

ДОМЕСТИФІКАЦІЯ ТА ФОРЕНІЗАЦІЯ У ПРОЦЕСІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Локалізація комп'ютерних ігор стала невід'ємною частиною сучасної ігрової індустрії та відіграє важливу роль в успіху ігор на міжнародних ринках. В умовах глобалізації та стрімкого технологічного розвитку розробники та видавці відеоігор прагнуть охопити якомога ширше коло гравців з різних країн і культур. Доместифікація та форенізація - дві протилежні стратегії, які відрізняються підходом до адаптації ігрового контенту. Доместифікація передбачає значну адаптацію гри до культурних норм та очікувань цільової аудиторії, тоді як форенізація спрямована на збереження автентичності та унікальності оригінальної гри. Вибір між цими стратегіями залежить від багатьох факторів, таких як жанр гри, культурна дистанція, бюджет локалізації та цільовий ринок.

Актуальність дослідження щодо доместифікації та форенізації у локалізації комп'ютерних ігор зумовлена також зростанням попиту на якісну локалізацію та культурну адаптацію ігор. Гравці в усьому світі стають більш вимогливими до якості перекладу, озвучення та культурної відповідності ігор. Неякісна або невідповідна локалізація може призвести до негативного сприйняття гри та втрати потенційних гравців. Тому розуміння особливостей та переваг доместифікації та форенізації є важливим для розробників та видавців ігор, які прагнуть досягти успіху на міжнародному ринку. Творцям ігрового контенту необхідно бути уважними до культур, в яких назви їх ігор будуть випущені. Звісно не можна забувати про такі важливі питання, як етнічність і культурні особливості. Головною проблемою є використання етнічних або культурних стереотипів. [3, с 275]

Доместифікація охоплює широкий спектр елементів гри, таких як сюжет, персонажі, діалоги, графіка, звук та інтерфейс користувача [1, с. 57]. Вона може включати зміну імен персонажів, адаптацію гумору та культурних референсів, модифікацію графічних елементів та звукового супроводу, а також адаптацію ігрової механіки до місцевих звичок та уподобань [2, с. 71]. Форенізація є альтернативною стратегією локалізації комп'ютерних ігор, яка полягає у збереженні оригінальних культурних елементів та особливостей гри при її адаптації для цільової аудиторії [1, с. 61]. На відміну від доместифікації, яка прагне адаптувати гру до місцевих культурних норм та очікувань, форенізація спрямована на збереження автентичності та унікальності ігрового досвіду [2, с. 37]. Форенізація охоплює такі аспекти гри, як збереження оригінальних імен персонажів, місць та предметів, а також використання субтитрів або дубляжу без значних змін у діалогах та текстах.

Застосування доместифікації та форенізації до процесу локалізації комп'ютерної гри показує, що вибір стратегії залежить від багатьох критеріїв, таких як тип гри, культурна дистанція, бюджет і цільовий ринок. Статистика

свідчить, що доместифікація є більш поширеною стратегією, особливо для азійських ринків, тоді як форенізація частіше застосовується для європейського та північноамериканського ринків. Приклади успішної локалізації демонструють важливість вибору відповідної стратегії для досягнення оптимальних результатів та задоволення потреб і очікувань гравців. Подальші дослідження у цій галузі можуть бути спрямовані на більш детальний аналіз впливу культурних факторів на процес локалізації, розробку нових підходів та інструментів для оптимізації локалізації відеоігор, а також вивчення економічних та маркетингових аспектів локалізації в ігровій індустрії. Крім того, перспективним напрямком досліджень є вивчення ролі локалізації у формуванні глобальної ігрової культури та сприянні міжкультурному діалогу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Коваленко В. М. Локалізація відеоігор: стратегії та виклики / В. М. Коваленко // Мовні і концептуальні картини світу. - 2019. - Вип. 66. - С. 23-63.
2. Петренко О. В. Локалізація відеоігор: лінгвістичні та культурні виклики / О. В. Петренко // Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Перекладознавство та міжкультурна комунікація. - 2018. - Вип. 3. - С. 19-71.
3. Головацька Ю. Б, Новосад Ю. І. Концепції локалізації відеоігор.// Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу : збірник тез II Міжнародної науково-практичної конференції. Тернопіль, 2020. С. 217.
4. Петренко О. В. Доместифікація та форенізація як стратегії локалізації відеоігор / О. В. Петренко // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. - 2018. - Вип. 37. - С. 14-74.

**Мудрієвський Б. В., Чумак Л. М.
Житомирський державний університет імені Івана Франка**

ЛІНГВІСТИЧНІ ЗАВДАННЯ У ПОБУДОВІ СИСТЕМ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

У сучасному світі, що стрімко розвивається, технології штучного інтелекту (ШІ) стали одними з найбільш революційних та перспективних напрямків. Ключовою особливістю ШІ є здатність комп'ютерних систем опрацьовувати величезні масиви даних, мислити та навчатися, наслідуючи людський інтелект. Це відкриває широкі можливості для автоматизації різноманітних сфер людської діяльності. Особливо вражаючим є потенціал використання штучного інтелекту як віртуального помічника для оптимізації повсякденного життя людини.

Аналіз різноманітних підходів до тлумачення терміна *штучний інтелект* дозволив визначити його основну мету – створення систем, здатних мислити та робити висновки, наближаючись до рівня людського інтелекту. Такі системи повинні мати можливість набувати досвід та постійно вдосконалювати свої можливості з плином часу. У ході дослідження було виявлено ключові методи, що застосовуються у галузі ШІ, серед яких: машинне навчання, глибинне