 © Авторы статьи / Authors of the article

ЯЗЫКИ НАРОДОВ ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАН (С УКАЗАНИЕМ КОНКРЕТНОГО ЯЗЫКА ИЛИ ГРУППЫ ЯЗЫКОВ)/LANGUAGES OF PEOPLES OF FOREIGN COUNTRIES (INDICATING A SPECIFIC LANGUAGE OR GROUP OF LANGUAGES)

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2026.80.17 EDN: EOTVQR

СТРУКТУРА УНИКАЛЬНЫХ ТЕРМИНОВ СЛОТА «STATISTICS» ПОДФРЕЙМА «ESPORTS GAME EQUIPMENT» КИБЕРСПОРТИВНЫХ ДИСЦИПЛИН FOOTBALL CLUBS 24, WORLD OF TANKS И LEAGUE OF LEGENDS

Научная статья

Тюрин П.В.[1, *]
[1] ORCID : 0000-0002-7291-7489;
[1] Самарский филиал Московского городского педагогического университета, Самара, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (pas7516[at]mail.ru)

Предложена: 16.07.2026; Принята: 04.08.2026; Опубликована: 10.08.2026

Аннотация

Цель исследования состоит в том, чтобы идентифицировать структурные черты уникальных терминов в киберспортивных дисциплинах Football Clubs 24, World of Tanks и League of Legends, в соответствии с построением моделей, составляющих данные термины морфологические компоненты, что достигается путем использования системного подхода, описательного метода, сравнительного анализа. В статье приводится обоснование построения фреймовой модели киберспортивной терминологии, обозначены основные концепты — фреймы, являющиеся связующими звеньями верхнего уровня в иерархии — «Esports athlete», «Esports equipment», «Esports game», «Esports techniques», «Esports game equipment». Также приводится статистика использования выявленных моделей построения терминов в киберспортивных дисциплинах разных жанров.

Ключевые слова: термин, терминологическая единица, концепт, фрейм, киберспортивная дисциплина.

STRUCTURE OF UNIQUE TERMS IN THE "STATISTICS" SLOT OF THE "ESPORTS GAME EQUIPMENT" SUB-FRAME FOR THE E-SPORTS DISCIPLINES FOOTBALL CLUBS 24, WORLD OF TANKS AND LEAGUE OF LEGENDS

Research article

Tyurin P.V.[1, *]
[1] ORCID : 0000-0002-7291-7489;
[1] Moscow City Univercity, Samara Campus, Samara, Russian Federation

* Corresponding author (pas7516[at]mail.ru)

Suggested: 16.07.2026; Accepted: 04.08.2026; Published: 10.08.2026

Abstract

The aim of the study is to identify the structural traits of unique terms in the e-sports disciplines Football Clubs 24, World of Tanks and League of Legends, according to the structure of the models comprising the morphological components of these terms; this is achieved through the use of a systematic approach, a descriptive method and comparative analysis. The article presents a substantiation for the construction of a frame-based model of esports terminology and identifies the main concepts — frames, which serve as top-level linking elements in the hierarchy — "Esports athlete", "Esports equipment", "Esports game", "Esports techniques" and "Esports game equipment". Statistics on the use of the identified term-construction models in esports disciplines across different genres are also provided.

Keywords: term, terminological unit, concept, frame, e-sports discipline.

Введение

Актуальность данного исследования обусловлена значительным ростом внимания к такому феномену, как киберспорт. На ниве лингвистического познания наибольший интерес вызывает малоизученная терминология киберспорта. В данном же исследовании была проанализирована структура киберспортивных терминов.

Цель работы — определить модели терминов подфрейма «Esports game equipment» слота «Statistics» в киберспортивных дисциплинах Football Clubs 24, World of Tanks и League of Legends. Для достижения цели поставлены ряд задач, в частности: определить концепт как возможный ключевой связующий элемент при построении фреймовой модели терминологии киберспорта; выявить терминологические единицы подфрейма «Esports game equipment» слота «Statistics»; проанализировать структуру выявленных терминологических единиц киберспортивных дисциплинах Football Clubs 24, World of Tanks и League of Legends.

Новизна заключена в исследовании терминологических единиц киберспортивных дисциплин и обозначении звеньев фреймовой модели терминологии киберспорта.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что оно вносит вклад в развитие когнитивного терминоведения в рамках исследования терминологии киберспортивного дискурсивного пространства: определяются основные фреймы терминологии киберспортивного дискурсивного пространства, анализируется структура терминов

 © Авторы статьи / Authors of the article

подфрейма «Esports game equipment» слота «Statistics» в киберспортивных дисциплинах Football Clubs 24, World of Tanks и League of Legends.

Практическая значимость заключается в возможности использования полученных результатов в научных и образовательных целях при проведении курса по терминоведению, также для участников киберспортивного дискурса Football Clubs 24, World of Tanks и League of Legends.

Методы и принципы исследования

В ходе работы были применены следующие методы исследования: системный подход для определения основных концептов киберспортивного дискурсивного пространства, выступающих в качестве фреймов «верхнего» уровня фреймовой модели терминологии киберспортивного пространства, описательный метод для выявления структурных особенностей исследуемых терминологических единиц, сравнительного анализа, при помощи которого было возможно сравнить структуры терминологических единиц разных киберспортивных дисциплин.

Основные результаты

Современное терминоведение все более предрасполагает к рассмотрению понятия «термин» с позиций когнитивизма. В интерпретации, предложенной Н.Б. Гвишиани, трактовка семантики претерпела эволюцию: значение слова теперь интерпретируется не как замкнутая система внутриязыковых связей, а как феномен, неразрывно связанный с когнитивными процессами, мыслительными операциями и эпистемологическим потенциалом человека [3, С. 140]. Язык, при таком подходе, выходит за рамки простого отражения или модификации реальности. Он служит своего рода «окном» в ментальный мир индивида, предоставляя тем самым возможность и необходимость рассматривать его как инструмент для проникновения в человеческий разум и понимания протекающих в нем мыслительных процессов [7, С. 12]. Язык здесь является тем самым звеном, через которое информация проходит обработку, после которой проступает в сознание человека [4, С. 11]. Исследование терминологий с учетом когнитивного аспекта составляет особую важность, поскольку данные изыскания открывают новые перспективы для анализа взаимосвязи языка и мышления, что органично дополняет дискурс о становлении научного языка в контексте эволюции познавательных процессов [5, С. 28]. Таким образом, когнитивный аспект в терминоведении предполагает отказ от понимания термина как исключительно языковой единицы в пользу его интерпретации как когнитивной структуры, обеспечивающей хранение и передачу профессиональной информации.

При когнитивном подходе к изучению терминологии, стоит уверенно говорить о взаимосвязи термина и концепта. Концепт в научной парадигме исследовался с разных точек зрения. В отечественной лингвистической традиции концепт трактуется как базовая когнитивная единица, функционирующая в структуре памяти [1, С. 28]. Выступая в роли ментальной репрезентации, концепт обеспечивает процессы концептуализации и категоризации объектов действительности [2, С. 16]. При этом принципиально важным является признание его детерминированности культурным контекстом и индивидуальным опытом субъекта [8]. Таким образом, концепт представляет собой комплексное образование, объединяющее в себе перцептивные, когнитивные и аффективные компоненты [4, С. 36].

Функцией терминологии, по мнению О. Вюстера, является создание и стандартизация наименований для концептов. Синтаксис же в интересы исследования не попадает. Главное же отличие терминов от общелитературной лексики выражено в моносемности отношений между терминами и концептами [12, С. 4].

Анализ специализированных текстов демонстрирует, что для терминологических единиц достаточно частой особенностью является их семантическая вариативность, что связано со специфической параметризацией профессиональной коммуникации. Данная вариативность проявляется в том, что концепт может обозначаться одним термином, однако это термин в его лингвистической форме может коррелироваться не только с этим концептом. По мнению П. Фабер, термины имеют определенные «синтаксические проекции» и могут по-разному вести себя в текстах, в зависимости от их «концептуального фокуса» [11]. Параметризация, вариативность и контекстуализация в специализированном тексте не исключает, а подчеркивает необходимость структуризации концепта, именно это возможно в системе фреймового моделирования.

Согласно концепции М. Минского, фрейм представляет собой сетевую структуру, состоящей из узлов и связей между ними. Автор подчеркивает иерархичность данной модели, состоящую из четко детерминированных «верхних» уровней фрейма, дающих конкретное представление об описываемом явлении или ситуации, и «низких» уровней, предназначенных для наполнения конкретными данными или частными примерами [9, С. 7].

Таким образом, представляя, что концепты выступают своего рода связующими звеньями сетевой структуры фреймовой модели терминологии, предлагается следующие подфреймы, основанные на концептах киберспорта, верхнего уровня терминов киберспорта фрейма «Esports»: «Esports athlete», «Esports equipment», «Esports game», «Esports techniques», «Esports game equipment». Стоит отметить, что каждый подфрейм имеет свои собственные ответвления — слоты. В данном исследовании рассмотрены уникальные термины киберспортивного дискурсивного пространства верхнего уровня подфрейма «Esports game equipment» и его слота «Statistics».

Уникальные термины являются базой для формирования терминологии определенной киберспортивной дисциплины, входящей в особое киберспортивное дискурсивное пространство [10, С. 3697]. В качестве практического материала для анализа были выбраны лексические единицы, входящие в группу верхнего уровня — подфрейма «Esports game equipment», подуровня — слота «Statistics» киберспортивных дисциплин разных жанров — Football Clubs 24, World of Tanks и League of Legends.

Терминологические единицы киберспортивной дисциплины Football Clubs 24 характеризуются набором лексических единиц, взятых из спортивного дискурса футбола. Данная группа терминов имеет собственное разделение в зависимости от основных параметров футболиста и его физических способностей. Таким образом, в киберспортивной дисциплине выделяют шесть основных параметров, конкретизированных в определенных аспектах этих параметров: **Pace (**Acceleration, Sprint Speed), **Shooting (**Attacking Position, Finishing Shot Power, Long Shots,

 © Авторы статьи / Authors of the article

Volleys, Penalties), **Passing** (Vision, Crossing, Free Kick Accuracy, Short Pass, Long Pass, Curve), **Dribbling (**Agility, Balance, Reactions, Ball Control, Dribbling, Composure), **Defending** (Interceptions, Heading Accuracy, Defensive Awareness, Stand Tackle, Slide Tackle), **Physical (**Jumping, Stamina, Strength, Aggression).

В соответствии со структурой данных терминов, среди них встречаются однокомпонентные, двухкомпонентные и трехкомпонентные терминологические единицы:

1. Слот «Statistics» класса «**Pace**» (модель N):
- однокомпонентные: Acceleration (модель N);
- двухкомпонентные: Sprint Speed (модель N+ N).
2. Слот «Statistics» класса «**Shooting**» (модель N):
- однокомпонентные: Volleys, Penalties (модель N);
- двухкомпонентные: Attacking Position, Long Shots (модель Adj.+ N);
- трехкомпонентные: Finishing Shot Power (модель Part. I+N+N).
3. Слот «Statistics» класса «**Passing**» (модель N):
- однокомпонентные: Vision, Curve, Crossing (модель N);
- двухкомпонентные: Short Pass, Long Pass (модель Adj.+ N);
- трехкомпонентные: Free Kick Accuracy (модель Adj.+N+N).
4. Слот «Statistics» класса «**Dribbling**» (модель N):
- однокомпонентные: Agility, Balance, Reactions, Dribbling, Composure (модель N);
- двухкомпонентные: Ball Control (модель N+ N).
5. Слот «Statistics» класса «Defending» (модель G):
- однокомпонентные: Interceptions (модель N);
- двухкомпонентные: Heading Accuracy (модель Part. I+N), Defensive Awareness (модель Adj.+N), Stand Tackle, Slide Tackle (модель Inf.+ N).
6. Слот «Statistics» класса «Physical» (модель Adj.):
- однокомпонентные: Jumping, Stamina, Strength, Aggression (модель N).

Рассмотрев структуру терминологических единиц класса слота «Statistics» киберспортивной дисциплины Football Clubs 24 были выявлены следующие модели: однокомпонентные термины (22 терминологические единицы — 65%), двухкомпонентные (10 терминологических единиц — 29%) и трехкомпонентные (2 терминологические единицы — 6%). Среди однокомпонентных терминов по структуре преобладает модель N — 90%, модели G и Adj. составляют 5% и 5% соответственно. Двухкомпонентные термины: модель N+ N 20% модель Adj.+ N 50% модель Part. I+N 10% модель Inf.+ N 20%. Трехкомпонентные термины: модель Adj.+N+N — 50% модель Part. I+N+N — 50%.

Далее рассмотрим терминологические единицы слота «Statistics» киберспортивной дисциплины World of Tanks (**WoT)**. Стоит отметить, что разработчиком игры не представлено внутренне деление характеристик аватаров игрока на классы, как было представлено в ранее рассмотренной киберспортивной дисциплине. Таким образом, среди терминов слота «Statistics» представлены следующие структуры:

- двухкомпонентные: модель N+N: Hit Points, Load limit, Engine Power, Speed limit, Traverse Speed, Hull armor, Turret armor, View Range, Signal Range;
- трехкомпонентные: модель N+N+N: Standard Shell Damage, Standard Shell Penetration, Turret Traverse Speed; модель N+of+N: Rate of Fire.

Структура терминологических единиц слота «Statistics» характеризуется отсутствием однокомпонентных терминов. В свою очередь, двухкомпонентные термины представлены моделью N+N (9 терминологических единиц — 69%), трехкомпонентные термины (31%) представлены моделями N+N+N (3 терминологические единицы — 23%) и N+of+N (1 терминологическая единица — 8%).

Слот «Statistics» киберспортивной дисциплины «League of Legends» подразделяются на три основных класса в соответствии с денотативным признаком представленных лексических единиц, входящих в эти классы: «**Defensive**», «**Offensive**» и «**Utility**». Таким образом, для дальнейшего исследования рассмотрим структуру этих терминологических единиц в соответствии с их денотативными характеристиками:

1. Слот «Statistics» класса «**Defensive**»:
- однокомпонентные: «Health» (варианты: двухкомпонентный по модели N+N: «Health Points», сокращение: «HP»), «Armor» (сокращение: «AR»), «Tenacity» (варианты: трехкомпонентный по модели N+N+N: «Crowd Control Reduction»);
- двухкомпонентные: модель N+N: «Health Regeneration» (варианты: четырехкомпонентный по модели N+Prep. +Num.+N: «Health per 5 Seconds», сокращение «HP5»), «Heal Power» «Shield Power», «Magic Resist» (варианты: «Magic Resistance»); модель Adj.+N: «Slow Resist» (варианты: «Slow Resistance»).
2. Слот «Statistics» класса «**Offensive**»:
- двухкомпонентные: модель N+N: «Attack Speed» (сокращение: «AS»), «Attack Damage» (варианты: двухкомпонентный по модели Adj.+N: «Basic Attack», сокращение: «AD»), «Ability Power» (сокращение: «AP»), «Armor Penetration» (варианты: однокомпонентный «Lethality»), «Magic Penetration» (сокращение: «Mpen»); модель Adl.+N: «Critical Strike»; модель N+V: «Life Steal» (варианты: двухкомпонентный по модели Adj.+N: «Physical Vamp»; двухкомпонентный по модели N+N: «Spell Vamp»; однокомпонентный: «Omnivamp»);
- трехкомпонентные: модель Adj.+N+N: «Critical strike damage».
3. Слот «Statistics» класса «**Utility**»:
- двухкомпонентные: модель N+N: «Ability Haste» (варианты: двухкомпонентный: «Cooldown reduction», однокомпонентный: «Haste») «Ability Resource» (варианты: «Mana», «MP», «Energy», «Health», «HP», «Ferocity»,

 © Авторы статьи / Authors of the article

«Fury», «Heat»), «Mana regeneration» (сокращение: «MP5») «Energy regeneration», «Attack range», «Movement speed» (сокращение: «MS»), «Gold generation».

После анализа структуры терминов слота «Statistics» киберспортивной дисциплины «League of Legends», выявлены следующие положения:

1. Термины слота «Statistics» киберспортивной дисциплины «League of Legends», общим количеством 45 единиц, представлены в виде однокомпонентных (15 единиц — 34%), двухкомпонентных (26 единиц — 58%), трехкомпонентных (2 единиц — 4%), четырехкомпонентных (2 единиц — 4%) терминологических единиц;

2. Однокомпонентные термины представлены моделью N (100%), двухкомпонентные — моделями N+N (20 единиц — 77%), Adj.+N (5 единиц — 19%), N+V (1 единица — 4%), трехкомпонентные — моделями N+N+N (1 единица — 50%) и Adj.+N+N (1 единица — 50%), четырехкомпонентные компонентные моделью N+Prep.+Num.+N (2 единицы — 100%).

Завершив анализ 92 терминологических единиц слота «Statistics» исследуемых киберспортивных дисциплин, можно сделать следующие выводы:

1. Термины исследуемых киберспортивных дисциплин разных жанров слота «Statistics» характеризуются обилием моделей построения терминологических единиц, представленные однокомпонентными, двухкомпонентными, трехкомпонентными и четырехкомпонентными структурами: Football Clubs 24, World of Tanks и League of Legends.

2. Среди однокомпонентных терминов (37 единиц – 40%) разных жанров преобладает модель N, встречающаяся в 94% случаях (35 единиц), наименее частотные модели — модель G (1 единица — 3%) и модель Adj. (1 единица — 3%), киберспортивная дисциплина Football Clubs 24 обладает наиболее широким спектром моделей однокомпонентных терминологических единиц (модель N, модель G, модель Adj.), киберспортивная дисциплина League of Legends наименее широким (модель N), в киберспортивной дисциплине World of Tanks однокомпонентные терминологические единицы не выявлены.

3. Двухкомпонентные термины встречаются чаще остальных в киберспортивных дисциплинах (45 единиц — 49%), среди которых модель N+ N встречается в 69% случаях (31 единица), модель Adj.+ N в 23% случаях (10 единиц), модель Inf.+ N в 4% случаях (2 единицы), модель Part. I+N в 2% случаях (1 единица), модель N+V в 2% случаях (1 единица), киберспортивная дисциплина Football Clubs 24 характеризуется наиболее вариативным выбором моделей двухкомпонентных терминологических единиц (модель N+ N, модель Adj.+ N, модель Part. I+N, модель Inf.+ N), киберспортивная дисциплина League of Legends менее вариативным (модель N+ N, модель Adj.+ N, модель N+V), киберспортивная дисциплина World of Tanks наименее вариативным (модель N+N).

4. Трехкомпонентные термины встречаются в 9% случаев (8 единиц) и представлены моделью N+N+N (4 единицы — 50%), моделью Adj.+N+N (2 единицы — 25%), моделью Part. I+N+N (1 единицы — 12,5%), моделью N+of+N (1 единицы — 12,5%), в каждой из исследуемых киберспортивной дисциплине выявлен по две модели трехкомпонентных терминологических единиц: Football Clubs 24 — модель Adj.+N+N и модель Part. I+N+N; League of Legends — модель N+N+N и модель Adj.+N+N; World of Tanks — модель N+N+N и модель N+of+N.

5. Четырехкомпонентные термины выявлены только в киберспортивной дисциплине League of Legends, представленные моделью N+Prep.+Num.+N.

Заключение

В результате обобщения исследования, было установлено, что когнитивный подход в терминологии позволил выявить базовые концепты киберспортивного дискурсивного пространства, возложенные в фундамент построения фреймовой модели терминологии киберспорта. Терминологические единицы подфрейма «Esports game equipment» слота «Statistics» киберспортивных дисциплин Football Clubs 24, World of Tanks и League of Legends имеют различную структуру и представлены большой выборкой моделей построения терминологических единиц: однокомпонентные термины (модель N, модель G, модель Adj.), двухкомпонентные термины (модель N+ N, модель Adj.+ N, модель Part. I+N, модель Inf.+ N, модель N+V), трехкомпонентные термины (модель Adj.+N+N, модель Part. I+N+N, модель N+N+N, модель N+of+N) и четырехкомпонентные термины (модель N+Prep.+Num.+N). Для разных киберспортивных дисциплин характерно наиболее частотное использование определенных моделей, что подчеркивает уникальность терминологических единиц в зависимости от киберспортивной дисциплины. Перспектива дальнейшего исследования терминов киберспортивного дискурсивного исследования видится в дальнейшем их описании, а также более подробном рассмотрении терминов других фреймов терминологии киберспорта.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Аскольдов С.А. Концепт и слово / С.А. Аскольдов; под ред. В. П. Нерознака // Русская словесность: Антология. — Москва : Academia, 1997. — С. 267–279.

2. Бабушкин А.П. Типы концептов в лексико-фразеологической семантике языка / А.П. Бабушкин. — Воронеж : А.П. Бабушкин, 1996. — 104 с.

 © Авторы статьи / Authors of the article

3. Гвишиани Н.Б. Рец. на кн.: Understanding the lexicon. Meaning, sense and world knowledge in lexical semantics / Н.Б. Гвишиани // Вопросы языкознания. — 1991. — Вып. 5. — С. 139–144.

4. Голованова Е.И. Введение в когнитивное терминоведение : учебное пособие / Е.И. Голованова. — Москва : Флинта, 2017. — 224 с.

5. Горбунова Н.Н. Современная англоязычная терминосистема сферы менеджмента: структурно-семантическая и когнитивно-фреймовая характеризация : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Н.Н. Горбунова. — 2014. — 247 с.

6. Залевская А.А. Психолингвистический подход к проблеме концепта / А.А. Залевская; под ред. И.А. Стернина // Методологические проблемы когнитивной лингвистики. — Воронеж : Воронежский государственный университет, 2001. — С. 36–44.

7. Кубрякова Е.С. Язык и знание: на пути получения знаний о языке. Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира / Е.С. Кубрякова. — Москва : Языки славянской культуры, 2004. — 560 с.

8. Лихачев Д.С. Концептосфера русского языка / Д.С. Лихачев // Известия АН СССР. Серия литературы и языка. — 1983. — Т. 52. — № 1. — С. 3–9.

9. Минский М. Фреймы для представления знаний / М. Минский. — Москва : Энергия, 1979. — 152 с.

10. Тюрин П.В. Стратификация терминов киберспортивного дискурсивного пространства / П.В. Тюрин // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2024. — Т. 17. — № 10. — С. 3695–3699. — DOI: 10.30853/phil20240522.

11. Faber P. The Cognitive Shift in Terminology and Specialized Translation / P. Faber // MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación. — 2009. — № 1. — P. 107–134. — DOI: 10.6035/MonTI.2009.1.5.

12. Wuster E. Einfuhrung in die Allgemeine Terminologielehre und terminologische Lexikographie [3. Aufl.; R. Baum, Vorw.] / E. Wuster. — Bonn : Romanistischer Verlag, 1991. — 239 s.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Askoldov S.A. Концепт и слово [Concept and Word] / S.A. Askoldov; edited by V. P. Neroznaka // Russkaya slovesnost': Antologiya [Russian Literature: Anthology]. — Moscow : Academia, 1997. — P. 267–279. [in Russian]

2. Babushkin A.P. Tipi kontseptov v leksiko-frazeologicheskoi semantike yazika [Types of concepts in lexical and phraseological semantics of language] / A.P. Babushkin. — Voronezh : A.P. Babushkin, 1996. — 104 p. [in Russian]

3. Gvishiani N.B. Recz. na kn.: Understanding the lexicon. Meaning, sense and world knowledge in lexical semantics [Book review: Understanding the lexicon. Meaning, sense and world knowledge in lexical semantics] / N.B. Gvishiani // Topics in the Study of Language. — 1991. — Вып. 5. — P. 139–144. [in Russian]

4. Golovanova E.I. Vvedenie v kognitivnoe terminovedenie [Introduction to Cognitive Terminology] : textbook / E.I. Golovanova. — Moscow : Flinta, 2017. — 224 p. [in Russian]

5. Gorbunova N.N. Sovremennaya angloyazichnaya terminosistema sferi menedzhmenta: strukturno-semanticheskaya i kognitivno-freimovaya kharakterizatsiya [Modern English-language management terminology system: structural-semantic and cognitive-frame characterization] : dis. ... of PhD in Philology : 10.02.04 / N.N. Gorbunova. — 2014. — 247 p. [in Russian]

6. Zalevskaya A.A. Psikholingvisticheskii podkhod k probleme kontsepta [A psycholinguistic approach to the concept problem] / A.A. Zalevskaya; edited by I.A. Sternina // Metodologicheskie problemy kognitivnoj lingvistiki [Methodological Problems of Cognitive Linguistics]. — Voronezh : Voronezh State University, 2001. — P. 36–44. [in Russian]

7. Kubryakova E.S. Yazik i znanie: na puti polucheniya znanii o yazike. Chasti rechi s kognitivnoi tochki zreniya. Rol yazika v poznanii mira [Language and knowledge: on the way to gain knowledge about the language. Parts of speech from a cognitive point of view. The role of language in understanding the world] / E.S. Kubryakova. — Moscow : Yaziki slavyanskoi kulturi, 2004. — 560 p. [in Russian]

8. Likhachev D.S. Kontseptosfera russkogo yazika [The conceptual sphere of the Russian language] / D.S. Likhachev // Izvestiya AN SSSR. Seriya literaturi i yazika [News of the USSR Academy of Sciences. Literature and Language Series]. — 1983. — Vol. 52. — №1. — P. 3–9. [in Russian]

9. Minsky M. Freimi dlya predstavleniya znanii [Frames for representing knowledge] / M. Minsky. — Moscow : Energiya, 1979. — 152 p. [in Russian]

10. Tyurin P.V. Stratifikatsiya terminov kibersportivnogo diskursivnogo prostranstva [Stratification of terms in the e-sports discourse space] / P.V. Tyurin // Filologicheskie nauki. Voprosi teorii i praktiki [Philology. Theory & Practice]. — 2024. — Vol. 17. — № 10. — P. 3695–3699. — DOI: 10.30853/phil20240522. [in Russian]

11. Faber P. The Cognitive Shift in Terminology and Specialized Translation / P. Faber // MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación. — 2009. — № 1. — P. 107–134. — DOI: 10.6035/MonTI.2009.1.5.

12. Wuster E. Einfuhrung in die Allgemeine Terminologielehre und terminologische Lexikographie [Introduction to the General Terminology Theory and terminological lexicography] [3. Aufl.; R. Baum, Vorw.] / E. Wuster. — Bonn : Romanic Publishing House, 1991. — 239 p. [in German]