

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

Циклова комісія з видавничої справи, культури та української філології

ДИПЛОМНА РОБОТА

**ОСОБЛИВОСТІ РЕДАКЦІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ВИДАННЯ ДЛЯ
НАСТІЛЬНОЇ ГРИ (НА ПРИКЛАДІ “КНИГИ ГРАВЦЯ «DUNGEONS
AND DRAGONS»”)**

студентки IV курсу
групи ВСРфмб-1-22-4.0д
спеціальності 061 Журналістика
освітньо-професійної програми
«Видавнича справа та редагування»
освітньо-професійного ступеня
«фаховий молодший бакалавр»
Пилипенко Марії Павлівни
Керівник: Ліна ШЕНДЕРІВСЬКА,
канд. ек. наук, доцент

Рекомендовано до захисту
ЦК з видавничої справи,
культури та української філології
Протокол від «__» _____
2026 р. № _____
Голова ЦК _____ Олена ГРУЗДЬОВА

Захищено «__» _____ 2026 р.
Оцінка _____
Оцінка за стобальною шкалою,
рейтингова оцінка
Протокол ЕК від «__» _____ 2026 р.
№ _____
Голова ЕК _____ Микола АНДРІЙЧУК,
кандидат наук із соціальних комунікацій,
доцент кафедри видавничої справи та
редагування Національного технічного
університету України «Київський
політехнічний інститут імені Ігоря
Сікорського»

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 РОЛЬ І МІСЦЕ ВИДАННЯ ДО НАСТІЛЬНОЇ ГРИ У СИСТЕМІ ДОВІДКОВИХ ВИДАНЬ.....	5
1.1 Видання до настільної гри як вид довідкового видання.....	5
1.2 Роль редактора у створенні та адаптації довідкових видань	7
1.3 Психологічний вплив настільних рольових ігор.....	10
Висновки до розділу 1	13
РОЗДІЛ 2 СУЧАСНІ АСПЕКТИ РЕДАГУВАННЯ ПЕРЕКЛАДУ	16
2.1 Особливості перекладу англomовних текстів	16
2.2 Настільні ігри як специфічний об'єкт перекладу та редагування	18
2.3 Особливості роботи з термінологією Dungeons and Dragons	20
Висновки до розділу 2	22
РОЗДІЛ 3 РОБОТА НАД «КНИГОЮ ГРАВЦЯ» DUNGEONS AND DRAGONS.....	24
3.1 Концепція запроєктованого видання	24
3.2 Особливості верстки видання.....	27
3.3 Актуальні напрями просування видання.....	31
Висновки до розділу 3	34
РОЗДІЛ 4 DUNGEONS AND DRAGONS ЯК ЯВИЩЕ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ	37
4.1 Вплив «Dungeons and Dragons» на сучасність	37
4.2 Розвиток Dungeons and Dragons як настільно-рольової гри.....	39
4.3 Культура настільних рольових ігор	42
Висновки до розділу 4	46
ВИСНОВКИ	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	54

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сучасний видавничий ринок демонструє зростання інтересу до настільних ігор, що поєднують інструктивну, художню та візуальну складові. Такі видання вимагають ретельного редагування, оскільки якість видання до настільної гри визначається не лише точністю викладу, а й узгодженістю тексту з графічними матеріалами, від чого залежить коректне сприйняття правил і загальна функціональність продукту.

Особливе місце у цій сфері займає «Dungeons and Dragons» – рольова гра, що стала основою розвитку індустрії настільних RPG і задала модель підготовки допоміжних видань. «Книга гравця» є прикладом видання, де поєднуються інструктивний текст, описові матеріали та ілюстрації, що зумовлює підвищені вимоги до редакторської роботи і формує специфіку підходів до перекладу.

В Україні питання редагування подібних видань майже не розроблене, хоча зростаюча популярність настільних ігор формує потребу у якісних перекладах та адаптаціях. Аналіз редакторської практики на матеріалі «Dungeons and Dragons» дає змогу виробити універсальні підходи до підготовки таких видань для українського ринку та сприяти розвитку відповідної видавничої спеціалізації.

Мета дослідження – проаналізувати специфіку редагування текстового та візуального матеріалу у виданнях до настільних ігор та визначити ключові принципи їх узгодження.

Для досягнення поставленої мети необхідно розв’язати такі завдання:

- охарактеризувати структуру видань до настільних ігор та визначити їхні типологічні особливості;
- проаналізувати мовностилістичні аспекти редагування текстової частини подібних видань;
- дослідити специфіку роботи з термінологією та перекладом у контексті настільних ігор;
- визначити роль і функції графічних елементів у структурі видання;

- розкрити особливості редакторської взаємодії між текстом і візуальним матеріалом;
- запропонувати практичні рекомендації щодо редагування допоміжних видань до настільних ігор для українського ринку.

Об’єкт дослідження – видання до настільних ігор як комплексні видавничі продукти.

Предмет дослідження – редакторська робота над текстовою і графічною частинами видання для настільної гри (наприкладі *“Книги гравця «Dungeons and Dragons»”*).

Теоретичне значення дослідження полягає у систематизації підходів до редагування комплексних видавничих продуктів, де поєднуються інструктивні, художні та візуальні елементи. У роботі розкрито поняття редагування видань до настільних ігор, визначено особливості адаптації тексту й графіки та їхнього узгодження в єдиному виданні.

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування його результатів у видавничій діяльності, зокрема під час редагування як перекладних, так і оригінальних видань до настільних ігор. Сформовані висновки й рекомендації можуть стати практичним інструментом для редакторів, перекладачів і видавців, які працюють з ігровими текстами та подібними виданнями.

РОЗДІЛ 1

РОЛЬ І МІСЦЕ ВИДАННЯ ДО НАСТІЛЬНОЇ ГРИ У СИСТЕМІ ДОВІДКОВИХ ВИДАНЬ

1.1 Видання до настільної гри як вид довідкового видання

Довідкові видання зберігають стійкі позиції на ринку навіть в епоху цифровізації, адаптуючись до нових звичок споживання електронної інформації, до підвищення запитів щодо лаконічності та оперативності отримання необхідних даних, відомостей тощо.

Довідник поєднує ознаки текстового та образотворчого видання, оскільки його зміст одночасно містить словесну інструкцію та візуальні схеми, діаграми або ілюстрації, що пояснюють механіку гри. Матеріальна конструкція такого видання зазвичай є книжковою або комплектною, якщо довідник входить до складу коробки з грою. Його цільове призначення полягає у виконанні освітньо-пояснювальної функції, спрямованої на засвоєння правил, структури та цілей гри користувачем.

З огляду на типологічну класифікацію, видання до настільних ігор можуть належати до неперіодичних видань довідкового характеру, оскільки містять систематизовані відомості для багаторазового користування [1]. За ступенем аналітико-синтетичного опрацювання інформації довідник належать до вторинних документів, оскільки він узагальнює основний зміст ігрової системи у вигляді практичних правил і пояснень.

Відповідно до сучасних підходів до проектування ігор, інформаційна організація довідника розглядається як частина загального процесу дизайну ігрового продукту. Структура правил і довідкових розділів має визначальний вплив на швидкість навчання гравця, кількість помилок під час першого знайомства з грою та загальний рівень занурення у процес [42, с. 84]. Важливо, щоб довідник відповідав принципам інформаційної ергономіки: ієрархії даних, логічній послідовності та когнітивній доступності.

Процес засвоєння правил відбувається через взаємодію короткочасної, сенсорної та довготривалої пам'яті користувача, а тому оформлення довідника має забезпечувати оптимальне когнітивне навантаження [42, с. 59]. Текстові елементи мають бути структуровані за принципом поступового розгортання: від огляду компонентів і мети гри – до послідовності дій, прикладів і уточнень. Схеми та зображення виконують функцію «підкріплюючих сигналів», що допомагають гравцеві співвідносити текстові інструкції з візуальними елементами поля або карт.

Ключовими чинниками ефективності видань до настільних ігор є чіткість цілей, відповідність контенту потребам цільової аудиторії, автономність та можливість самоосвіти користувача [41, с. 33-35]. Довідковий супровід має не лише передавати інформацію, а й підтримувати мотивацію, створюючи для гравця відчуття поступового опанування матеріалу.

З практичних міркувань доцільно передбачати в виданні до настільної гри також глосарій термінів, покажчик компонентів та таблицю символів, особливо у складних іграх, що містять спеціальні позначення або тематичну термінологію. Це відповідає вимогам доступності інформації та уніфікації термінів, про які йдеться у стандарті [1].

Деякі сучасні настільні ігри поєднують друковане допоміжне видання з електронним додатком, що дозволяє розширити функціональність і забезпечити інтерактивну взаємодію користувача з контентом. Такі інноваційні форми відповідають принципам ефективної візуалізації, які сприяють кращому сприйняттю правил [42, с. 140-142].

Видання до настільної гри є самостійним елементом ігрового продукту, що поєднує текстові та візуальні засоби подання інформації й виконує ключову освітньо-пояснювальну функцію. Його ефективність визначається структурою, відповідністю принципам інформаційної ергономіки та орієнтацією на когнітивні можливості користувача. У сучасних умовах такі видання зберігають актуальність, адаптуючись до цифрових форматів і розширюючи способи взаємодії з гравцем,

водночас залишаючись надійним інструментом засвоєння правил і підтримки ігрової мотивації.

1.2 Роль редактора у створенні та адаптації довідкових видань

Роль редактора у створенні та адаптації довідкових видань полягає у забезпеченні достовірності, структурної логічності та функціональної зручності інформаційного продукту. Саме редактор контролює всі етапи відбору, систематизації та вербалізації даних, що визначають якість довідкового видання. У контексті інформаційного суспільства потреба в миттєвому отриманні перевіреної та верифікованої інформації зумовлює підвищені вимоги до таких видань, а отже, і до роботи редактора. Його завдання – забезпечити наукову точність, лаконічність і зрозумілість кожного текстового блоку, щоб користувач міг швидко перетворювати інформацію на знання [4, с. 160-161].

Редактор виступає центральною фігурою в процесі створення довідкової літератури, адже саме він координує дії авторів, рецензентів і технічних працівників, контролює дотримання термінологічної єдності та коректність структури видання. Редактор має поєднувати функції аналітика, координатора, технолога та комунікатора, виконуючи творчі, коригувальні, дослідницькі й організаційні завдання [Гузенко с. 14]. Він відповідає за те, щоб кожна частина видання задовольняла загальним редакційно-видавничим вимогам і забезпечувала логічну цілісність матеріалу.

Редакторська підготовка довідкових видань відзначається складністю та багаторівневістю. Редагування довідкової літератури – це процес, спрямований на створення науково достовірного продукту без логічних, змістових чи фактологічних похибок [4, с. 161]. Будь-яке порушення внутрішньої логіки статей чи словникових частин здатне знівелювати позитивне враження від навіть ідеального поліграфічного оформлення. Тому редактор має перевіряти не лише фактичні дані, а й структуру подачі матеріалу, відповідність заголовків і

пояснювальних блоків, гармонійність співвідношення між довідковими статтями, покажчиками та допоміжними елементами [4, с. 164-165].

Одним із ключових завдань редактора є робота з довідковими статтями, які становлять базовий структурно-змістовий елемент таких видань. Редактор повинен дотримуватися принципів єдності форми викладу, уніфікації структури та точності термінології. Важливим є складання типової схеми або еталонної статті, за якою авторський колектив укладає матеріал [4, с. 164]. Така схема передбачає визначення назви, характеру видання, місця видання, мови, видавця, напрямів діяльності, хронологічної довідки та інших параметрів. Саме редактор забезпечує однаковість підходів при підготовці кожної статті, здійснюючи багаторазову перевірку та верифікацію фактів.

Крім текстової частини, редактор відповідає за правильність оформлення довідково-пошукового апарату, що забезпечує зручність користування виданням. Такі елементи, як колонтитули, колонцифри, покажчики, переліки, посилання й зноски, відіграють провідну роль у навчальних та довідкових виданнях, адже полегшують навігацію й пошук інформації [16, с. 279]. У процесі додрукарської підготовки редактор перевіряє правильність їхнього розташування, логіку алфавітного чи тематичного впорядкування, відповідність стилю оформлення загальній архітектоніці книги.

Редактор повинен також контролювати узгодженість тексту основного змісту з елементами покажчиків і перехресних посилань, що є критично важливим для точності посилань і достовірності інформаційних зв'язків. Зокрема, у багатьох навчальних довідниках покажчики розташовані наприкінці книги, мають двоколонкове оформлення, алфавітний порядок, зноски й вказівки на сторінки з необхідною інформацією [16, с. 281]. Редактор тут забезпечує коректне поєднання іменного, предметного та географічного покажчиків, що дозволяє користувачу швидко знаходити потрібні дані.

Процес редагування довідкових видань передбачає етапну послідовність, що включає аналіз авторського оригіналу, перевірку відповідності вимогам до структури, стилістичну правку та узгодження всіх складових. Редагування охоплює як змістову, так і матеріальну структуру книги, вимагає від редактора аналітичного мислення, організаційних навичок і технологічної обізнаності [Гузенко с. 28]. Редактор має оцінити якість тексту за критеріями логічності, точності, повноти, адекватності джерелам і відповідності нормам мови. При цьому він повинен зберігати авторський стиль, уникаючи надмірного втручання, але забезпечуючи нормативність викладу.

У роботі з довідковими текстами особливо важливо дотримуватися принципів фактологічної достовірності. Редактор перевіряє джерела даних, співвідносить факти з офіційними документами, застосовує метод подвійної перевірки, залучаючи фахівців галузі. Цей підхід формує репутацію видання й самого редактора, адже неточність навіть у дрібній деталі може дискредитувати весь інформаційний продукт [Гузенко с. 28]. Тому контроль фактичного матеріалу є однією з основ професійної етики редактора.

Редактор також бере участь у технологічному забезпеченні видання, координуючи процеси додрукарської підготовки – від верстки до фінальної коректури. Сучасний редактор має володіти комп'ютерними технологіями, знанням систем верстки, дизайну та макетування, адже без цього неможливо забезпечити технічну узгодженість видання [Гузенко с. 13]. Ці компетенції особливо важливі для електронних та мультимедійних довідкових видань, які вимагають глибокого розуміння структури файлів і цифрових форматів.

Редакторська діяльність у сфері довідкових видань поєднує аналітичну точність із технологічною відповідальністю. Вона охоплює не лише роботу з текстом, а й розробку структурної логіки, побудову системи внутрішніх посилань, створення уніфікованого довідково-пошукового апарату. Таким чином, роль редактора полягає у формуванні науково достовірного, логічно впорядкованого та

функціонально ефективного видання, яке відповідає інформаційним потребам сучасного суспільства.

1.3 Психологічний вплив настільних рольових ігор

Психологічний вплив настільних рольових ігор формується через поєднання емоційної взаємодії, колективного наративу, рольового моделювання поведінки та постійної комунікації між учасниками. Настільні рольові ігри створюють середовище, у якому гравці не лише виконують певні ролі, а й беруть участь у спільному конструюванні подій, прийнятті рішень і розвитку історії [27, с. 262]. Такий формат діяльності передбачає активне використання уяви, вербальної взаємодії та групового обговорення, що безпосередньо впливає на психоемоційний стан учасників [6, с. 45].

Настільні рольові ігри часто розглядаються як форма ігрової психокорекції, оскільки вони дозволяють безпечно моделювати різні типи поведінки, емоційні реакції та соціальні ситуації [6, с. 44]. Важливою особливістю такого формату є подвійність ігрового процесу: з одного боку, гравець бере участь у реальній взаємодії з іншими людьми, а з іншого – діє в умовному просторі, де ризик реальних наслідків значно знижений [6, с. 44–45]. Саме це створює умови для психологічної безпеки, зниження страху помилки та поступового розширення поведінкових моделей.

Групова структура НРІ сприяє розвитку міжособистісних зв'язків і підтримує відчуття належності до спільноти. Під час гри учасники постійно взаємодіють, домовляються, вирішують конфлікти та координують спільні дії, що формує навички комунікації й співпраці [46, с. 37]. Одним із ключових мотивів продовження участі в НРІ названо саме приналежність та взаємодію, тобто задоволення потреби у контакті з іншими людьми [27, с. 263]. Учасники гри поступово формують раппорт, починають сприймати групу як безпечний соціальний простір і підтримують спілкування навіть поза межами ігрових сесій [6, с. 46].

Важливу роль у психологічному впливі настільних рольових ігор відіграє ескапізм. Для багатьох учасників гра стає можливістю тимчасово дистанціюватися від повсякденного стресу, тривоги та емоційного виснаження [46, с. 41]. Ігровий простір дозволяє переключити увагу на колективну історію, виконання ролі та вирішення завдань у межах фантастичного світу. При цьому ескапізм не обмежується простим «уникненням реальності». Йдеться про переживання досвіду, який неможливо отримати у звичайному житті, що посилює емоційне залучення до процесу [6, с. 46].

Прикладом може бути кампанія, у якій персонажі змушені виживати в умовах фантастичної катастрофи, а учасники через це переживають сильне відчуття спільної відповідальності та взаємної підтримки.

Значний вплив на психологічний стан має процес створення та відігрування персонажа. Гравець не просто контролює набір характеристик, а фактично формує окрему особистість зі своїми цілями, страхами, моральними принципами та способом взаємодії зі світом [46, с. 36–37]. Через таке рольове перевтілення людина отримує можливість досліджувати власні риси, емоції та реакції в умовно безпечному середовищі [46, с. 40]. Подібна форма самодослідження пов'язується з процесом інтеграції власного «Я» та апробацією нових моделей поведінки [6, с. 45].

Особливо важливим це стає для людей, які в реальному житті відчувають труднощі із самовираженням або соціальною взаємодією. Учасники можуть експериментувати з більш упевненою поведінкою, проявляти ініціативу або відстоювати власну позицію через персонажа, не побоюючись негайного осуду [6, с. 45].

Колективний характер НРІ також сприяє розвитку емпатії та здатності розуміти перспективу іншої людини. Під час взаємодії гравці змушені враховувати мотивацію інших персонажів, адаптувати власні рішення до реакцій групи та прогнозувати наслідки своїх дій [46, с. 37]. Рольові ігри стимулюють моральне осмислення ситуацій, оскільки учасники регулярно стикаються з етичними

дилемами, конфліктами інтересів та необхідністю колективного вибору. Позитивна кореляція між участю в настільних рольових іграх та вищим рівнем креативності й морального розвитку додатково підкреслює значення такого досвіду для особистісного формування [6, с. 45].

Окреме значення має творче самовираження, яке супроводжує практично всі етапи гри. Учасники створюють персонажів, розробляють передісторії, взаємодіють із вигаданими культурами та колективно формують сюжет кампанії [46, с. 40]. Вербальна складова при цьому має особливе значення, оскільки саме через мову, опис та імпровізацію формується основна частина наративу [6, с. 45].

Настільні ігри стимулюють пошукову активність, спонукають до самостійного пошуку рішень та створюють умови для комбінування знань у незвичний спосіб. Сюжетно-рольові настільні ігри особливо активно розвивають уяву, фантазію та здатність до творчої взаємодії між учасниками [20, с. 183]. Це проявляється не лише в побудові історії, а й у способах вирішення конфліктів, створенні стратегій і взаємодії з ігровим середовищем.

Регулярність ігрових зустрічей також має психологічне значення. Постійні сесії формують відчуття стабільності та підтримують соціальні контакти між учасниками [46, с. 40]. Особливо помітним це стало під час пандемії COVID-19, коли настільні ігри активно використовувалися для підтримання соціальної взаємодії та проведення спільного дозвілля в умовах ізоляції [12, с. 243–244]. У цей період настільні ігри також почали активніше використовуватися як спосіб організації навчальної та комунікативної діяльності для різних вікових груп [12, с. 243].

Важливою характеристикою НРІ є можливість отримання негайного соціального відгуку. Формат «грай, щоб навчатися» дозволяє учасникам практикувати різні навички в розважальному середовищі, отримуючи реакцію групи на власні рішення та поведінку [27, с. 263]. Це сприяє розвитку впевненості, адаптивності та здатності швидко реагувати на зміни ситуації.

Під час участі в довготривалих кампаніях гравці повідомляли про можливість помилятися без надмірного страху осуду, а також про поступове покращення соціальних навичок [46, с. 38]. Психологічна безпека гри дозволяє учасникам тренувати комунікацію та взаємодію без жорсткого тиску реальних соціальних ситуацій [20, с. 182].

Попри значну кількість позитивних аспектів, психологічний вплив НРІ не є однозначно позитивним у будь-яких умовах. Надмірне використання ескапізму може перетворитися на спосіб уникнення реальних проблем і надмірного дистанціювання від повсякденного життя. Окрім цього, міжособистісні конфлікти всередині групи або надмірна емоційна залученість у гру можуть створювати додаткове психологічне напруження [46, с. 41]. Саме тому важливими чинниками залишаються атмосфера взаємної поваги, рівень довіри між учасниками та підтримання безпечного середовища під час гри.

Висновки до розділу 1

Видання до настільної рольової гри є важливою складовою ігрового продукту, яка поєднує інформаційну, навчальну та комунікативну функції. Такі видання забезпечують засвоєння правил, пояснюють структуру та механіку гри, а також підтримують взаємодію користувача з ігровим середовищем. Їхня ефективність безпосередньо залежить від логічності побудови матеріалу, чіткості викладу, послідовності подання інформації та правильного поєднання текстових і візуальних елементів. Особливого значення набуває принцип інформаційної ергономіки, відповідно до якого довідковий матеріал має бути організований так, щоб мінімізувати когнітивне навантаження та забезпечити швидке сприйняття інформації користувачем. Структурованість тексту, наявність прикладів, схем, показчиків і пояснювальних елементів суттєво впливають на зручність користування виданням та рівень залучення гравця до ігрового процесу.

Встановлено, що сучасні видання до настільних ігор поступово виходять за межі традиційного друкованого формату та інтегруються з цифровими

технологіями. Поєднання друкованих довідників із електронними додатками, інтерактивними матеріалами та мультимедійними елементами дозволяє розширити функціональність видання й зробити процес навчання більш адаптивним і доступним для користувача. Такий підхід відповідає сучасним тенденціям розвитку інформаційного середовища та сприяє підвищенню ефективності сприйняття складних ігрових механік. Водночас друковане довідкове видання залишається важливим елементом настільної гри, оскільки забезпечує автономність користування, швидкий доступ до інформації та стабільність взаємодії з правилами гри незалежно від технічних засобів.

Значну роль у створенні якісного довідкового видання відіграє редакторська підготовка, яка охоплює не лише мовне чи стилістичне опрацювання тексту, а й контроль загальної структури, термінологічної єдності та функціональної цілісності видання. Редактор координує процес підготовки матеріалу, забезпечує достовірність інформації, перевіряє логіку побудови довідкових статей і контролює узгодженість усіх структурних елементів. Саме редакторська робота визначає, наскільки зручним, зрозумілим і надійним буде видання для користувача. Особливо важливим є опрацювання довідково-пошукового апарату, адже покажчики, перехресні посилання, колонтитули та інші навігаційні елементи значно полегшують орієнтацію в матеріалі та пришвидшують пошук необхідної інформації.

Дослідження також показало, що професійна діяльність редактора у сфері довідкових видань потребує поєднання аналітичних, організаційних і технологічних компетентностей. У сучасних умовах редактор має не лише працювати з текстом, а й володіти цифровими інструментами верстки, макетування та додрукарської підготовки. Це особливо актуально для мультимедійних і електронних форматів видань, які потребують високого рівня технічної узгодженості та адаптації контенту до різних способів сприйняття інформації. Контроль фактологічної достовірності, систематизація матеріалу та забезпечення

нормативності викладу залишаються базовими складовими редакторської діяльності, від яких залежить авторитет і якість довідкового продукту.

Настільні рольові ігри мають помітний психологічний вплив, що проявляється у розвитку комунікативних навичок, творчого мислення, уяви, емоційної взаємодії та здатності до співпраці. Учасники гри не лише виконують певні ролі, а й беруть участь у колективному створенні історії, прийнятті рішень і моделюванні різних соціальних ситуацій. Такий формат взаємодії створює безпечний простір для самовираження, дослідження власних емоційних реакцій і апробації нових моделей поведінки. Рольове перевтілення дозволяє гравцям експериментувати з різними типами комунікації, долати бар'єри соціальної взаємодії та поступово розвивати впевненість у собі. Особливо важливим це є для людей, які мають труднощі із самовираженням або відчують психологічне напруження в реальному середовищі.

РОЗДІЛ 2

СУЧАСНІ АСПЕКТИ РЕДАГУВАННЯ ПЕРЕКЛАДУ

2.1 Особливості перекладу англомовних текстів

Процес перекладу англомовних текстів є багаторівневим і передбачає не лише безпосереднє відтворення змісту вихідного тексту засобами цільової мови, а й подальшу роботу над якістю отриманого результату. Для видань до настільних ігор це означає, що перекладений текст має не просто інформувати, а чітко регламентувати дії користувача та забезпечувати однозначне тлумачення правил.

Переклад визначається як перетворення тексту з однієї мови на іншу з максимальним збереженням змісту, формальних ознак і функціональної ролі оригіналу [24, с. 84].

Англомовні тексти довідкового характеру вирізняються логічною структурованістю, послідовністю викладу та активним використанням спеціалізованої лексики. Труднощі їх перекладу зумовлюються відмінностями в граматичній будові мов, розбіжностями у мовних стандартах і різними фоновими знаннями носіїв мови оригіналу та цільової мови [24, с. 85]. У межах настільної гри ці чинники впливають на сприйняття ігрової механіки, тому стабільність термінів і формулювань є обов'язковою умовою якісного перекладу.

Окрему складність становлять англомовні неологізми, які активно використовуються в сучасних текстах. Неологізми визначаються як нові лексичні одиниці або нові значення вже наявних слів, що з'являються у відповідь на потреби комунікації [3, с. 103]. У виданнях до настільних ігор такі одиниці часто виконують номінативну функцію, позначаючи унікальні ігрові елементи, фази або ресурси. Їх переклад вимагає усвідомленого вибору перекладацького прийому з урахуванням функції слова в тексті та його подальшого багаторазового використання [3, с. 104].

Після завершення перекладу важливим етапом роботи є редагування. Редагування перекладу розуміється як процес приведення тексту у відповідність до норм української літературної мови, стилю, форматування та культурної адаптації до цільової аудиторії [22, с. 210]. Роль редактора полягає не лише у виправленні помилок, а й у контролі адекватності перекладу та логічної завершеності тексту.

Подальший виклад статті уточнює, що редагування перекладу відбувається після завершення перекладацького етапу і за своєю природою є окремим видом професійної діяльності [22, с. 211]. Редактор працює з уже готовим текстом і зосереджується на усуненні помилок, які могли залишитися як унаслідок машинного перекладу, так і в роботі перекладача-людини. Це положення є принциповим для видань до настільних ігор, де навіть незначна похибка може призвести до неправильного застосування правил.

Редагування здійснюється на кількох рівнях. Лексичний рівень передбачає виправлення помилок у вживанні термінології, багатозначних слів і запозичень, а також вилучення кальок і русизмів [22, с. 211]. Для ігрових видань це означає обов'язкову перевірку того, щоб одна й та сама ігрова дія або поняття не позначалися різними словами в межах одного тексту.

Жанрово-стилістичний рівень редагування пов'язаний із перевіркою відповідності перекладу домінантній функції тексту та його стилістичним особливостям [22, с. 212].

Граматичний рівень редагування охоплює контроль логічного наголосу, рема-тематичної структури речень, а також перевірку орфографії та пунктуації [22, с. 212–213]. Англомовні інструкції часто побудовані на коротких конструкціях, які в українській мові потребують синтаксичної перебудови для збереження чіткості та логічної послідовності.

Технічний рівень редагування пов'язаний із форматуванням тексту та графічних елементів [22, с. 213–214]. У виданні до настільної гри це охоплює

узгоджене оформлення таблиць, схем, прикладів і нумерації, що забезпечує зручність користування текстом.

Редагування спрямоване на змістову та структурну корекцію тексту, тоді як вичитування зосереджується переважно на усуненні дрібних мовних і технічних помилок [22, с. 214]. Для довідкових матеріалів настільної гри ці етапи є взаємодоповнюваними й забезпечують остаточну якість тексту.

Таким чином, особливості перекладу англomовних текстів для видань до настільних ігор формуються на перетині перекладацьких і редакторських процесів. Точність, узгодженість термінології, коректна робота з неологізмами та багаторівневе редагування забезпечують функціональну придатність перекладу та його відповідність нормам української літературної мови.

2.2 Настільні ігри як специфічний об'єкт перекладу та редагування

Переклад англomовних текстів у сфері настільних ігор є складовою процесу локалізації, у межах якого текст виконує інструктивну, навігаційну та пояснювальну функції. Текстові елементи гри формують основу взаємодії між гравцем і механіками гри, тому переклад безпосередньо впливає на зрозумілість ігрового процесу. Інструктивний характер цих текстів зумовлює підвищені вимоги до однозначності формулювань, оскільки будь-яка двозначність може змінити спосіб виконання ігрових дій.

Основна складність – переклад англomовних правил. Такі тексти мають бути не лише граматично коректними, а й логічно послідовними та функціонально прозорими. Англomовні інструкції часто використовують стислий синтаксис і контекстну економію, тоді як український переклад потребує чіткішого розгортання умов і наслідків дій. Це розгортання має залишатися сумісним із версткою і розмірами компонентів, що ще раз підкреслює зв'язок перекладу з дизайнерськими рішеннями [12, с. 250]. Помилки на цьому етапі проявляються у неправильному тлумаченні ігрових дій або черговості ходів, що негативно впливає на ігровий досвід.

Локалізацію поділяють на повну та малу. Повна локалізація охоплює роботу з усім текстовим наповненням, зокрема картками, жетонами та ігровими полями [9, с. 55]. Обсяг перекладу при цьому може бути значним, що потребує внутрішньої узгодженості термінів. Мала локалізація обмежується правилами й використовується в іграх, де текстові елементи не впливають на механіку. За умов активного ринку настільних ігор повна локалізація має вищу комунікативну ефективність, оскільки забезпечує доступність гри для ширшої аудиторії.

Переклад настільних ігор також передбачає адаптацію стилістично-забарвлених елементів. Назви здібностей, жартівливі репліки або різні формулювання потребують адаптації, а не дослівного перекладу, щоб зберегти функціональність тексту в іншому мовному середовищі. У цьому контексті переклад розглядається як спільний процес, у якому взаємодіють автори гри, видавці, перекладачі та спільнота гравців, що впливає на остаточне закріплення термінів і формулювань [45, с. 285–286]. Якість перекладу залежить від виробничих рішень видавця. На практиці трапляються випадки зміни компонентів, матеріалів або структури комплекту з метою зменшення витрат [9, с. 55]. За таких умов текстові інструкції потрібно адаптувати до зміненого ігрового процесу. Якщо до базового набору додаються доповнення, переклад також має включати нові терміни та узгоджені пояснення, що забезпечують безперервність ігрового досвіду.

Додатковим фактором впливу стає відсутність прямого доступу до оригінальних матеріалів. У випадку, коли видавництво самостійно виготовляє гру за ліцензією, перекладач працює лише з набором файлів, готових до друку [12, с. 248]. Це підвищує вимоги до самостійної редакційної перевірки та до тестування перекладеної гри перед друком.

Оскільки попит на локалізовані ігри в Україні зростає, якість перекладу стає одним із ключових чинників успішності продукту на ринку. Гравці дедалі частіше обирають видання українською мовою, і це стимулює видавців інвестувати у повну локалізацію, незважаючи на її вищу вартість [12, с. 248–249]. Розвиток ринку та

зміцнення позицій українських видавництв створює умови, у яких точність перекладу, термінологічна узгодженість і зрозумілість подання тексту стають обов'язковими стандартами для конкурентоспроможного продукту [9, с. 55].

Переклад і локалізація настільних ігор є багаторівневим процесом, у якому точність формулювань, термінологічна послідовність і стилістична адаптація безпосередньо визначають зрозумілість ігрових механік та якість користувацького досвіду. Ефективний переклад визначається точністю формулювань, термінологічною узгодженістю та здатністю адаптувати текст до мовних, культурних і виробничих умов. В умовах зростання попиту на українськомовні настільні ігри переклад перетворюється на стратегічний чинник конкурентоспроможності продукту та один із ключових показників професійного рівня видавця.

2.3 Особливості роботи з термінологією Dungeons and Dragons

Термінологія у «Dungeons and Dragons» є важливим елементом ігрового процесу, оскільки саме за допомогою різноманітних термінів гравці сприймають правила, координують дії та взаємодіють під час гри. Особливість редагування та перекладу цієї термінології полягає в необхідності використання правил як в тексті, так і в усній формі. Під час роботи над «Посібником гравця» Dungeons and Dragons важливо зберегти баланс між змістовою точністю термінів та простотою використання під час ігрового процесу.

Важливою особливістю термінології Dungeons and Dragons є її активне використання в усному мовленні. Гравці послуговуються термінами під час гри швидко й спонтанно, часто без звернення до тексту правил [Sridharan с. 15]. Через це терміни мають бути зрозумілими на слух і не викликати сумнівів щодо значення. Складні або неприродні формулювання можуть уповільнювати гру та створювати труднощі в спілкуванні між гравцями [40, с. 45].

Термінологія також виконує регулятивну роль, оскільки саме через терміни фіксуються правила та можливі дії персонажів. Термін визначає, що

дозволено або заборонено в межах ігрової системи [Sridharan с. 18]. Якщо один і той самий термін використовується непослідовно, це може призводити до різного розуміння правил. У перекладених версіях Dungeons and Dragons саме терміни ігрових механік найчастіше стають джерелом непорозумінь [40, с. 46].

Під час перекладу термінів важливе значення має їх сприйняття цільовою аудиторією. Навіть точний за змістом термін може бути незручним для використання під час гри. Водночас надмірна адаптація може вплинути на сприйняття правил гри. Гравці сприймають терміни не лише як правило, а також як частину спільної мовної практики, що формується в процесі гри.

У працях, присвячених перекладу Dungeons and Dragons, описано кілька основних підходів до роботи з термінами. Серед них виокремлюють адаптацію терміна до мови перекладу, збереження оригінальної назви та створення нового відповідника [40, с. 46–48]. Адаптація полегшує розуміння, але може змінити сприйняття ігрового світу. Збереження оригінальних назв зазвичай застосовується до термінів, які вже добре відомі гравцям. У процесі гри такі терміни швидко входять до активного вжитку.

Створення нового відповідника використовується тоді, коли прямий переклад звучить неприродно або не передає функції терміна [40, с. 48]. У такому разі важливо зберегти зв'язок терміна з правилами гри та зробити його зручним для усного використання. Це особливо актуально для термінів, які часто повторюються під час ігрових ситуацій. Наприклад, під час перекладу потрібно було адаптувати поняття «Saving Throw» (дослівно – «кидок порятунку», «кидок на порятунок»). В тексті воно виглядає грамотно, але вимовляти це («зроби кидок порятунку...») досить складно й довго. Набагато простіше поєднати ці два слова у одне – «Ряткидок». Такий варіант краще запам'ятовується, і його легко вимовити під час гри.

Робота з термінологією Dungeons and Dragons потребує врахування ігрового контексту, способу використання термінів і мовних очікувань гравців. Будь-які

зміни або неточності можуть впливати на розуміння правил і перебіг гри. Ефективний підхід до термінології полягає в поєднанні стабільності, зрозумілості та відповідності ігровій практиці, що дає змогу забезпечити чітку комунікацію між учасниками та підтримати цілісність ігрового процесу.

Висновки до розділу 2

Переклад і редагування видань до настільних ігор слід розглядати як єдиний безперервний процес, у межах якого мовні, структурні та функціональні рішення взаємно зумовлюють одне одного. Інструктивний характер таких текстів висуває підвищені вимоги до точності формулювань, логічної послідовності та стабільності термінів, оскільки перекладений текст не лише інформує, а безпосередньо регламентує дії користувача. Відмінності між англійською та українською мовами, зокрема у способах організації інструкцій і вираженні умовно-наслідкових зв'язків, потребують усвідомленої синтаксичної перебудови без порушення змістової цілісності. Особливу увагу в цьому контексті приділяють неологізмам і спеціалізованій лексиці, які в виданнях до настільних ігор виконують чітко визначену номінативну функцію та багаторазово повторюються в межах одного тексту.

Редагування перекладу виступає обов'язковим етапом, спрямованим на забезпечення функціональної придатності тексту. Лексичний, жанрово-стилістичний, граматичний і технічний рівні редагування дають змогу усунути як мовні помилки, так і потенційні смислові розбіжності, що могли виникнути на етапі перекладу. Для видань до настільних ігор це має принципове значення, оскільки навіть незначна неточність може призвести до неправильного застосування правил. Узгоджене оформлення текстових і графічних елементів, стабільне використання термінів і чітка рема-тематична структура речень забезпечують зручність користування і підтримують логічну завершеність викладу. Вичитування в такому контексті доповнює редагування, закріплюючи досягнутий рівень якості тексту.

Специфіка настільних ігор як об'єкта перекладу та редагування полягає в поєднанні інструктивної, навігаційної та пояснювальної функцій тексту. Переклад правил безпосередньо впливає на зрозумілість ігрового процесу, тому будь-яка двозначність або порушення логічної послідовності негативно позначається на ігровому досвіді. Стислі англійські інструкції в українському перекладі потребують розгортання умов і наслідків дій із урахуванням верстки та обмеженого простору ігрових компонентів. У межах локалізації особливого значення набуває внутрішня узгодженість термінології, особливо за умов повної локалізації, коли переклад охоплює всі текстові елементи гри. За таких умов переклад стає важливим чинником комунікативної ефективності видання та його доступності для ширшої аудиторії.

Особливе місце в цьому контексті посідає робота з термінологією *Dungeons and Dragons*, де терміни активно функціонують не лише в письмовому тексті правил, а й в усному мовленні під час гри. Термінологія виконує регулятивну роль, фіксуючи дозволені дії та обмеження ігрової системи, тому послідовність уживання термінів є критично важливою. Незручні для вимови або неприродні формулювання можуть ускладнювати комунікацію між гравцями й уповільнювати перебіг гри, навіть за умови їхньої змістової точності. Водночас надмірна адаптація може змінювати сприйняття ігрових механік.

РОЗДІЛ 3

РОБОТА НАД «КНИГОЮ ГРАВЦЯ» DUNGEONS AND DRAGONS

3.1 Концепція запроєктованого видання

Концепція видання «Книга Гравця Dungeons and Dragons» визначається як функціонально орієнтована система подання правил, можливостей і принципів участі у настільній рольовій грі, спрямована на безпосереднє використання під час ігрової практики, а не лише на ознайомлення з теоретичними положеннями. Мета видання полягає у створенні умов для автономної участі гравця в ігровому процесі шляхом надання структурованого, послідовного та логічно впорядкованого матеріалу, що дозволяє самостійно створювати персонажів, орієнтуватися в правилах та приймати ігрові рішення без постійного звернення до зовнішніх пояснень.

Важливою складовою концепції видання є його роль як комунікативного посередника між правилами гри та соціальною взаємодією за ігровим столом [38, с. 202–205]. «Книга Гравця» не лише описує механіки, а й задає спільну термінологічну базу, яка забезпечує узгодженість дій між учасниками гри [38, с. 77–78]. Це особливо важливо з огляду на те, що настільні рольові ігри функціонують як колективна форма наративної діяльності, де текст правил виконує роль стабілізуючого елементу [36, с. 8–9].

Аналіз аудиторії гри Dungeons & Dragons, представлений Wizards of the Coast під час медіасаміту у травні 2023 року, засвідчує, що спільнота гравців є демографічно різноманітною та охоплює кілька поколінь. За результатами внутрішніх досліджень компанії, 60 % гравців – чоловіки, 39 % – жінки, ще 1 % зазначають іншу гендерну ідентичність [35]. Значна частина гравців використовує змішаний формат участі в грі: 60 % поєднують фізичну та онлайн-гру, що свідчить про адаптацію аудиторії до гібридних моделей споживання контенту. Водночас 58 % опитаних грають у Dungeons & Dragons щотижня, що

дозволяє говорити про високий рівень залученості та регулярності використання гри [35].

Вікова структура аудиторії Dungeons & Dragons також характеризується міжпоколінним характером. За даними Wizards of the Coast, найбільшу частку гравців становлять міленіали (48 %), тоді як представники покоління Z складають 33 %, а покоління X – 19 % [35]. Окремо зазначається, що більшість чинних гравців розпочали знайомство з грою саме з п'ятої редакції, що свідчить про оновлення та омолодження аудиторії впродовж останнього десятиліття [35]. Такі показники підтверджують орієнтацію сучасних видань Dungeons & Dragons, зокрема «Книги Гравця», на широку та неоднорідну аудиторію, яка поєднує різний рівень досвіду, різні формати гри та різні очікування від ігрового продукту.

Цільова аудиторія «Книги Гравця» є багаторівневою та включає як нових користувачів, так і досвідчених гравців, що підтверджується наявністю одночасно навчальних розділів і розширених механік [2]. Для початківців видання виконує функцію вступного посібника, оскільки містить оновлені розділи з навчання гри та створення персонажа, спрямовані на зниження порогу входження у складну ігрову систему. Така орієнтація відповідає висновкам досліджень, у яких зазначається, що доступність і зрозумілість правил є ключовими факторами залучення нової аудиторії до настільних ігор [41, с. 33–35].

Для досвідчених гравців «Книга Гравця» виступає ресурсом, у якому зібрано всі основні правила гри, детальні описи ігрових механік та особливості їх застосування, а також алфавітно впорядкований глосарій термінів, необхідний для коректного використання ігрової системи [2]. Окрім цього, видання містить розширений матеріал для роботи з персонажами, зокрема перелік класів, підкласів, видів персонажів, походжень, умінь і заклять, що дозволяє застосовувати правила на поглибленому рівні [2]. Дослідження мотивацій гравців засвідчують, що поєднання доступу до повного набору правил

і можливості контролю над параметрами персонажа є однією з ключових причин тривалого інтересу до настільних рольових ігор [36, с. 34–36].

Аудиторія видання також охоплює користувачів, зацікавлених у цифрових формах взаємодії з грою, що реалізується через інтеграцію з офіційними цифровими інструментами для створення персонажів і ведення ігрових сесій [2]. Така орієнтація відповідає сучасним тенденціям розвитку настільних ігор, де поєднання друкованих і цифрових форматів розглядається як чинник розширення аудиторії та підвищення зручності користування [12, с. 244–245].

Варто враховувати загальні мотиви придбання настільних ігор, які впливають і на сприйняття «Книги Гравця» як видання. Дослідження ринку настільних ігор, проведене О. П. Карпієм, демонструє, що мотивація споживачів при придбанні настільних ігор виходить за межі суто розважальної функції й пов'язується з потребою у живій міжособистісній взаємодії, змістовному спільному дозвіллі та розвитку мислення. Окремо підкреслюється значення настільних ігор як альтернативи цифровим розвагам і способу організації спільного дозвілля для різних вікових груп [12, с. 245–246]. У цьому контексті «Книга Гравця» виступає не лише правилним ресурсом, а й ключовим елементом продукту, що забезпечує можливість повноцінного використання гри відповідно до очікувань споживачів, орієнтованих на змістовну, соціально насичену та інтелектуально залучену форму дозвілля (рис. 3.1).

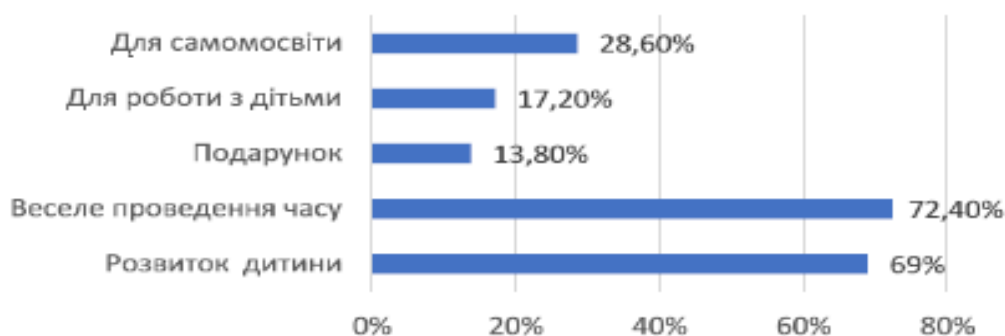


Рисунок 3.1 – Цілі покупки настільних ігор [12, с 248]

3.2 Особливості верстки видання

Для верстки видання використовувалася програма Adobe InDesign, яка є професійним інструментом для підготовки друкованих і цифрових публікацій. InDesign забезпечує точний контроль над макетом, типографікою та структурою сторінки, що є критично важливим на етапі підготовки видання до друку. Програма надає широкий набір інструментів для роботи з текстом і графікою, а також підтримує повний цикл видавничого процесу – від створення дизайну до фінальної підготовки файлів. Важливою перевагою є тісна інтеграція InDesign з іншими продуктами Adobe, зокрема Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Acrobat, що забезпечує узгоджену роботу з растровою, векторною графікою та PDF-документами [23].

Редагування листа персонажа здійснювалося на основі офіційних матеріалів компанії Wizards of the Coast із використанням програми Adobe Acrobat Pro. Adobe Acrobat Pro є професійним інструментом для повноцінної роботи з PDF-файлами та забезпечує розширені можливості їх редагування й упорядкування. Програма дозволяє вносити зміни до текстового й графічного вмісту PDF-документів, перетворювати відскановані матеріали на файли з підтримкою пошуку та редагування, а також порівнювати різні версії документів для виявлення відмінностей. Окрім цього, Acrobat Pro надає засоби для захисту файлів, зокрема видалення конфіденційної інформації, а також підтримує роботу з електронними підписами й формами, що робить його доцільним інструментом для опрацювання офіційних і видавничих матеріалів [33].

Формат оригінального видання – Letter. Letter – це формат паперу, який використовується переважно у США. Його розмір становить приблизно 215,9 на 279,4 мм. Регулювання стандартних форматів паперу в США здійснює American National Standards Institute (ANSI), тоді як у більшості країн світу діє міжнародна система, встановлена International Organization for Standardization, зокрема стандарт

ISO 216 [44]. Візуально формати є дуже подібними, однак помітно, що аркуш формату Letter має більшу ширину, тоді як аркуш формату A4 має більшу висоту.

Рисунок 3.2 – Візуальна різниця між US Letter та A4 [49]

Під час ознайомлення з оригінальним виданням формату Letter нами відзначено, що, попри відносно великі габарити, книга завдяки більш наближеним до квадратних пропорціям є зручнішою для використання як довідкове видання до настільної гри у порівнянні з форматом A4, зокрема з огляду на полегшений пошук необхідної інформації. Водночас формат Letter є стандартним передусім для видавничої практики Сполучених Штатів Америки, тоді як в умовах українського поліграфічного ринку ймовірність його відтворення є низькою. З огляду на це, для підготовки видання обрано формат A4, що зумовлено його нормативною закріпленістю та поширеністю в Україні [30].

Таблиця 3 – Формати паперу за стандартом ISO 216 [30]

Формат	Розмір, мм	Формат	Розмір, мм	Формат	Розмір, мм
A0	841 x 1189	B0	1000 x 1414	C0	917 x 1297
A1	594 x 841	B1	707 x 1000	C1	648 x 917
A2	420 x 594	B2	500 x 707	C2	458 x 648
A3	297 x 420	B3	353 x 500	C3	324 x 458
A4	210 x 297	B4	250 x 353	C4	229 x 324
A5	148 x 210	B5	176 x 250	C5	162 x 229
A6	105 x 148	B6	125 x 176	C6	114 x 162
A7	74 x 105	B7	88 x 125	C7	81 x 114
A8	52 x 74	B8	62 x 88	C8	57 x 81
A9	37 x 52	B9	44 x 62	C9	40 x 57
A10	26 x 37	B10	31 x 44	C10	28 x 40

З урахуванням тематичної спрямованості видання, пов'язаної з образами середньовічної культури та фентезійного світу рольової гри Dungeons & Dragons,

у типографічному оформленні переважно використано шрифти із засічками, а саме:

- Nodesto Cyrillic – для оформлення обкладинки;
- Viaoda Libre – для назв розділів;
- Spectral – для заголовків;
- Alegreya SC – для основного тексту;
- TT Tricks – для таблиць і допоміжних текстових блоків;
- Silver Age – для буквиці на початку розділів;

У роботі над листом персонажа використані такі шрифти:

- Ysabeau Thin – для назв характеристик, різних заголовків тощо;
- Alegreya Sans – для допоміжного тексту.

Під час редагування нами виявлено проблему, пов'язану з шрифтами: один зі шрифтів видання не підтримував окремі українські літери («і», «є», «ї»), попри наявність підтримки інших кириличних символів. З метою збереження автентичності видання було здійснено пошук інструментів для редагування шрифтів. У результаті для подальшої роботи було обрано програму FontForge – інструмент для створення та редагування шрифтів форматів PostScript, TrueType і OpenType, що забезпечує підтримку різних контурних форматів [48]. У межах роботи з програмою необхідні українські літери було створено шляхом модифікації вже наявних знаків гарнітури.

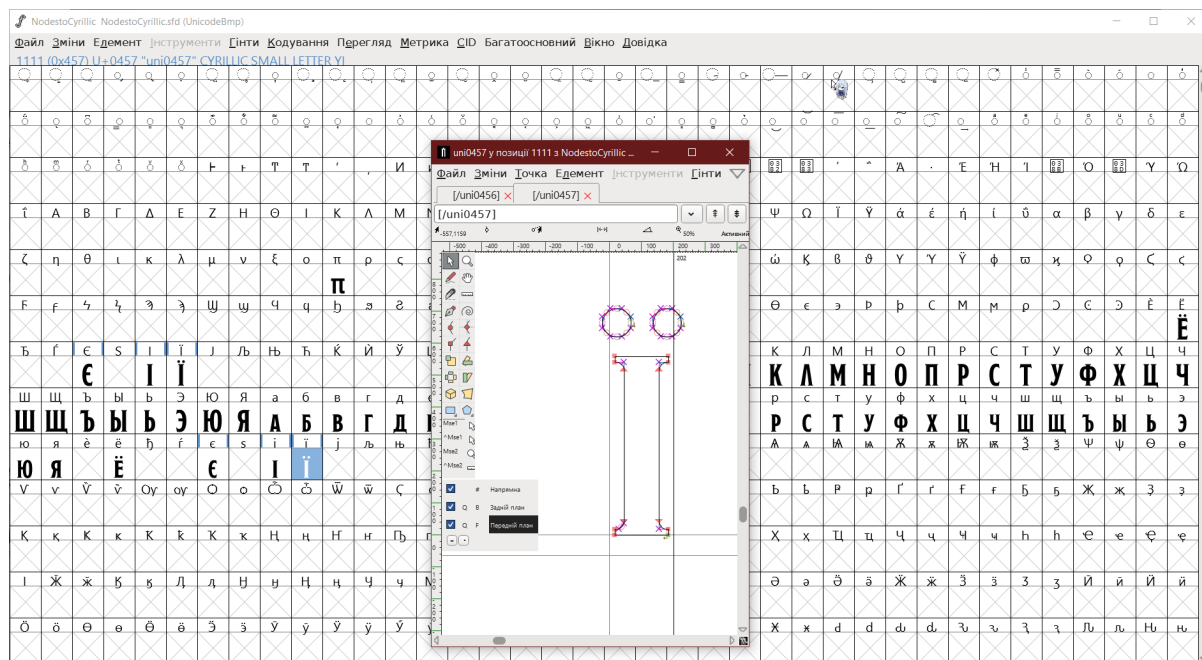


Рисунок 3.4 – Знімок екрану програми FontForge зі шрифтом Nodesto

Ілюстративний матеріал запозичено з офіційних матеріалів Wizards of the Coast, зокрема з електронної версії видання «Книга гравця». Ілюстрації у виданні виконують функцію візуального доповнення текстового матеріалу та сприяють кращому розумінню змісту. Зокрема, у розділі, присвяченому кубикам, подано їхні безпосередні зображення, що полегшує сприйняття описаних елементів. До прикладів ігрових ситуацій і подій, наведених у книзі, подано ілюстрації, де зображені учасники ігрової кампанії, а також візуальні репрезентації відповідних подій, які допомагають конкретизувати наратив і посилюють зв'язок між текстом і зображенням.

З метою збереження візуальної цілісності та стилістичної відповідності оригінальних ілюстрацій їхні краї було відредаговано з використанням програми Adobe Photoshop. Adobe Photoshop – це професійне програмне забезпечення для редагування растрових зображень і фотографій та належить до найбільш поширених інструментів у сфері графічного дизайну [47]. Програма забезпечує роботу з багатошаровими композиціями та підтримує широкий набір інструментів,

зокрема трансформацію зображень і корекцію графічних елементів. У роботі над виданням використані такі функції:

- прозорість шарів;
- прозорість пензля/гумки;
- параметри пензля/гумки;
- триммінг полотна.

У сукупності використані інструменти та рішення забезпечили функціональну, стилістично узгоджену й технічно коректну підготовку видання.

3.3 Актуальні напрями просування видання

Просування видання «Книги Гравця» доцільно вибудовувати з урахуванням практичних умов функціонування настільних рольових ігор. Книга гравця використовується як нормативний і довідковий інструмент безпосередньо під час ігрового процесу, а не як текст для послідовного читання. Саме тому напрями її просування мають бути зорієнтовані на реальні ігрові практики та способи залучення гравців, а не на абстрактні рекламні моделі.

Одним із ключових напрямів просування є інтеграція перекладеного видання в реальний ігровий процес. Засвоєння правил настільних рольових ігор відбувається переважно в ході гри, через пояснення майстра та взаємодію між учасниками, а не шляхом ізольованого опрацювання тексту правил. Цей підхід узгоджується з результатами наукових досліджень, які підкреслюють визначальну роль спільної діяльності у формуванні ігрових навичок [50, с. 9–10]. Це обґрунтовує використання українського видання під час відкритих або демонстраційних ігрових сесій, де всі механіки застосовуються відповідно до перекладеного тексту.

Практика гри свідчить, що для її початку не вимагається значних матеріальних або фінансових витрат. За наявності гравців, майстра гри та правил ігровий процес може бути організований із мінімальним набором ресурсів, тоді як інші елементи мають допоміжний або опціональний характер. У такій конфігурації

саме правила виступають центральною складовою гри, а Книга гравця – ключовим інструментом її реалізації [32]. Це зумовлює доцільність просування перекладеного видання через акцент на його практичній необхідності та функціональності.

Додатковим напрямом просування є використання публічного ігрового контенту. Відеозаписи ігрових сесій, стрими та інші візуальні формати, у яких демонструється реальний ігровий процес, суттєво впливають на сприйняття Dungeons and Dragons потенційною аудиторією [39, с. 4]. Такі формати формують уявлення про гру та її доступність. Використання перекладеного видання в межах такого контенту сприяє закріпленню його статусу як повноцінного робочого інструмента.

Важливим інструментом просування видання є звернення до вже наявних україномовних ресурсів, присвячених настільним рольовим іграм. Такі ресурси об'єднують активну аудиторію гравців і майстрів гри, які вже зацікавлені в ігровій практиці та регулярно взаємодіють між собою з питань організації сесій, обговорення правил і пошуку учасників гри. Використання цих ресурсів як каналів комунікації дозволяє цілеспрямовано поширювати інформацію про перекладене видання серед потенційних користувачів.

Важливою особливістю просування перекладеного видання «Книги Гравця» є можливість його поширення поза межами ігрових клубів та спеціалізованих просторів. Практика гри свідчить, що значна кількість ігрових сесій проводиться в неформальних умовах – у колі друзів, удома, у навчальних закладах або в онлайн-форматі, без залучення інституційної інфраструктури [32]. У таких умовах Книга гравця виступає важливим джерелом правил, що дозволяє самостійно організувати ігровий процес. Це дає підстави розглядати просування перекладеного видання як орієнтоване не лише на клубні середовища, а й на невеликі ігрові групи, які формуються самостійно та потребують доступного, зрозумілого й повноцінного джерела правил українською мовою.

Окремим напрямом просування перекладеного видання «Книги Гравця» є взаємодія з магазинами настільних ігор як спеціалізованими точками розповсюдження. Такі магазини виконують не лише торговельну функцію, а й роль локальних центрів ігрових спільнот, де потенційні гравці вперше знайомляться з настільними рольовими іграми та супутніми матеріалами. Представлення перекладеного видання адміністраціям магазинів настільних ігор із метою включення його до асортименту та використання під час демонстраційних ігор дозволяє інтегрувати книгу в рекомендаційну практику продавців і майстрів гри [32]. Такий підхід відповідає загальним тенденціям функціонування ринку настільних ігор, де спеціалізовані торговельні майданчики виступають важливими каналами поширення продукції та інформації про неї.

Серед україномовних ресурсів, до яких доцільно звернутися для просування «Книги Гравця», можна виділити такі основні групи:

1. Спільноти в соціальних мережах і месенджерах (Telegram) [29]:

- НРІ Україна RPG Ukraine;
- Перехрестя Авантюристів;
- Ліга Майстрів;
- Корчма D20;
- Інріум;
- RolePlay Солов'їною;
- Рольова комора;
- Dice&Bones.

2. Україномовні канали на YouTube [29]:

- Dice & Bones;
- Корчма D20;
- Вісник Підземелля;
- Де мої куби? ;

- Таверна «Чванлива Чайка» ;
- Пригодник;
- Теплі Настолки.

3. Офлайн- та гібридні ігрові простори й клуби [13]:

- Play Hard;
- Клуб «Нора»;
- Дід Лихозір.

4. Магазили настільних ігор:

- Geekach [19] ;
- «Хід Конем» [17] ;
- Ігромаг [18] ;
- CBgames [15].

Використання зазначених ресурсів як каналів комунікації та організації ігрових подій дозволяє адресно поширювати інформацію про перекладене видання, залучати гравців і майстрів гри до його практичного використання, а також інтегрувати україномовну «Книгу Гравця» в реальне ігрове середовище без застосування прямих рекламних інструментів.

Висновки до розділу 3

Концепція видання «Книга Гравця» ґрунтується на поєднанні довідкової, навчальної та практичної функцій, необхідних для повноцінної участі користувача в настільній рольовій грі. Видання розглядається не лише як збірник правил, а як функціональний інструмент організації ігрового процесу, що забезпечує можливість самостійного створення персонажів, засвоєння механік гри та прийняття рішень у межах ігрового середовища. Важливою особливістю «Книги Гравця» є її роль у формуванні спільної термінологічної бази між учасниками гри, що забезпечує узгодженість дій, стабільність правил і підтримання колективної взаємодії під час ігрових сесій.

Аналіз аудиторії Dungeons & Dragons підтверджує, що сучасне видання орієнтується на широку й демографічно різноманітну спільноту користувачів. Поєднання різних вікових груп, рівнів досвіду та форматів участі в грі зумовлює необхідність створення видання, яке одночасно буде зрозумілим для нових користувачів і функціонально корисним для досвідчених гравців. Для початківців «Книга Гравця» виконує роль вступного посібника, який спрощує процес входження у складну систему правил, тоді як для досвідчених учасників вона стає повноцінним довідковим ресурсом із детальним описом механік, персонажів, класів, умінь і термінології.

Важливим аспектом концепції видання є його адаптація до сучасних цифрових практик. Інтеграція друкованого формату з електронними інструментами для створення персонажів, ведення кампаній і організації ігрового процесу відповідає сучасним тенденціям розвитку настільних рольових ігор. Такий підхід дозволяє поєднувати переваги традиційного друкованого довідника зі зручністю цифрового середовища та розширює можливості взаємодії користувача з контентом. Водночас друковане видання зберігає власну цінність як стабільне, автономне й структуроване джерело правил, необхідне для безпосереднього використання під час гри.

У процесі аналізу особливостей верстки встановлено, що технічна й типографічна підготовка видання відіграє важливу роль у формуванні його функціональності та візуальної цілісності. Використання професійних програмних засобів, зокрема Adobe InDesign, Adobe Acrobat Pro та Adobe Photoshop, забезпечило можливість створення технічно коректного макета, узгодженої структури сторінок і якісного опрацювання текстових та графічних елементів. Вибір формату A4 обумовлений не лише нормативною поширеністю в українській поліграфії, а й прагненням адаптувати видання до локальних умов друку та користування. Окремого значення набуло типографічне оформлення, орієнтоване

на відтворення естетики середньовічного фентезі, характерної для Dungeons & Dragons. Використання шрифтів із засічками, декоративних елементів і спеціально адаптованих гарнітур сприяло створенню цілісного візуального стилю видання.

Модифікація гарнітур за допомогою FontForge дозволила зберегти стилістичну автентичність оригінального оформлення та водночас забезпечити повноцінну підтримку української кирилиці. Це підтверджує, що адаптація іншомовних видань потребує не лише перекладу тексту, а й комплексного технічного та дизайнерського опрацювання всіх елементів видання. Значну роль у створенні візуальної цілісності також відіграло використання офіційних ілюстративних матеріалів і їхня подальша обробка для узгодження із загальною стилістикою макета.

Аналіз актуальних напрямів просування видання показав, що ефективна популяризація «Книги Гравця» повинна ґрунтуватися насамперед на реальних практиках використання настільних рольових ігор. Основний акцент доцільно робити не на традиційній рекламній моделі, а на інтеграції видання безпосередньо в ігрове середовище через демонстраційні сесії, стримінговий контент, ігрові спільноти та спеціалізовані ресурси. Використання книги під час відкритих ігор, онлайн-кампаній і публічних трансляцій сприяє закріпленню її статусу як повноцінного робочого інструмента для організації ігрового процесу.

Встановлено, що значну роль у просуванні видання відіграють україномовні спільноти, тематичні канали, клуби настільних ігор і спеціалізовані магазини. Ці середовища формують ядро активної аудиторії настільних рольових ігор та забезпечують безпосередню комунікацію між гравцями, майстрами гри й потенційними користувачами видання. Інтеграція «Книги Гравця» у діяльність таких спільнот дозволяє не лише поширювати інформацію про видання, а й підтримувати розвиток україномовного середовища настільних рольових ігор.

РОЗДІЛ 4

DUNGEONS AND DRAGONS ЯК ЯВИЩЕ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

4.1 Вплив «Dungeons and Dragons» на сучасність

Вплив Dungeons & Dragons на сучасність є багатошаровим і проявляється у трансформації способів комунікації, творчості, навчання та самоідентифікації. Ця настільна рольова гра стала не лише розвагою, а й засобом переосмислення соціальних відносин, культури співтворення та сучасних форм взаємодії між людиною і медіа.

Одним із головних процесів, які формує D&D, є розвиток колективної творчості. У грі створюється динамічна модель взаємодії, де кожен учасник не просто виконує роль, а впливає на сюжетну структуру подій. Майстер виступає людиною, яка координує оповідь, проте основні рішення приймаються спільно. Така система моделює діалогічне мислення, що є основою сучасної комунікаційної культури [50, с. 12]. У цьому середовищі кожен гравець вчиться домовлятися, приймати рішення в умовах невизначеності, співпрацювати й долати конфлікти в умовній, але емоційно насиченій ситуації.

Завдяки цьому механізму D&D виконує функцію соціального тренажера. Гравці отримують можливість відчувати наслідки власних дій у безпечному контексті. Так формується так зване «етичне мислення у грі» – уміння розглядати проблеми з різних позицій, брати відповідальність за власні рішення та розуміти інших [50, с. 14]. Це має прямий вплив на сучасні соціальні практики, зокрема на розвиток емпатії, толерантності та здатності вести конструктивний діалог у команді.

У XXI столітті Dungeons and Dragons стала частиною глобальної трансмедійної культури, перетворившись із нішового хобі на один із рушіїв попкультури [45, с. 8]. На прикладі серіалів Stranger Things або Community автор показує, як D&D стає символом «ретромедіальної ностальгії», що поєднує естетику 1980-х із сучасними темами самопошуку та дружби [45, с. 11]. Саме ця

ностальгійна оптика дала змогу грі повернутися в масову свідомість – не як застаріле хобі, а як культурний код, зрозумілий новим поколінням.

Іншим аспектом є розвиток D&D у добу стримінгу. Такі проєкти, як *Critical Role*, продемонстрували, що рольова гра може стати формою професійного контенту, який поєднує театральність, імпровізацію та наративну майстерність [45, с. 15]. Глядач спостерігає не просто гру, а процес співтворення історії в реальному часі, що розмиває межу між гравцем і аудиторією. Завдяки цьому D&D перетворилося на комунікаційний феномен, який поєднує медійну естетику, акторське мистецтво та колективне письмо.

Завдяки цьому D&D формує нову естетику взаємодії, у якій гра стає актом співтворення. Сучасні медіа використовують ті ж принципи – нелінійність, вибір, можливість багатоваріантного розвитку подій. Саме тому системи D&D стали прототипом для сучасних інтерактивних форматів – від відеоігор із гілками вибору до сценаріїв імпровізаційного театру та віртуальних симуляцій [45, с. 13]. Гра формує мислення, орієнтоване на історію як процес, який змінюється завдяки співучасті.

Сучасні технології також сприяли еволюції гри. Перехід D&D у цифровий формат не зруйнував її сутності, а розширив доступ. Онлайн-платформи дозволяють створювати кампанії незалежно від фізичного місця гравців, використовуючи візуалізацію, інтерактивні карти, генератори персонажів і навіть штучний інтелект для підтримки сюжету. Однак, на відміну від більшості відеоігор, D&D залишається відкритою системою, де основою є уява. Це підкреслює її унікальність у цифрову добу – гра не замикається у програмному коді, а залишається простором людського діалогу [45, с. 17].

Культурний вплив D&D виявляється і в тому, що гра стала джерелом численних естетичних тенденцій. Її світи, раси та механіки поступово інтегрувались у масову культуру, створивши власну «мову фантазії». Багато сучасних медіапродуктів, зокрема фільми, книги та ігри, відтворюють принципи

світобудови, характерні для D&D: детально прописані світи, чіткі системи правил, баланс між реалістичністю та уявністю [45, с. 22]. Таким чином, D&D вплинуло на саму логіку створення художніх творів, у яких глядач стає співтворцем сенсу.

Особливістю D&D є її постійна адаптивність. Зміни у сучасних редакціях відображають соціальні процеси – зростання різноманітності персонажів, поява інклюзивних сюжетів, переосмислення гендерних і культурних стереотипів [50, с. 28]. Це робить гру не лише відображенням сучасного суспільства, а й інструментом його еволюції. У цьому сенсі D&D діє як культурний інтерфейс, через який суспільство переосмислює власні цінності.

D&D залишається практикою колективного мислення, де головну роль відіграють уява, співпраця та взаємна довіра [5]. Майстер не домінує, а координує, дозволяючи гравцям створювати світ разом. Цей процес набуває особливого значення в умовах цифрового суспільства, де реальні міжособистісні контакти часто замінюються віртуальними. D&D повертає людину до основи комунікації – живого слова, емоційного обміну й колективного переживання історії.

4.2 Розвиток Dungeons and Dragons як настільно-рольової гри

Dungeons & Dragons виникла в період активного розвитку військово-тактичних настільних ігор, однак дуже швидко почала виходити за межі цього формату. У матеріалах про історію гри зазначається, що її основою стали war games – ігри, орієнтовані на симуляцію бойових дій та управління арміями [37]. Водночас у дослідженнях підкреслюється, що саме D&D фактично започаткувала окремий жанр настільно-рольових ігор, у якому головним елементом став уже не військовий підрозділ, а індивідуальний персонаж [50, с. 5].

Передумови створення Dungeons & Dragons безпосередньо пов'язані з експериментами всередині спільноти військово-тактичних ігор наприкінці 1960-х років. Одним із важливих етапів став Braunstein – сценарій, у якому учасники вперше отримували не лише військові ролі, а й індивідуальні персонажі з власними

цілями [37]. На відміну від класичних військових симуляцій, де гравці керували цілими арміями, Braunstein дозволяв учасникам діяти більш вільно та імпровізувати [45 с. 7–8].

Подальший розвиток цієї ідеї був пов'язаний із грою Chainmail – середньовічною тактичною системою, яка спочатку створювалася як класична військово-тактична гра [37]. Особливе значення мало *fantasy*-доповнення до гри, де вперше з'явилися магія, дракони, ельфи та інші елементи, натхненні фентезійною літературою [45 с. 17-18]. Саме поєднання військової системи та фентезійного сетингу поступово сформувало основу майбутньої гри [50, с. 8].

Окрему роль у створенні Dungeons & Dragons відіграла Blackmoor – кампанія, яка вперше поєднала окремі ігрові сесії в єдиний спільний світ [37]. На відміну від традиційних військово-тактичних ігор, де кожна партія була окремою подією, Blackmoor створювала безперервний *narrative*, у якому персонажі продовжували розвиватися від сесії до сесії [50, с. 9-10]. Саме ця структура поступово перетворила гру на довготривалий спільний *storytelling*-процес [45 с. 9].

Перші версії Dungeons & Dragons значною мірою відрізнялися від сучасного вигляду гри. Початкова редакція містила лише кілька рас і класів персонажів, а правила були набагато менш деталізованими [37]. Водночас саме в цій версії з'явилися ключові елементи, які визначили подальший розвиток жанру: індивідуальні характеристики персонажа, система класів та окремі механіки для магії й дослідження світу [50, с. 9-10]. У дослідженнях про трансмедійність гри також наголошується, що рання D&D уже поєднувала елементи літературного фентезі та інтерактивного *storytelling* [45 с. 17].

Однією з найбільш революційних механік стала система очок здоров'я. У роботах про історію гри зазначається, що саме D&D популяризувала концепцію «hit points» (очки здоров'я, або очки хітів) як індивідуального показника персонажа [50, с. 10-12]. Раніше схожі механіки використовувалися лише для цілих військових

загонів у військово-тактичних іграх [37]. У результаті гравці починали емоційно прив'язуватися до власних персонажів та прагнули зберегти їх живими [45 с. 8-9].

Ще одним важливим елементом раннього розвитку гри стала система світогляду персонажа. Спочатку вона поділялася лише на законослухняний, нейтральний та хаотичний, однак уже в наступних редакціях була доповнена моральною частиною добрий-нейтральний-злий [50, с. 12-15]. Це дозволило гравцям створювати складніших персонажів із власними моральними принципами [45 с. 17-18]. Система світоглядів стала однією з найбільш впізнаваних особливостей D&D.

Після виходу перших редакцій гра почала швидко поширюватися серед аудиторії. Перший наклад був відносно невеликим і створювався майже вручну [37]. Проте популярність гри швидко зростала, що призвело до появи нових доповнень та редакцій [50, с. 5-6]. Особливе значення мало розділення гри на Basic Dungeons & Dragons та Advanced Dungeons & Dragons у 1970-х роках, що дозволило залучати як нових, так і досвідчених гравців [37].

Важливим етапом розвитку стало створення окремих кампаній – довготривалих сюжетних пригод, у межах яких персонажі розвиваються протягом кількох взаємопов'язаних ігрових сесій. Одним із найвідоміших прикладів став Dragonlance, який поєднав настільну гру з романами та розширеним лором [37]. Пізніше особливу популярність отримав Forgotten Realms, що поступово став одним із головних сетингів D&D [45 с. 18]. Саме через подібні світи D&D почала виходити за межі настільної гри та перетворюватися на масштабний медіапроект [50, с. 8].

Наприкінці 1990-х років розвиток гри перейшов у новий етап після переходу прав до Wizards of the Coast [37]. Саме в цей період була створена третя редакція з D20 system, яка суттєво спростила частину механік та уніфікувала правила [50, с. 6]. Додатково важливу роль відіграла Open Gaming License, що дозволила стороннім авторам створювати власний контент на основі системи D&D [37].

Сучасна Dungeons & Dragons найбільше асоціюється з п'ятою редакцією, яка вважається найбільш популярною та доступною для нової аудиторії [50, с. 6]. У дослідженнях зазначається, що саме ця версія змогла поєднати спрощені правила з великою свободою для roleplay і storytelling [45 с. 9]. Водночас розвиток стримінгових платформ, різних проєктів та серіалів на кшталт Stranger Things зробив D&D частиною сучасної масової культури [45 с. 10-11]. Станом на сьогодні, Dungeons & Dragons існує не лише як настільна гра, а як трансмедійна франшиза, що охоплює відеоігри, романи, стримінг, серіали та онлайн-спільноти [37].

4.3 Культура настільних рольових ігор

Культура настільних рольових ігор поступово сформувала окремий формат спільного дозвілля, у якому поєднуються колективне створення історії, соціальна взаємодія, творчість та ігрові механіки. Настільні рольові ігри (НРІ) – ігри, у яких учасники беруть на себе ролі вигаданих персонажів, розігруючи їхні дії та приймаючи рішення у створеній історії – будуються навколо процесу колективного оповідання, де учасники не лише виконують певні дії за правилами, а й безпосередньо впливають на розвиток сюжету, атмосферу та структуру ігрового світу [26]. На відміну від класичних настільних ігор із фіксованими сценаріями та чітко визначеними переможними умовами, НРІ значно більше орієнтовані на уяву, проживання ролі та взаємодію між учасниками [25].

Важливу роль у культурі НРІ відіграє співпраця між майстром гри – людиною, яка веде гру та керує світом та гравцями. Майстер не лише контролює правила, а й виступає своєрідним «ядром» гри, занурюючи учасників у створений світ, описуючи події, персонажів та наслідки дій героїв [25]. Гравці, своєю чергою, створюють персонажів із власними характеристиками, мотивацією, біографією та поведінковими рисами [26]. Такий підхід формує сильне емоційне залучення, оскільки персонаж перестає бути просто ігровою фігурою й стає інструментом самовираження та творчої взаємодії.

Одним із центральних елементів настільних рольових ігор є створення персонажа. Учасники не просто обирають набір характеристик, а фактично конструюють окрему ігрову ідентичність [26]. Важливими стають не лише бойові чи механічні параметри, а також особистісні особливості, моральні принципи, стиль поведінки та взаємини з іншими героями. Лист персонажа або чаркуш використовується як основний інструмент фіксації характеристик, навичок та розвитку героя [26]. Саме через цей процес формується прив'язаність до персонажа, а кожна партія набуває рис унікальної історії.

Ігрові системи визначають загальну структуру рольової гри та принципи взаємодії зі світом. Вони визначають механіку взаємодії зі світом, способи вирішення конфліктів, правила розвитку персонажів та принципи роботи випадкових подій. Кожна система створює власний стиль гри та атмосферу. Наприклад, *Dungeons & Dragons* орієнтується на фентезійні пригоди, розвиток персонажів і дослідження світу. *Cyberpunk* акцентує увагу на технологічному майбутньому, кіберпросторі та корпоративному впливі [26]. *Vampire: The Masquerade* будується навколо соціальних інтриг, морального вибору та драматичних конфліктів [25]. Різноманіття систем дозволяє настільним рольовим іграм охоплювати майже будь-які жанри – від класичного фентезі до психологічного жаху, наукової фантастики та міського фентезі.

Для настільних рольових ігор велике значення має іммерсія – глибоке занурення в атмосферу та події ігрового світу. Детально продумані світи, історія, географія, соціальні взаємини та локальні конфлікти створюють умови для формування переконливого всесвіту, який гравці можуть досліджувати [26]. Майстер має продумувати не лише загальні характеристики світу, а й дрібні деталі, які роблять його живим та правдоподібним [25]. Саме тому культура НРІ нерозривно пов'язана зі світобудовою та творчою імпровізацією.

Особливого значення набуває словесний опис. На відміну від цифрових ігор, де візуальна частина вже створена розробниками, у настільних рольових іграх саме

слова формують уявний простір [25]. Майстер описує місця, події, персонажів та ситуації, а гравці реагують на них через дії своїх героїв. У результаті кожна партія стає колективною творчою діяльністю, де всі учасники одночасно є і глядачами, і співавторами історії.

Значна частина ігрового процесу в НРІ побудована навколо вибору та його наслідків. Учасники постійно ухвалюють рішення, які змінюють перебіг подій та визначають розвиток сюжету [26]. Така структура робить кожну кампанію – довготривалу серію ігрових сесій, що формує цілісну історію унікальною, оскільки навіть однаковий сценарій може завершитися зовсім по-різному залежно від поведінки гравців. Гнучкість сценаріїв і можливість адаптації до рішень учасників є одними з головних принципів успішної рольової гри [25].

Випадковість також є важливим культурним елементом НРІ. Генератори випадкових чисел, насамперед гральні кубики, використовуються для визначення успішності дій та створення елементу невизначеності [26]. У різних системах застосовуються різні типи кубиків: чотиригранні, шестигранні, восьмигранні, десятигранні, дванадцятигранні та двадцятигранні [17]. Частина систем також використовує карти, жетони або кастомні куби зі спеціальними символами [17]. Наявність випадковості не лише створює напругу, а й дозволяє уникати повного контролю над сюжетом, роблячи історію більш живою та непередбачуваною.

Соціальна взаємодія є однією з ключових рис настільних рольових ігор. Рольові ігри сприяють формуванню емоційних зв'язків, розвитку співпраці та створенню спільного досвіду [26]. Через командні дії, спільне вирішення конфліктів і побудову стратегій учасники залучаються до складної системи соціальної комунікації. Саме ця особливість стала однією з причин популярності НРІ в умовах поширення цифрових технологій.

Рольові ігри допомогли багатьом людям знову повернутися до живого спілкування та колективного дозвілля. Після періоду активної комп'ютеризації та поширення відеоігор настільні рольові ігри почали сприйматися як форма

соціальної взаємодії, яка дозволяє проводити час за одним столом, взаємодіяти напряду та створювати спільні емоційні переживання [14].

Настільні рольові ігри дають учасникам значну творчу свободу. Гравці можуть створювати власні світи, сценарії, персонажів і навіть змінювати вже існуючі ігрові системи [25]. Майстри гри нерідко адаптують готові пригоди або комбінують різні елементи для створення нових історій. Це робить рольові ігри особливим типом творчої діяльності, де правила виконують не обмежувальну, а підтримувальну функцію.

Важливою частиною рольових ігор є сеттинг – сукупність елементів, що визначають світ гри: атмосферу, історію, культуру, суспільство та особливості середовища. Кожна рольова система пропонує власний світ або модель світу, які визначають атмосферу гри, тип конфліктів та стиль взаємодії [17]. Наприклад, у *Dungeons & Dragons* акцент робиться на пригодах, магії та дослідженні підземель, тоді як *Vampire: The Masquerade* концентрується на політичних інтригах та моральних дилемах [17]. Завдяки цьому культура настільних рольових ігор не є однорідною, а складається з великої кількості окремих спільнот, жанрових напрямів та стилів гри.

Важливим аспектом розвитку культури НРІ стала також інтеграція рольових ігор у масову культуру. *Dungeons & Dragons* згадується у фільмах, серіалах, мультфільмах та літературі [17]. Образи D&D використовуються у «Дивних дивах», «Футурамі», «Теорії великого вибуху» та багатьох інших медіапроектах [17]. Така присутність у популярній культурі сприяла розширенню аудиторії рольових ігор та поступовому переходу НРІ з нішевого хобі у ширше культурне явище.

Зростання популярності настільних рольових ігор в Україні також пов'язується з розвитком локалізацій, появою українських видавництв, що спеціалізуються на настільних іграх і поширенням буклетів «швидкого старту» для різних систем [26]. Це спростило доступ нових гравців до НРІ та допомогло сформувати локальні спільноти.

Настільні рольові ігри поєднують творчість, соціальну взаємодію та складні ігрові механіки, завдяки чому залишаються окремим і помітним культурним явищем. Вона об'єднує людей навколо спільного створення історій, дозволяє експериментувати з жанрами та формами оповіді, а також створює простір для імпровізації, співпраці та емоційного залучення. Саме тому настільні рольові ігри поступово перетворилися не лише на форму дозвілля, а й на окремий культурний простір, у межах якого формуються власні традиції, способи комунікації та творчі практики.

Висновки до розділу 4

Dungeons & Dragons суттєво вплинула на розвиток сучасної культури, комунікації та форм колективної творчості. Гра вийшла далеко за межі звичайного розважального формату й перетворилася на складний культурний феномен, який поєднує елементи спільного сторітелінгу, рольової взаємодії, творчого самовираження та соціального моделювання. У процесі гри учасники не лише виконують певні ролі, а й спільно формують сюжет, ухвалюють рішення та впливають на розвиток подій, що сприяє розвитку навичок співпраці, комунікації та колективного мислення. Саме завдяки такій моделі взаємодії *D&D* стала прикладом культури співтворення, у якій історія формується через діалог і взаємну участь усіх гравців.

Важливим аспектом впливу *D&D* є її соціально-психологічна функція. Гра створює безпечний простір для моделювання різних поведінкових ситуацій, розвитку емпатії та дослідження моральних виборів. Учасники отримують можливість оцінювати наслідки власних рішень, взаємодіяти з іншими людьми в умовах колективної відповідальності та навчатися конструктивному вирішенню конфліктів. Такий формат сприяє формуванню навичок етичного мислення, толерантності та здатності працювати в команді. Особливого значення це набуває в умовах сучасного цифрового суспільства, де безпосередня комунікація часто замінюється дистанційною взаємодією. *D&D* підтримує практику живого

спілкування, колективного переживання історії та емоційного обміну між учасниками.

Розвиток стримінгових платформ і цифрових медіа суттєво трансформували сприйняття Dungeons & Dragons у масовій культурі. Такі проекти, як Critical Role та Stranger Things, сприяли популяризації настільних рольових ігор і перетворили D&D на частину сучасного медійного простору. Рольова гра почала сприйматися не лише як приватне хобі, а як окремий формат публічного контенту, що поєднує елементи імпровізації, театральності та інтерактивного сторітелінгу. У результаті D&D стала прикладом трансмедійного явища, яке існує одночасно у форматах настільної гри, стримінгу, відеоігор, літератури, серіалів та онлайн-спільнот.

Аналіз історичного розвитку Dungeons & Dragons дозволяє стверджувати, що гра сформувалася на основі військово-тактичних настільних ігор, однак дуже швидко створила окремий жанр настільних рольових ігор. Ключовим етапом стала поява індивідуального персонажа як центрального елемента гри, що змінило сам принцип взаємодії учасників із ігровим світом. Такі проекти, як Braunstein, Chainmail і Blackmoor, заклали основу для розвитку рольових механік, довготривалих кампаній і колективного сторітелінгу. Саме ці елементи поступово сформували структуру сучасних настільних рольових ігор, у яких важливу роль відіграють розвиток персонажа, наративна безперервність і свобода вибору гравців.

У процесі розвитку D&D сформувала низку механік, які згодом стали стандартом для всієї індустрії рольових ігор. Система класів, характеристик персонажа, очок здоров'я, світоглядів і багаторівневого розвитку персонажів суттєво вплинула на формування сучасних ігрових моделей. Особливо важливим стало впровадження концепції індивідуального персонажа як окремої особистості, з якою гравець емоційно себе асоціює. Це змінило характер взаємодії з грою, оскільки акцент поступово змістився від механічного виконання правил до

розвитку історії, рольового відігрування та емоційного залучення у події ігрового світу.

Dungeons & Dragons суттєво вплинула і на розвиток сучасної масової культури. Багато елементів, які сьогодні асоціюються з фентезійними творами, були популяризовані саме завдяки D&D: система класів персонажів, поділ рас, розвиток героя через рівні, складна світобудова та нелінійний сюжет. Принципи, характерні для Dungeons & Dragons, поступово інтегрувалися у відеоігри, серіали, літературу та кіно. У результаті гра стала не лише окремою настільною системою, а й важливим джерелом сучасної фентезійної естетики та інтерактивного наративу.

Культура настільних рольових ігор значною мірою сформувалася саме під впливом Dungeons & Dragons. Гра створила модель взаємодії, у якій учасники стають не просто гравцями, а співтворцями історії. Майстер гри координує світ і події, однак розвиток кампанії залежить від рішень самих учасників. Завдяки цьому кожна гра стає унікальною, а сам процес набуває рис колективної творчої діяльності. Такий підхід суттєво відрізняє НРІ від більшості інших форматів ігор і пояснює їхню особливу роль у сучасній культурі.

Важливим аспектом культури НРІ є також сильне емоційне залучення учасників. У Dungeons & Dragons персонаж перестає бути лише ігровою одиницею та стає окремою ідентичністю з власною історією, мотивацією та моральними принципами. Саме через персонажів гравці взаємодіють зі світом, приймають рішення та формують перебіг подій. Це створює глибоку прив'язаність до історії та робить кожну кампанію особистісно значущою для учасників. У результаті настільні рольові ігри стають не лише формою дозвілля, а й простором для творчого самовираження та соціальної взаємодії.

Сучасний етап розвитку Dungeons & Dragons демонструє її високу адаптивність до змін у культурному та технологічному середовищі. Перехід у цифровий формат, поява онлайн-платформ для гри, використання інтерактивних карт, генераторів персонажів і мультимедійних інструментів значно розширили

доступність гри для аудиторії. Водночас D&D зберегла головну особливість – орієнтацію на людську уяву, співтворення та колективну взаємодію. Саме ця відкритість і гнучкість дозволяють грі залишатися актуальною навіть у середовищі високотехнологічних цифрових розваг. Крім того, сучасні редакції гри дедалі активніше відображають суспільні зміни, пов'язані з інклюзивністю, різноманіттям персонажів і переосмисленням культурних та гендерних стереотипів.

Dungeons & Dragons стала не лише першою та найвідомішою настільною рольовою грою, а й основою для формування культури НРІ загалом. Її розвиток суттєво вплинув на сучасну ігрову індустрію, принципи інтерактивного storytelling та масову культуру. Водночас сама культура настільних рольових ігор сформувалася як особливий простір творчої взаємодії, де поєднуються колективне оповідання, соціальна комунікація, імпровізація та спільне створення унікального досвіду.

ВИСНОВКИ

У роботі розглянуто особливості редакторської підготовки видань до настільних рольових ігор на прикладі «Посібника гравця» Dungeons and Dragons. Встановлено, що подібні видання є складними комплексними продуктами, у яких поєднуються інструктивний текст, довідкові матеріали, спеціалізована термінологія, художні описи та візуальні елементи. На відміну від звичайних довідкових або художніх видань, вони повинні не лише передавати інформацію, а й забезпечувати безпосередню взаємодію користувача з ігровою системою. Саме тому ефективність таких видань залежить від логічності побудови матеріалу, точності формулювань, послідовності подання правил і гармонійного поєднання текстової та графічної складових.

Видання до настільних рольових ігор займають окреме місце в системі довідкової літератури, оскільки виконують одночасно інформаційну, навчальну та комунікативну функції. Вони забезпечують засвоєння правил, пояснюють механіку гри, допомагають користувачеві орієнтуватися в ігровому світі та підтримують взаємодію між учасниками гри. Особливого значення в цьому контексті набуває принцип інформаційної ергономіки, відповідно до якого матеріал має бути організований таким чином, щоб мінімізувати когнітивне навантаження та забезпечити швидке й зрозуміле сприйняття інформації. Чітка структура тексту, поділ матеріалу на тематичні блоки, наявність прикладів, таблиць, схем, покажчиків і пояснювальних елементів значно полегшують користування виданням та позитивно впливають на загальний ігровий досвід.

Важливу роль у створенні якісного видання відіграє редакторська підготовка, яка охоплює не лише мовне й стилістичне опрацювання тексту, а й перевірку фактологічної достовірності, контроль термінологічної єдності, організацію довідково-пошукового апарату та узгодження всіх структурних елементів видання. Редактор виступає центральною фігурою процесу підготовки довідкового матеріалу, оскільки саме він забезпечує цілісність тексту, координує роботу з

графічними матеріалами, контролює правильність оформлення таблиць, показчиків, перехресних посилань та інших навігаційних елементів. Від якості редакторської роботи безпосередньо залежить зрозумілість правил, швидкість пошуку інформації та загальна функціональність видання.

У сучасних умовах редактор також повинен володіти технологічними навичками, пов'язаними з версткою, макетуванням і додрукарською підготовкою. Робота над виданнями до настільних рольових ігор потребує врахування не лише змістової точності, а й технічної узгодженості всіх компонентів. Узгодження тексту з ілюстраціями, таблицями, декоративними елементами та структурою сторінки має безпосередній вплив на зручність сприйняття матеріалу. Особливо це актуально для сучасних видань, які дедалі частіше поєднують друковані та цифрові формати взаємодії з контентом.

Окрему увагу приділено перекладу та локалізації настільних рольових ігор. Встановлено, що переклад інструктивних текстів потребує максимальної точності формулювань, стабільності термінології та адаптації мовних конструкцій до норм української мови без втрати змістової чіткості. Інструктивний характер текстів *Dungeons and Dragons* зумовлює підвищені вимоги до однозначності викладу, оскільки навіть незначна помилка або двозначність можуть призвести до неправильного розуміння правил і негативно вплинути на перебіг гри. Англomовні правила часто побудовані на стислих синтаксичних конструкціях, тоді як український переклад потребує більш розгорнутого викладу для збереження логічної послідовності та зрозумілості.

Особливе значення у процесі локалізації має робота з термінологією *Dungeons and Dragons*. Терміни в межах гри виконують не лише номінативну, а й регулятивну функцію, оскільки саме через них визначаються дозволені дії персонажів, механіки та правила взаємодії між учасниками. Термінологія активно використовується не лише в письмовому тексті правил, а й в усному мовленні під час гри, тому перекладені терміни мають бути зручними для вимови, зрозумілими

на слух та придатними для швидкого використання в комунікації між гравцями. Надмірно складні або неприродні формулювання можуть уповільнювати перебіг гри та створювати труднощі у взаємодії між учасниками. Водночас надмірна адаптація здатна змінити сприйняття ігрового світу або порушити зв'язок із міжнародною спільнотою гравців. Саме тому ефективний підхід до локалізації полягає у поєднанні змістової точності, стабільності термінології та природності звучання українською мовою.

Настільні рольові ігри мають не лише розважальне, а й помітне соціальне та психологічне значення. Вони сприяють розвитку комунікативних навичок, творчого мислення, уяви, здатності до співпраці та колективного прийняття рішень. Рольова взаємодія створює безпечний простір для самовираження, дозволяє учасникам експериментувати з різними моделями поведінки та підтримує розвиток соціальної взаємодії між гравцями. Саме тому якісна локалізація та редакторська підготовка подібних видань мають важливе значення не лише для видавничої сфери, а й для розвитку культури настільних рольових ігор загалом.

Культура настільних рольових ігор поступово сформувала окремий формат спільного дозвілля, у якому поєднуються творчість, соціальна взаємодія та колективне створення історії. Настільні рольові ігри відрізняються від класичних настільних ігор тим, що значно більше орієнтовані на уяву, проживання ролі та комунікацію між учасниками. Гравці не лише дотримуються правил, а й безпосередньо впливають на розвиток сюжету, атмосферу та структуру ігрового світу. Важливу роль у цьому процесі відіграє майстер гри, який керує світом, описує події та координує взаємодію між учасниками, тоді як гравці створюють персонажів із власними характеристиками, мотивацією та поведінковими особливостями. Саме тому видання до настільних ігор виконують не лише довідкову функцію, а й стають основою комунікації між учасниками гри, формуючи спільну термінологічну базу та підтримуючи занурення в ігровий світ.

Особливе значення для культури НРІ має створення персонажа, оскільки учасники фактично формують окрему ігрову ідентичність, яка поєднує механічні характеристики, особистісні риси та індивідуальну історію героя. Через це рольові ігри стають не лише формою розваги, а й способом творчого самовираження та колективного оповідання. Велике значення також мають іммерсія, словесний опис і можливість впливати на перебіг подій через вибір та дії персонажів. Усі ці особливості безпосередньо впливають на вимоги до редакторської роботи, адже текст видання повинен не лише пояснювати правила, а й підтримувати атмосферу гри, забезпечувати зрозумілість механік та сприяти емоційному залученню користувача.

Практична частина роботи дала змогу розглянути «Посібник гравця» Dungeons and Dragons як багатофункціональне видання, орієнтоване на різні категорії користувачів – від новачків до досвідчених гравців. Видання виконує не лише роль збірника правил, а й функцію комунікативного посередника між учасниками гри, формуючи спільну термінологічну базу та підтримуючи колективну взаємодію під час ігрового процесу. Проаналізовано також особливості верстки видання, використання професійного програмного забезпечення та принципи організації матеріалу, які забезпечують зручність користування текстом і швидкий доступ до необхідної інформації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Видання. Основні види. Терміни та визначення : ДСТУ 3017:2015. [Чинний від 2017–01–01]. Київ : УкрНДНЦ, 2016. 42 с. (Інформація та документація) (дата звернення: 25.11.2025).
2. 2024 Player's Handbook – Marketplace D&D Beyond. URL: <https://marketplace.dndbeyond.com/category/3709000?pid=DB3709000> (дата звернення: 08.04.2026).
3. Багаєва І. Особливості перекладу англомовних неологізмів українською мовою. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2016. Вип. 16. С. 103–108. URL: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/46_2021/part_1/46-1_2021.pdf (дата звернення: 22.02.2025).
4. Березовська-Савчук Н. Редагування довідкової літератури. Редакторська справа: сучасний стан і перспективи розвитку : колективна монографія / за заг. ред. Ж. Колоїз. Кривий Ріг : КДПУ, 2023. С. 159–192. URL: https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/7054/1/Редакторська%20справа_колективна%20монографія.pdf#page=160 (дата звернення: 02.02.2025).
5. Все що потрібно знати про Dungeon and Dragons. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/vse-scho-treba-znati-pro-dungeon-and-dragons.html> (дата звернення: 07.03.2025).
6. Восковський, А. (2025). ДОСЛІДЖЕННЯ КОРЕКЦІЙНОГО ПОТЕНЦІАЛУ НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНОГО ІНТЕЛЕКТУ ОСОБИСТОСТІ. *Вісник Національного університету оборони України*, 87(5), 44–51. <https://doi.org/10.33099/2617-6858-2025-87-5-44-51>
7. Глосарій НРІ: Терміни, сленг та скорочення . *ІНРІУМ*. URL: <https://blog.inrium.org.ua/hlosarii-nri> (дата звернення: 19.05.2026).

8. Гузенко С. В. Теорія і практика редагування : навч. посіб. Миколаїв : МНУ імені В. О. Сухомлинського, 2019. 220 с. URL: https://document.kdu.edu.ua/info_zab/061_148.pdf (дата звернення: 02.02.2025).

9. Дейнеко Ж. В., Следюк І. А. Локалізація і видання закордонних настільних ігор. *Технічні й технологічні інновації у виробництві друкованої продукції та пакувальному виробництві* : матеріали науково-практичної конференції. 2024. С. 54–55. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/82b5acf8-1e51-4645-af86-13c0005b7a4e/content> (дата звернення: 12.03.2025).

10. Демченко А. Розвиток індустрії настільних ігор в Україні. *Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики* : збірник матеріалів науково-практичної конференції (Київ, 16–17 квітня 2025 р.). Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 52–55. URL: https://www.researchgate.net/profile/Viktor-Karpov/publication/391046473_STALIY_ROZVITOK_SUSPILSTVA_TA_DIZAJN_DIALNIST_U_PROSTORI_TERITORIALNOI_AJIDENTIKI/links/6808bc1cd1054b0207dc46f6/STALIY-ROZVITOK-SUSPILSTVA-TA-DIZAJN-DIALNIST-U-PROSTORI-TERITORIALNOI-AJIDENTIKI.pdf#page=53 (дата звернення: 12.12.2025).

11. Зубцова А. Локалізація: особливості перекладу комп'ютерних рольових ігор. *Сучасні методики навчання іноземних мов і перекладу в Україні та за її межами* : збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (Переяслав, 3 грудня 2021 р.). Переяслав, 2021. С. 182–185. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/729258/1/%D0%97%D0%91%D0%86%D0%A0%D0%9D%D0%98%D0%9A_%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%8F%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%B2_03.12.2021.pdf#page=182 (дата звернення: 18.02.2026).

12. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку. *Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи*

становлення та проблеми розвитку. 2022. № 2 (8). С. 248–256. URL: https://web.archive.org/web/20230110182207id_/https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2022/dec/29537/220972maket-248-256.pdf (дата звернення: 12.12.2025).

13. Клуби. URL: <https://dnd.in.ua/clubs/> (дата звернення: 10.03.2026).

14. Культура настільних ігор: мейнстрім сучасності. *DesktopGames*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/kultura-nastilnih-igor-meinstrim-suchasnosti.html> (дата звернення: 19.05.2026).

15. Магазин настільних ігор та моделювання CBGames | купити настільні ігри Київ. URL: <https://cbgames.ua/> (дата звернення: 07.03.2026).

16. Микитів Г. В. Оформлення довідково-пошукового апарату в навчальних виданнях // *Суспільство і особистість у сучасному комунікаційному дискурсі* : матеріали II Всеукраїнської науково-практичної конференції (Запоріжжя, 9–10 квітня 2020 р.). Запоріжжя : Національний університет «Запорізька політехніка», 2020. С. 278–282. URL: https://zp.edu.ua/uploads/dept_s&r/2020/conf/2.1/Zbirka.pdf (дата звернення: 02.02.2025).

17. Настільні ігри - купити настільну гру в Києві | Хід конем. URL: <https://hidkonem.com.ua/> (дата звернення: 07.03.2026).

18. Настільні ігри | Купити настільну гру в Україні, Києві за низькою ціною | інтернет магазин Ігромаг (DesktopGames). URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/> (дата звернення: 07.03.2026).

19. Настільні ігри | Купити настільну гру в Україні, Києві за низькою ціною | інтернет магазин Geekach Shop. URL: <https://geekach.com.ua/> (дата звернення: 07.03.2026).

20. НАСТІЛЬНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ. *Collection of Scientific Papers «SCIENTIA»*; (м. Гаага,

Нідерланди, 2 травня 2025 р.), 2025. С. 182–185. URL: <https://previous.scientia.report/index.php/archive/article/view/2672>

21. Настільні рольові ігри – що це таке і чому це круто. URL: <https://chytay-ua.com/blog.php?id=1065> (дата звернення: 19.05.2026).

22. Пилипчук М. Л., Полякова О. В. Особливості редагування українських перекладів англomовних текстів. *Сучасні методики навчання іноземних мов і перекладу в Україні та за її межами* : збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (Переяслав, 3 грудня 2021 р.). Переяслав, 2021. С. 210–214. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/a1fa6c1a-a274-40c6-ac43-4a7bf02b3a95/content> (дата звернення: 18.02.2026).

23. Програма для розробки дизайну макетів і комп'ютерної верстки. Adobe InDesign. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/indesign.html> (дата звернення: 06.04.2026).

24. Пушкар Т. М., Радкевич К. В. Проблематика перекладу англomовних художніх творів. *Сучасний стан і перспективи лінгвістичних досліджень та проблеми перекладу*. 2020. С. 84–85. URL: <https://eprints.zu.edu.ua/39986/1/Пушкар%2C%20Радкевич.pdf> (дата звернення: 22.02.2025).

25. Рольові настільні ігри, з чого почати?. *Інтернет-магазин настільних ігор Spielew*. URL: <https://spielew.com.ua/nastilni-rolovi-ihry-nri-dlia-novachkiv/> (дата звернення: 19.05.2026).

26. Рольові настільні ігри: Як створити неповторний ігровий досвід. *ТОП Настолка*. URL: <https://topnastolka.com.ua/rolovi-nastilni-igri-yak-stvoryty-nerovtornyyu-igrovyyu-dosvid/> (дата звернення: 19.05.2026).

27. Рудніцький О. М. Цінний досвід настільних рольових ігор // *Співдружність наук: архітектура, економіка, право* : матеріали XI Всеукраїнського студентського наукового симпозіуму (м. Івано-Франківськ, 16 листопада 2023 року). Івано-Франківськ : Редакційно-видавничий відділ Університету Короля

Данила, 2023. С. 262–264. URL: https://repository.ukd.edu.ua/bitstream/handle/123456789/1453/2023_Співдружність_наук_архітектура_економіка_право.pdf

28. Русин Д. М. Сучасний простір рольової гри // *Мистецтво та освіта: новації і перспективи : матеріали IV Всеукраїнської науково-практичної конференції (з міжнародною участю) (25 квітня 2024 року, м. Чернігів)*. Чернігів : НУЧК імені Т. Г. Шевченка, 2024. С. 107–109. URL: <https://epub.chnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/10052/1/Мистецтво%20та%20освіта%20новації%20і%20перспективи.pdf#page=107>

29. Українські спільноти НРІ. URL: <https://dnd.in.ua/ukrayinski-spilnoty-nri/> (дата звернення: 10.03.2026).

30. Формати паперу. *Друкарник*. URL: <https://drukaryk.com/formaty-paperu/> (дата звернення: 04.04.2026).

31. Що таке настільні рольові ігри? Огляд кращих настільних рольових ігор. *DesktopGames*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/rolovi-nastilni-ihry-yak-stvoryty-vlasnyi-svit.html> (дата звернення: 19.05.2026).

32. Як почати грати в Dungeons & Dragons. URL: <https://dnd.in.ua/how-to-begin-to-play-dnd/> (дата звернення: 10.03.2026).

33. Adobe Acrobat Pro: повноцінне ПЗ для роботи з PDF-документами | Adobe Acrobat. URL: <https://www.adobe.com/ua/acrobat/acrobat-pro.html> (дата звернення: 06.04.2026).

34. Dungeons and Dragons character sheet. URL: <https://media.dndbeyond.com/compendium-images/br/ph/character-sheet.pdf> (дата звернення: 06.04.2026).

35. ‘Dungeons & Dragons’ in 2023: Wizards of the Coast reveals ‘Planescape’ revival and more. URL: <https://www.geekwire.com/2023/dungeons-dragons-in-2023-wizards-of-the-coast-reveals-planescape-revival-and-more/> (дата звернення: 10.03.2026).

36. Ferrante A. D&D & U&G: Uses and Gratifications Theory and Dungeons & Dragons. Orlando : University of Central Florida, 2022. 82 p. URL: <https://stars.library.ucf.edu/etd2020/1007> (дата звернення: 08.04.2026).

37. Fiori L. Dungeons & Dragons: The History, Impact and Legacy of a Cultural Phenomenon // Medium. 2026. URL: <https://medium.com/@louis-fiori/dungeons-dragons-the-history-impact-and-legacy-of-a-cultural-phenomenon-b6a6b8c9e3af> (дата звернення: 13.05.2026).

38. French E. L. “How Do You Want to Do This?”: Dungeons & Dragons as transformative fantasy. Glasgow : University of Glasgow, 2024. 266 p. URL: <https://theses.gla.ac.uk/84805> (дата звернення: 10.03.2026).

39. Hardesty M. In the eyes of the beholders: understanding public perceptions of Dungeons and Dragons and its players using visual media. Bowling Green : Western Kentucky University, 2024. 71 p. URL: https://digitalcommons.wku.edu/stu_hon_theses/1038/ (дата звернення: 10.03.2026).

40. Hasibuan H. I., Mursita-Putri S. A. S. Translation strategy and terms of acceptability in a Dungeons and Dragons translation. *International Dialogues on Education*. 2022. Vol. 9, Iss. 1. P. 42–63. URL: <https://www.idejournal.org/index.php/ide/article/download/278/242/695#pdfjs.action=download> (дата звернення: 18.02.2026).

41. Hayen V. What criteria do experts consider important when it comes to design guidelines for serious board games? Breda : Breda University of Applied Sciences, 2024. 67 p. URL: https://www.researchgate.net/profile/Vincent-Hayen/publication/383177571_What_Criteria_Do_Experts_Consider_Important_When_It_Comes_to_Design_Guidelines_for_Serious_Board_Games/links/66bfa23b311cbb09493f86a5/What-Criteria-Do-Experts-Consider-Important-When-It-Comes-to-Design-Guidelines-for-Serious-Board-Games.pdf (дата звернення: 25.11.2025).

42. Léste J. V. The informational ergonomics of tabletop games' rulebooks: an analysis on informational hierarchy and organization. Rio de Janeiro : Pontificia

Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2021. 160 p. URL: https://web.archive.org/web/20220623122414id_/https://m//www.maxwell.vrac.puc-rio.br/53646/53646.PDF (дата звернення: 25.03.2026).

43. Sridharan K. Language, interaction, and affect in tabletop role-playing games. Utrecht : Utrecht University, 2022. 140 p. URL: <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/41993> (дата звернення: 18.02.2026).

44. Table: International Standard Paper Sizes. URL: <http://preservationtutorial.library.cornell.edu/measures/paper-sizes.html> (дата звернення: 04.04.2026).

45. Vallejo García J. Dungeons & Dragons as transmedia vehicle of the 20th century literature in pop culture. Granada : Universidad de Granada, 2020. 32 p. URL: <https://digibug.ugr.es/handle/10481/62797> (дата звернення: 07.04.2026).

46. Walsh, O., & Linehan, C. (2024). Roll for Insight: Understanding How the Experience of Playing Dungeons & Dragons Impacts the Mental Health of an Average Player. *International Journal of Role-Playing*, (15), 36–60. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi15.321>

47. What is Photoshop? GeeksforGeeks. URL: <https://www.geeksforgeeks.org/computer-science-fundamentals/what-is-photoshop/> (дата звернення: 06.04.2026).

48. What is the FontForge Project? URL: <https://fontforge.org/en-US/> (дата звернення: 04.04.2026).

49. What's The Difference Between US Letter and A4 Paper Sheets? URL: <https://uk.onlinelabels.com/articles/difference-between-us-letter-a4-paper-sheets> (дата звернення: 04.04.2026).

50. White T. A spark of shared creation: a review and analysis of Dungeons and Dragons, its history, and its impact on marginal identities. Sarasota : New College of Florida, 2022. 72 p. URL: https://digitalcommons.ncf.edu/theses_etds/6316 (дата звернення: 07.03.2025).