

ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ



УДК 81-26

Лингвокультурологический анализ особенностей внутриигрового дискурса русско-, англо-, испано- и арабговорящих сообществ World of Tanks Blitz

В.В. Дудка, М.А. Кузелев

Донской государственный технический университет, г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация

Аннотация

Статья посвящена особенностям лингвокультурологии. Предметом исследования выступает язык и его использование для кооперации игроков известной видеоигры World of Tanks Blitz. Главным образом исследование направлено на сравнение игровых механик и сюжета на русском, английском, испанском и арабском клиентах видеоигры.

Ключевые слова: лингвокультурология, компьютерный дискурс, культурная идентичность, языковая идентичность, видеоигра, межкультурная коммуникация, локализация

Для цитирования. Дудка В.В., Кузелев М.А. Лингвокультурологический анализ особенностей внутриигрового дискурса русско-, англо-, испано-, и арабговорящих сообществ World of Tanks Blitz. *Молодой исследователь Дона*. 2025;10(2):98–101.

Linguocultural Analysis of Game Discourse Features in Russian-, English-, Spanish- and Arabic-Speaking Communities of World of Tanks Blitz

Vladislav V. Dudka, Maxim A. Kuzhelev

Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation

Abstract

The article investigates the features of cultural linguistics. The subject of the research is the language and its use in the frame of communication of players of the famous video game World of Tanks Blitz. The research primarily aims at comparing game mechanics and plot in Russian, English, Spanish and Arabic localizations of the video game.

Keywords: cultural linguistics, computer discourse, cultural identity, linguistic identity, video game, intercultural communication, localization

For citation. Dudka VV, Kuzhelev MA. Linguocultural Analysis of Game Discourse Features in Russian-, English-, Spanish- and Arabic-Speaking Communities of World of Tanks Blitz. *Young Researcher of Don*. 2025;10(2):98–101.

Введение. Компьютерный дискурс является неотъемлемой частью современной коммуникации. В последние годы интернет-доступ стал практически повсеместным, а мобильные устройства создали огромный плацдарм для взаимодействия друг с другом через различные онлайн-платформы. В игре World of Tanks, представляющей собой многопользовательскую онлайн-игру, язык становится ключевым средством формирования межкультурных взаимоотношений. Присутствующая культурная идентичность, проявляющаяся в специфичном поведении игроков, описании характеристик танка, личных и клановых боевых задач, взводной игре, сертификатов, бустеров и прочего на исходном языке носителя тесно сочетается с общепринятым английским языком, что приводит к межкультурной интеграции и пониманию между игроками.

Цель исследования заключается в выявлении влияния языковой идентичности и культурных различий на игровые механики и взаимодействие между игроками, а также на общение людей в контексте реального общения.

Основная часть. Компьютерный дискурс, по мнению отечественного лингвиста Е. Н. Галичкиной, является «многожанровой функциональной разновидностью публичной монологической речи, появившейся в процессе межличностного компьютерного общения» [1]. Важно отметить, что компьютерный дискурс не просто сосуществует с реальным общением, но активно проникает в него, меняя языковые стандарты и влияя на социальное взаимодействие. Кашкин В.Б. отмечает, что дискурс всегда должен служить определенным целям и быть эффективным для их достижения, если нет доказательств противного [2].

В онлайн-играх участники игрового процесса формируют и демонстрируют свою культурную идентичность, которая проявляется через выбор языка общения, использование специфических игровых понятий и сленга, ощущая себя частью сообщества, разделяющего этот язык. По мнению ученых, занимающихся изучением проблем межкультурной коммуникации (МКК), культурная идентичность определяет собой «осознанное принятие человеком соответствующих культурным норм и образцов поведения, ценностных ориентаций и языка, понимание своего «я» через призму характеристик, принятых в данном обществе, и самоотождествление себя с культурными образцами именно этого общества» [3].

Как и в любой другой видеоигре, весь «геймплей» World of Tanks может быть подразделен на небоевой режим (когда танк находится в ангаре или в тренировочной комнате) и боевой режим (встречный бой, превосходство, рейтинговый бой и турнир). Именно в боевом режиме присутствует та самая культурная и языковая идентичность, когда мы можем более подробно разобраться в таких выражениях, как: «у него ВЛД по центрику слабый» (верхняя лобовая деталь, по сути, бронелист), «Take it quickly, it's on CD!» (от англ. cooldown — перезарядка), «¡No le entré con la BP, pero le mandé un AE que le quitó medio PS!» (Я не пробил его бронебойным снарядом, но кинул фугас, который снял ему половину очков здоровья) или «بذهبيططق ، دمرم يا» (Yā mudammir, taṭṭiq ‘alayh bi-dhahab — Эй, ПТ-САУ, пальни в него голдой). Такие команды используются только в боевом режиме, поскольку тайминг напрямую влияет на успешность боевых действий.

Поговорим подробнее о собственных прозвищах для танков, которые придумывают игроки различных национальностей для создания уникальной идентификации и упрощения коммуникации. Наиболее распространенным и любимым является британский танк X уровня FV215 b (183), известный как «бабаха». Это прозвище, как предполагается, происходит от звука «бабах», который имитирует громкий выстрел и способен снести боекомплект с одного выстрела. Среди англоговорящих игроков танк именуют «One-shot», «Death Star» из-за высокой пробиваемости орудия. Арабские игроки называют его «الوحش» («Al-Wahsh») — монстр, или «الدمرة» («Al-Mudammira») — разрушитель. Испанцы же используют вариант «El One-shot», что, несмотря на различия в произношении, является калькой с английского.

Другим часто обсуждаемым танком является ИС (и все его модификации -3, -7), который в русской локализации получает прозвище «дед» или просто «ИС» по причине названия танка в честь Иосифа Сталина. Англоговорящие игроки часто называют его «Russian Bias», исходя из стереотипа о том, что русская ветка танков значительно «забаффана» (от англ. buff — «поглощать удары») и имеет неравные преимущества. Некоторые американские игроки, играя на русском сервере, упоминают «Fake T34», путаясь с неподдельным «Т34» по силуэтам. Испанцы предпочитают лаконичное «Soviético», указывая на страну происхождения. В арабском контексте встречается название «سحار» (ḥāris), что переводится как «защитник», отсылая к культурной специфике СССР, где танк использовался для защиты линии фронта.

В дальнейшем представим наиболее распространенные прозвища в таблице 1.

Таблица 1

Обозначение прозвищ танков представителями различных языковых сообществ World of tanks Blitz

Танк	Русское прозвище	Испанское прозвище	Английское прозвище	Арабское прозвище
Немецкая премиум ПТ-САУ «Е 25»	«Блоха» (в силу своего малого размера, короткого орудия, но резкой маневренности и высокой скорости)	«La Rata» (Отсылка на ту же крысу, которая скрытно «грызет» противников из засады).	«The Flying Pancake» (Летающая сковородка) или «The German Roach» (Немецкий Таракан) Для них он прячется, быстро передвигается, и его сложно выбить.	«لصصور» («Al-surṣūr») – таракан или «الزاحف» («Az-zāḥif») — «ползучий» или «тот, кто ползет».

Танк	Русское прозвище	Испанское прозвище	Английское прозвище	Арабское прозвище
Американский лёгкий танк «Т71»	«табуретка» такой же быстрый и маневренный, но при этом еще есть и «барабан» (в «WOT» используется для обозначения танков с возможностью нескольких выстрелов за один цикл).	«El de la Ráfaga» (Тот, что с очередью или залпом)	«The Speed Demon» (Демон Скорости)	«المزعج» («Al-muz'ij») — «навязчивый», также «ذات المشط» («Dhāt al-musht») — «тот что с обоймой».
Немецкая ПТ-САУ восьмого уровня «Rhm.- Borsig Waffenträger»	«Борщ» (отдают предпочтение лаконичному названию, используя переводческие трансформации)	«Glass Cannon» (Стеклянная Пушка) «Carro de papel» (Бумажный танк) отражают его картонную специфику, так как у танка достаточно хороший «дамаг», но танк можно пробить практически любым снарядом.		«الدبابة الورقية» («Ad-dabbābah al-waraqīyyah») - «картонный танк».
Американский тяжелый премиум танк «M6A2E1»	«Гусь» (броневые листы при повороте издают звук, похожий на неуклюжий гусиный клекот)	«El Arrollador» — своеобразный «таран» (видят в нем возможность эффективно таранить, т.е. атаковать противника корпусом танка благодаря массе)	«Franken Tank» (присутствует даже аналогичный «скин», т.е. камуфляж танка, напоминающий для них сборку из частей Франкенштейна)	«المتحول 6 إم» («Im sittah al-mutahawwil») — М6 Мутант, исходя из мутации модели М6.

Видно, что каждое языковое сообщество в силу своих социолингвистических и культурных особенностей имеет свои уникальные обозначения игровых понятий и терминов, которые представляют собой определенную языковую и культурную идентичность.

Заключение. Анализ лингвокультурологических особенностей внутриигрового дискурса русско-, англо-, испано- и арабговорящих сообществ World of Tanks Blitz позволил выявить противоречие. Различия в менталитете упомянутых культур демонстрирует исключительное восприятие представителями данной культуры игрового сюжета. Однако стиль игры заставляет игроков мыслить одинаково и находить сходства благодаря игровому процессу. Именно в видеоигровой среде наблюдается интеграция приверженцев различных этносов, создается новый виртуальный тип общения, выступающий универсальным для пользователей, и позволяющий понимать друг друга в условиях резкой культурной гетерогенности.

Список литературы

1. Галичкина Е.Н. *Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций)*. Дис. канд. филол. наук. Астрахань: 2001. 212 с.
2. Кашкин В.Б. *Сопоставительные исследования дискурса. Концептуальное пространство языка*. Тамбов: Тамбовский государственный технический университет; 2005. 95 с.
3. Грушевицкая Т.Г., Попков В.Д., Садохин А.П. (ред.). *Основы межкультурной коммуникации*. Учебник для вузов. Москва: Юнити-Дана; 2002. 352 с.

Об авторах:

Владислав Витальевич Дудка, магистрант кафедры интегративной и цифровой лингвистики Донского государственного технического университета (344003, Российская Федерация, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), dudkav2003@gmail.com

Максим Александрович Кужелев, кандидат социологических наук, доцент кафедры мировых языков и культуры Донского государственного технического университета (344003, Российская Федерация, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), mkujelev@donstu.ru

Конфликт интересов: авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Все авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.

About the Authors:

Vladislav V. Dudka, Master's Degree Student of the Integrative and Digital Linguistics Department, Don State Technical University (1, Gagarin Sq., Rostov-on-Don, 344003, Russian Federation), dudkav2003@gmail.com

Maxim A. Kuzhelev, Cand.Sci. (Sociology), Associate Professor of the World Languages and Cultures Department, Don State Technical University (1, Gagarin Sq., Rostov-on-Don, 344003, Russian Federation), mkujelev@donstu.ru

Conflict of Interest Statement: the authors declare no conflict of interest.

All authors have read and approved the final manuscript.