

游戏翻译中范畴转换的认知研究

——以游戏《第五人格》角色通名为例

胡相成^{*#}, 罗玉英^{*}

西南大学外国语学院, 重庆

收稿日期: 2024年7月15日; 录用日期: 2024年8月15日; 发布日期: 2024年8月27日

摘要

近年来, 中国游戏产业快速发展, 翻译对于游戏的海外传播愈发重要。翻译是一项基于范畴转换的认知活动, 其转换模式主要包括对等范畴转换、错位范畴转换、空缺范畴转换。本研究基于认知范畴理论, 以游戏《第五人格》所有角色通名及其英译作为研究对象, 分析角色通名翻译中范畴转换的类型、频率及动因。研究发现, 该游戏翻译主要使用对等范畴转换; 错位范畴转换以及空缺范畴转换占比相似, 相对较少; 同时, 隐喻和转喻是翻译过程中范畴转换的主要原因。本研究将为认知范畴视角下的游戏翻译提供经验, 促进中国游戏文化的传播。

关键词

认知范畴, 范畴转换, 游戏翻译, 《第五人格》

A Cognitive Study of Category Transformation in the Translation of Games

—Taking the General Names of Characters in *Identity V* as an Example

Xiangcheng Hu^{*#}, Yuying Luo^{*}

College of International Studies, Southwest University, Chongqing

Received: Jul. 15th, 2024; accepted: Aug. 15th, 2024; published: Aug. 27th, 2024

Abstract

As China's gaming industry has developed rapidly in recent years, translation has become in-

^{*}共同第一作者。

[#]通讯作者。

文章引用: 胡相成, 罗玉英. 游戏翻译中范畴转换的认知研究[J]. 现代语言学, 2024, 12(8): 472-479.

DOI: 10.12677/ml.2024.128714

creasingly prominent to spread Chinese game culture overseas. Translation is a cognitive activity based on category transformation, which mainly includes transformation of equivalent category, transformation of category member, and transformation of different categories. Based on cognitive category theory, this research takes all the names of characters in *Identity V* and their English versions as research objects, and then analyzes the types, frequency, and motivations of category transformation in the translation of names. Research finds that most category transformation belongs to transformation of equivalent category while the proportion of transformation of category member and transformation of different categories is similar, but relatively smaller. Meanwhile, metaphor and metonymy are the major reasons for category transformation in the process of translation. This study will provide certain experience for the translation of games from the cognitive perspective of category theory and promote the spread of Chinese game culture.

Keywords

Cognitive Category, Category Transformation, Game Translation, *Identity V*

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

随着数字时代的到来,中国游戏产业发展迅速。根据国家统计局发布的《体育产业统计分类(2019)》,电子竞技于2019年正式被归为职业体育竞赛表演活动,与足球、篮球和排球属同一类型。同时,游戏文化的交际功能日益凸显,游戏逐渐成为讲好中国故事、传播中国文化的重要载体。在中国游戏文化海外传播的过程中,翻译是至关重要的一环。

在翻译研究领域,认知翻译研究(Cognitive Translation Studies)是发展最为迅速和活跃的研究领域之一[1]。文旭等学者认为,翻译是基于范畴转换的认知活动,是一个从源语范畴到目的语范畴的动态转换过程[2]。将认知范畴理论应用到翻译研究中,可以有效地避免经典翻译理论二分法的缺陷,有助于翻译理论的发展和运用。国内对范畴理论的研究主要集中在对范畴理论的介绍和解释上,而对范畴理论的应用研究较少。即使在应用领域,学者主要关注文学领域,鲜有学者关注电子竞技领域。

由于美国在电子游戏领域一直处于领先地位,此前的游戏市场大多为国外的游戏,国内对游戏翻译的研究主要集中在外来游戏的本土化,即英译汉。学者们以不同的游戏为研究对象,从目的论、生态翻译学、功能对等理论的不同角度分析了游戏本土化的翻译策略。随着近年来国内游戏的发展,也出现了一些研究汉语游戏英译的研究。然而,目前鲜有研究将认知范畴理论应用到游戏翻译中。因此,本研究将运用认知语言学的范畴理论,分析游戏《第五人格》角色通名的翻译。

《第五人格》是网易公司于2018年发布的首款非对称性对抗竞技手游,该游戏具有哥特式的美术风格和悬疑的故事情节,突破传统的1V1公平竞技模式,而采用1(监管者)V4(求生者)的游戏玩法。《第五人格》建立了完整的赛事体系,包括高校赛和城市挑战赛等小型赛事、中日职业联赛,以及深渊的呼唤全球赛等国际赛事,引起了国内外的广泛关注。本研究收集了《第五人格》中的74个角色通名(包括45个求生者和29个监管者)及其英译作为研究对象,运用认知范畴理论分析该游戏角色通名翻译中范畴转换的类型、频率及动因,以期能为游戏翻译提供建议,从而促进中国游戏文化的传播以及海外游戏产业业务的发展。

2. 翻译与范畴转换

2.1. 范畴与范畴化

在认知语言学中, 范畴(category)和范畴化(categorization)是两个重要的概念。范畴是范畴化的产物, 范畴化指人们根据特定目的对事物进行识别、分类和理解的心理过程[3]。认知语言学中的范畴概念起源于古希腊哲学家亚里士多德, 经历了从经典范畴理论到原型范畴理论的发展过程[2]。

经典范畴理论(Classical Theory)在长期以来一直占据主导地位。亚里士多德的经典范畴观认为: 1) 范畴由一组充分必要的特征所定义; 2) 特征的有无是二元的; 3) 范畴的边界是明确的; 4) 同一范畴内的成员具有平等的地位[4]。然而, 这一理论存在定义问题、概念模糊性问题和原型性问题等[5]。首先, 很难识别出所有的特征和条件来定义一个范畴。此外, 并非所有的范畴都具有明确的边界, 也并非所有的成员都属于“非此即彼”的关系。换言之, 许多范畴都具有原型性。例如, 在“家具”范畴中, “桌子”和“椅子”将被视为典型例子, 而“地毯”则相对而言不具有典型性, 是与该范畴内其他成员具有一定相似性的边缘成员。维特根斯坦(Wittgenstein)将这种相似性称为“家族相似性(family resemblances)”, 他认为范畴的成员不一定都具有相同的特征, 并且范畴的边界是模糊的[5]。

原型范畴理论(Prototype Theory)是在经典范畴理论和家族相似性理论的基础上提出的。根据原型范畴理论, 范畴的形成受两个原则的指导。其一是认知经济原则(principle of cognitive economy), 即人类试图将认知努力和资源最小化, 以获取更多的信息; 其二是认知世界结构性原则(principle of perceived world structure), 即人类依赖事物间的相关结构来形成和组织范畴[5]。与经典范畴理论相反, 原型范畴理论认为: 1) 范畴是根据家族相似性来进行分类的; 2) 范畴的边界是模糊的; 3) 同一范畴内的成员的地位是不平等的, 有些具有原型性, 而有些不具; 4) 范畴呈放射状结构, 原型位于范畴结构的中心位置[2]。这种范畴论的观点克服了经典理论的认知缺陷, 为翻译研究提供了一种新的视角。

经验世界中的事物被分为不同的范畴。在同一个范畴中, 不同的成员处于不同的级别。一般而言, 范畴包括三个层次: 上位层次范畴、基本层次范畴和下位层次范畴[6]。在这三个层次中, 基本层次范畴被视为原型范畴, 因为在这个范畴中的成员更容易被人们识别, 使人们能够在理解世界的过程中以最小的认知努力获得最多的信息。上位和下位层次范畴皆由基本层次范畴派生而来。换言之, 它们可以在基本层次范畴的基础之上向上或向下展开, 形成上位或下位的范畴。上位层次范畴比基本层次范畴具有更少的定义特征, 而下位层次范畴是对基本层次范畴的进一步细化, 具有更多的定义特征[7]。基本层次范畴也可以作为基础, 通过隐喻发展出其他具体或抽象的范畴[8]。总之, 范畴具有原型性、层级性和动态性。

2.2. 翻译的认知范畴转换模式

翻译是一个由源语言范畴向目的语言范畴的动态转换过程, 涉及到语言范畴和非语言范畴的变化[9]。语言范畴转换模式主要指语言层面上的范畴转换, 包括词类、时体态、句法、语义、语用、文体等的范畴转换[9]。非语言范畴转换主要指实体范畴或事件范畴之间的转换。在本研究中, 由于角色通称无论是汉语还是英语都是名词或名词性短语, 所以在语言层面上没有明显的变化。因此, 本文只讨论非语言范畴, 即认知范畴。

在翻译中, 认知范畴转换模式主要有三类: 对等范畴转换模式、错位范畴转换模式、空缺范畴转换模式[2]。首先是对等范畴转换, 即源语范畴与目标语言范畴完全对应。换言之, 翻译时只需要将源语言中的范畴成员替换为目标语言中与之完全相同的范畴成员。第二种是错位范畴转换, 即由于认知机制或文化背景的差异, 目标语范畴成员转变为与源语相同范畴内的另一个成员。这类转换可能发生在范畴的

同一层次内也可能在不同层次之间。最后是空缺范畴转换, 需要对目标语范畴重新进行范畴化。这一过程发生在范畴缺失的情况下, 如果在目标语言文化中缺失源语言文化的概念范畴, 在翻译时则需要改变整个范畴。

3. 《第五人格》翻译中范畴转换分析

游戏角色通名是一个游戏的重要组成部分。游戏角色名称的翻译对于帮助国外玩家理解游戏具有重要意义。本研究以游戏《第五人格》中的 74 个角色通名(包括 45 个求生者和 29 个监管者)及其英译作为研究对象, 运用认知范畴理论分析该游戏角色通名翻译中范畴转换的类型和频率, 探讨其发生范畴转换背后的认知机制。

3.1. 认知范畴转换模式

3.1.1. 对等范畴转换

在对等范畴转换模式中, 从源语言范畴到目标语言范畴没有发生变化, 译者可以直接在目标语言范畴中找到与源语言范畴成员的对应成员。《第五人格》角色通名的翻译以对等范畴转换为主。在 74 对角色名称英译中, 有 53 对属于对等范畴转换, 具体如表 1 所示。该转换模式占比达到 71.62%, 在三种类型的范畴转换中占比最大。此类角色大多是真实的职业, 在日常生活中为人熟知, 比如“医生”、“律师”和“空军”等。源语和目标语两种文化背景下的读者对这些职业的认知经验基本相同, 目标读者阅读时不会产生误解。

Table 1. Transformation of equivalent category in the translation of names

表 1. 名称翻译中的对等范畴转换

原文	译文	原文	译文	原文	译文
医生	Doctor	律师	Lawyer	园丁	Gardener
幸运儿	Lucky Guy	冒险家	Explorer	佣兵	Mercenary
魔术师	Magician	空军	Coordinator	舞女	Female Dancer
前锋	Forward	机械师	Mechanic	调香师	Perfumer
牛仔	Cowboy	先知	Seer	入殓师	Embalmer
勘探员	Prospector	杂技演员	Acrobat	大副	First Officer
邮差	Postman	守墓人	Grave Keeper	囚徒	Prisoner
昆虫学者	Entomologist	画家	Painter	击球手	Batter
玩具商	Toy Merchant	心理学家	Psychologist	病患	Patient
小说家	Novelist	小女孩	Little Girl	哭泣小丑	Weeping Clown
教授	Professor	古董商	Antiquarian	作曲家	Composer
记者	Journalist	飞行家	Aeroplanist	拉拉队员	Cheerleader
木偶师	Puppeteer	火灾调查员	Fire Investigator	法罗女士	Faro Lady
摄影师	Photographer	疯眼	Mad Eyes	梦之女巫	Dream Witch
26 号守卫	Guard 26	使徒	Disciple	小提琴家	Violinist
雕刻家	Sculptor	破轮	The Breaking Wheel	蜡像师	Wax Artist
噩梦	Nightmare	记录员	Clerk	隐士	Hermit
歌剧演员	Opera Singer	愚人金	Fool's Gold		

例如, 中文中的“医生”和英文中的“Doctor”都是指以救死扶伤、防治疾病为职业的人。此外, 由于游戏属于视听作品, 玩家可以借助角色的形象和技能的介绍来推测名称的含义。例如, 虽然“Doctor”也可指博士, 但玩家可以从该角色持有的注射器、所穿的白大褂和治疗他人的技能来推断出正确的含义。这一类别的名字均为对等范畴转换, 易于理解。

3.1.2. 错位范畴转换

错位范畴转换指目标语范畴成员转变为与源语同一范畴内的另一个成员。错位范畴转换模式主要包括范畴成员转换和范畴层次转换。范畴成员转换发生在同一层次内, 其特殊情况为范畴原型转换。由于认知模型和文化模型的差异, 不同文化背景中同一范畴的原型范畴可能会存在差异[10]。范畴层次转换发生在不同层次间, 指在上位、基本和下位层次范畴之间进行转换, 由上往下为具体化, 由下往上为抽象化。在 74 对角色名称英译中, 共有 11 对属于错位范畴转换, 占比 14.86%。其中包括 3 例范畴成员转换和 8 例范畴层次转换, 如表 2 所示。

在《第五人格》角色通名的翻译中, “慈善家——Thief”、“杰克——The Ripper”和“黄衣之主——The Feaster”属于范畴成员转换。角色“慈善家”实际上是一个披着慈善家外衣的小偷, 他用偷来的钱建了一家孤儿院, 并继续偷钱谋生。“慈善家”和它的英译文“Thief”都属于“人”的范畴。角色“杰克”的原型是“开膛手杰克”(Jack the Ripper), 这是一个谋杀了至少五名妇女并肢解她们尸体的英国连环杀手。因此, “开膛手(The Ripper)”实际上是“杰克”的昵称。换言之, 这两个称谓虽然形式不同, 但所指相同, 即属于同一范畴内的不同成员。角色“黄衣之主”创作原型为哈斯塔(Hastur), 是克苏鲁神话中的旧日支配者之一。哈斯塔的本体是无定形的, 并拥有无数化身, 而“盛宴者(The Feaster)”和“黄衣之主(The King in Yellow)”是其最著名的化身。由此可见, 源语言文化中的“黄衣之主(The King in Yellow)”和目标语文化中的“The Feaster (盛宴者)”都属于同一范畴: 哈斯塔神。此外, 这种一个角色有多个化身的特征也对应游戏的名字——第五人格, 通过游戏角色名称的翻译展现了该游戏的独特文化。

Table 2. Transformation of category member in the translation of names

表 2. 名称翻译中的错位范畴转换

原文	译文	原文	译文	原文	译文
范畴成员转换		范畴层次转换(基本 - 下位)		范畴层次转换(基本 - 上位)	
慈善家	Thief	祭司	Priestess	野人	Wildling
杰克	The Ripper	咒术师	Enchantress	孽蜥	Evil Reptilian
黄衣之主	The Feaster	调酒师	Barmaid	守夜人	Night Watch
		渔女	Naiad	时空之影	The Shadow

如表 2 所示, 自上而下和自下而上的范畴层次转换各有 4 例。首先是自上而下的翻译转换, 例如, 角色“祭司”译为“Priestess (女祭司)”, 角色“咒术师”译为“Enchantress (女巫)”, 角色“调酒师”译为“Barmaid (女调酒师)”, 角色“渔女”译为“Naiad (水中的仙女)”。在前三例中, 中文名字(祭司、咒术师、调酒师)在性别上呈现为中性, 因此源文化玩家在查看其角色简介之前, 可能不知道角色的性别。然而, 通过翻译, 目标语文化玩家可以从后缀“-ess”和词根“maid”推测出这三个角色为女性。此外, 在将“渔女”翻译成“Naiad”的过程中, “女人”的基本范畴向下转移到它的下位范畴“nymph”, 意指美丽的年轻女子。在上述情况下, 目标语范畴中的成员都比源语范畴中的成员具有更多的定义特征。因此, 翻译发生了从基本层次范畴到下位层次范畴的转换。

自下而上的范畴层次转换正好相反, 目标语范畴的成员比源语范畴的成员具有更少的定义特征。角色“野人”的译文为“Wildling”, 指野生生物, 包括人、动物和植物, 故源语范畴从属于目标语范畴。角色“孽蜥”的英译为“Evil Reptilian (罪孽的爬行动物)”, 同样, 因为蜥蜴是一种爬行动物, 前者从属于后者的范畴。角色“守夜人”意为负责在晚上守卫建筑物的人, 属于“人”的范畴。然而, 其译文“Night Watch”指的是任何守卫建筑物的生物, 包括人类和狗等动物。因此, 目标语概念实际上是源语概念的上级范畴。角色“时空之影”译为“The Shadow (影子)”也涉及同样的认知转换, 完成了从基本层次范畴到上位层次范畴的转变。

3.1.3. 空缺范畴转换

空缺范畴转换指原文范畴转换为目标语言中的另一个范畴。在游戏《第五人格》中的 74 个角色通名翻译中, 空缺范畴转换模式占 10 例, 占比 13.51%, 具体案例如表 3 所示。

在“盲女——The Mind's Eye (心灵之眼)”和“小丑——Smiley Face (笑脸)”的翻译中, 范畴都从“人”转换为“身体器官”(分别是“眼睛”和“脸”)。“盲女”这个角色是根据美国作家海伦·凯勒的生活经历改编的。虽然她无法用眼睛看清世界, 但她有一颗可以感知世界的心。在游戏中, 世界对她而言是黑暗的, 但她可以通过技能看到其他人的行动。因此, 即使她双目失明, 但她有一双“心灵之眼(The Mind's Eye)”。

在“鹿头——Gamekeeper (猎场看守人)”、“蜘蛛——Soul Weaver (灵魂编织工)”和“红蝶——Geisha (艺伎)”的翻译中, 源语范畴均为“动物”, 而其译文所属范畴则为“人类”。三个角色的中文名都是监管者的昵称, 主要侧重于角色的外形, 而英译名称则体现出角色技能特点等。例如, 角色“红蝶”虽然外形是一只红色的蝴蝶, 但实为一个表演歌舞的日本女性。译者翻译时没有保留原文范畴译为“Red Butterfly”, 而是直接改变整个范畴, 通过译为“Geisha (艺伎)”, 玩家将更加熟悉这个角色的故事背景。

在“厂长——Hell Ember (地狱的余烬)”的翻译中, 范畴从“人”转移到“燃烧的木头或煤”。在“红夫人——Bloody Queen (血腥女王)”的翻译中, 形容词“红”属于“颜色”的范畴, 而“Bloody”则是描述暴力的情况。角色“宿伞之魂”的设计灵感来源于中国民间传说中的“黑白无常”, 音译为“Wu Chang”。由于目标语文化中没有“无常”这个概念, 存在范畴空缺, 因此译者直接采取其音译, 保留源语文化, 从而更好地讲述中国故事, 在海外推广中国文化。在“爱哭鬼——Axe Boy (拿着斧头的男孩)”的翻译中, 原文的“哭”属于“情感”范畴, 译文的“Axe (斧头)”属于“武器”范畴, 也属于范畴整体转换。此外, 译文不仅说明了角色技能, 还通过“Axe”谐音原文的“爱哭”, 可谓一举两得。

最后一个例子是角色“博士——Undead (不死之人)”的翻译。艺术家阿什利·伍德(Ashley Wood)从电影《弗兰肯斯坦》(Frankenstein)中获得了灵感, 创作了该角色。与电影相似, 在游戏设定中, “博士”是一个科学狂人, 沉迷于起死回生的研究。中文名字“博士”侧重于其科学家的一面, 而英文名字“Undead”则体现了死而复生的怪物的特征。此外, 这种范畴转换也避免了与“医生”的角色名字重复。

Table 3. Transformation of different categories in the translation of names

表 3. 名称翻译中的空缺范畴转换

原文	译文	原文	译文	原文	译文
盲女	The Mind's Eye	厂长	Hell Ember	小丑	Smiley Face
鹿头	Gamekeeper	蜘蛛	Soul Weaver	红蝶	Geisha
红夫人	Bloody Queen	宿伞之魂	Wu Chang	爱哭鬼	Axe Boy
博士	Undead				

3.2. 范畴转换的认知机制

如前所述, 在《第五人格》角色通名的翻译中, 大多数范畴没有发生变化, 因为即使在不同文化背景的人们也对这些概念具有相同的认知经验, 因此以相同的方式感知它们。然而, 仍然有近三分之一的范畴在翻译中发生了变化, 无论是范畴成员还是范畴层次, 抑或是整个范畴。下文将分析这些范畴转换发生的认知机制, 主要包括隐喻和转喻。

3.2.1. 隐喻

人类的思维和行为以及最基本的概念系统都具有隐喻性。隐喻是指由源域向目标域的映射过程[11]。通过隐喻, 人们凭借一个认知域来理解和体验另一个认知域。在翻译中, 译者可能会使用目标语言范畴来解释源语言范畴, 以更好地展示游戏的特征。

以“厂长”及其英译“Hell Ember”为例。角色“厂长”曾经是一家小纺织厂的老板。在听取了朋友的建议后, 他买下了一家负债累累的军工厂。在他意识到工厂的恶劣条件之前, 他的妻子和朋友卷走了他所有的财产, 就此消失。债台高筑的他烧毁了工厂, 在这场大火中死去。一方面, “Hell (地狱)”既喻示着他悲惨的生活, 也意味着他的死亡。另一方面, “Ember (余烬)”对应的是他点燃的火。因此, “厂长”这个角色就像地狱的余烬。通过隐喻, 将“地狱的余烬”的特点映射到“厂长”身上, 将源语范畴和目的语范畴联系起来。

与隐喻化过程相反, 在去隐喻化过程中, 源语中的隐喻在目的语中被舍去了。例如, 将“红夫人”翻译成“Bloody Queen”。“红夫人”这个角色的原型是路易十六的妻子玛丽王后。该游戏角色脖子上的伤口和血迹也呼应着玛丽女王在断头台上的悲惨命运。可见, “红夫人”中的“红”象征着鲜血以及血腥的情形。“红色是血腥的”这个隐喻在汉语中较为常见, 但在英语中少见。若保留原文范畴译为“Red Queen”, 该角色将不利于目标语玩家理解, 因此, 翻译时舍去了原文中的隐喻。

3.2.2. 转喻

翻译是一种具有隐喻和转喻特征的范畴转换活动[2]。与隐喻不同, 转喻是一个概念域内的映射过程, 用一个范畴代替另一个范畴。

“部分代整体”是最常见的概念转喻类型之一。以“盲女”及其英译“The Mind’s Eye”为例。“盲女”指“视力受损的女孩”。由于游戏内文本框中有字数限制, 因此不适合直接翻译为“Visually Impaired Girl”。同时, 如果译为“Blind Girl”, 这种翻译可能会具有歧视性, 因为英美国家强调保障残疾人权利以及消除残疾歧视。“盲女”在中文里只是一个体现生理特征的词汇, 不存在歧视。但是, 在进行翻译时, 必须先考虑目的语国家的法律法规, 再考虑语言本身的特点。换言之, 在翻译时, 译者不仅需要考虑语言结构, 还需要考虑概念或经验结构[12]。因此, 游戏中采用借喻, 以“人体器官”指代“人”本身, 译为“The Mind’s Eye”, 说明该角色通过心灵的眼睛来发现事物的本质。将“小丑”译为“Smiley Face”也是如此, 借人体的一部分“脸”用来指人。这一过程也体现了“一范畴代另一范畴”的转喻操作。

4. 结语

在互联网高速发展的时代, 游戏的翻译变得愈发重要。本文基于认知语言学的范畴化理论, 探讨分析了《第五人格》角色名称翻译的范畴转换的模式及频率, 并揭示了其认知机制。研究发现: 第一, 《第五人格》角色名称翻译主要采用对等范畴转换, 因为不同文化背景的人对于该游戏中大部分概念具有相同的认知体验。第二, 错位范畴转换以及空缺范畴转换占比相似, 相对较少。在错位范畴转换中, 大多数属于范畴层次转换, 而范畴成员转换较少。第三, 隐喻和转喻是导致翻译过程中范畴成员或范畴层次乃至整个范畴发生转换的主要原因。本研究为游戏翻译研究提供了新的视角, 有助于为类似的游戏文本

翻译提供建议, 推动中国游戏文化的传播。

基金项目

西南大学研究生科研创新项目“汉语谚语英译的识解研究”(SWUS23047)。

参考文献

- [1] 肖开容. 认知翻译学的名与实[J]. 语言、翻译与认知, 2021(1): 102-121, 168-169.
- [2] 文旭, 余平, 司卫国. 翻译的范畴转换及其认知阐释[J]. 中国翻译, 2019, 40(3): 33-43.
- [3] Ungerer, F. and Schmid, H.J. (1996) *An Introduction to Cognitive Linguistics*. Longman.
- [4] Taylor, J. (1995) *Linguistic Categorization: Prototypes in Linguistic Theory*. Clarendon Press.
- [5] Evans, V. (2019) *Cognitive Linguistics: A Complete Guide*. Edinburgh University Press.
- [6] Rosch, E. (1978) Principles of Categorization. In: Lloyd, B. and Rosch, E., Eds., *Cognition and Categorization*, Erlbaum.
- [7] Croft, W. and Cruse, D. (2004) *A Cognitive Linguistics*. Cambridge University Press.
- [8] 王寅. 什么是认知语言学[M]. 上海: 上海外语教育出版社, 2011.
- [9] 文旭, 司卫国. 具身认知、象似性与翻译的范畴转换[J]. 上海翻译, 2020(3): 1-6.
- [10] 沈家煊. 从语言看中西方的范畴观[J]. 中国社会科学, 2017(7): 131-143.
- [11] Lakoff, G. and Johnson, M. (1980) *Metaphors We Live by*. The University of Chicago Press.
- [12] 文旭. 认知翻译学: 翻译研究的新范式[J]. 英语研究, 2018(2): 103-113.