

## Ролевые игры как технология самовоспитания

Озеркова И.А.

*Через игры вообще и ролевые игры в частности проходят практически все люди. Трудно найти девочку, которая хоть раз в жизни не играла бы в “дочки-матери”, “школу” или “больницу”, мальчика, не бывшего ни доблестным воином, ни отважным индейцем, ни хотя бы просто шофёром или лётчиком. Игра для детей — это способ познания мира и своего места в нём, и потому она необходима для развития их личности. Однако распространённое мнение, что потребность в игре со взрослением отпадает, — ошибочно. Это заблуждение становится особенно ярко выраженным, если мы определим игру как любую деятельность, цель которой — сама эта деятельность. При таком подходе к играм, в которые играет большинство взрослых, можно отнести и театр, и кино, и политику, и многое другое. Особое место занимают здесь ролевые игры, о которых и пойдёт речь ниже.*

### Исторический очерк

Ролевые игры в их современном понимании появились сравнительно недавно, лет десять назад, но можно отметить целый ряд их предшественников. Прежде всего это популярные в 20–30-е годы нашего столетия так называемые суды над литературными героями (вспомним, например, роман В. Каверина “Два капитана”). Они давали возможность хоть немного “побыть в шкуре” того или иного литературного персонажа и выяснить, а можно ли было иначе действовать в том мире, где они жили. Вторым предшественником ролевых игр следует назвать военизированные игры на местности типа “Зарница” и “Орлёнок”, хотя в них резко ограничивался собственно ролевой аспект. Игры подобного типа стали прообразом полигонных ролевых игр. Третий предшественник ролевых игр — внешкольные подростковые объединения. Самый яркий пример — свердловский клуб “Каравелла”. Такие клубы позволяли не только сознательно выбрать себе роль, но и жить внутри неё, а не просто изображать её внешне. Кроме того, там от отдельно взятой личности действительно зависело многое. И, наконец, в качестве ещё одного предшественника мы можем назвать ежегодно повторяемое с начала 80-х годов на Бородинском поле сражение русской и французской армий. Такого рода действия в современной классификации ролевых игр относятся к театральным.

Настоящая история ролевого движения начинается с того момента, когда около 20 человек собрались под Казанью, чтобы прожить несколько дней в мире, именуемом Средиземье (J.R.R. Tolkien “The Lord of the Rings”). Так состоялись первые “Хоббитские игры” (сокращенно “ХИ”). В дальнейшем “ХИ” стали ежегодными, а игроки начали собираться со всего бывшего Союза. Так, толкиенистские клубы возникли не только в Казани, но и в Москве, Санкт-Петербурге, Уфе, Донецке, Харькове, Йошкар-Оле, Екатеринбурге и многих других городах. Со временем начали проводиться игры и по другим литературным источникам: “Хроники Амбера” Р. Желязны, “Смерть Артура” Т. Мэлори, “Три мушкетёра” А. Дюма и др. Особенно интересно смыкание движения ролевых игр с военно-историческими объединениями, в результате чего появились игры типа “Ирландия”, где историческая обстановка, тщательно изученная по литературным источникам, воссоздаётся до мельчайших подробностей. Современное движение ролевых игр нельзя назвать толкиенистским, так как его участники играют буквально во всё: от “Курочки Рябы” до “Перекрёстка” (игра, в которой в идеале участвуют литературные персонажи всех времен и народов) и от “Вавилона-5” (известный футуристический сериал) до “Валинорки” (“Сотворение мира”).

### Что такое ролевая игра ?

Ролевая игра — это процесс создания игрового мира с погружением в него игрока как

самостоятельной личности. Рассмотрим это определение подробнее.

Игровой мир может отражать реальный мир, а может и не отражать, будучи миром условно-историческим, литературным или вообще вымышленным организаторами игры. Однако в любом случае он должен быть целостным. Многие наивно полагают, что достаточно задать начальную игровую ситуацию, но на практике этого мало. Иначе как только возможности ситуации будут исчерпаны, игра прекратится. Игровой же мир представляет собой множество органически связанных действительных и возможных ситуаций. Создать его, конечно, намного труднее, чем отдельную ситуацию, но это окупается богатством игровых возможностей. Чем продуманней замысел игрового мира, тем больше у игроков возможностей самореализоваться в нём. Разумеется, мир, пусть даже и самый фантастический, должен быть достоверным для игроков, иначе игра просто не получится.

Мир создаётся именно в процессе игры, а не до её начала, и в его создании принимают непосредственное участие все игроки, вне зависимости от отыгрываемой роли. Именно поэтому “неигровое поведение”, т.е. отступление от правил жизни в игровом мире, на большинстве игр карается очень строго, вплоть до удаления с игры.

Существенное условие для создания игрового мира – погружение игрока в мир. Тот, кто не соблюдает это условие, может отыгрывать лишь строго заданные ему лично формальные ситуации, оставаясь внешним наблюдателем событий, и потому не способен вести игру.

Посторонние, внешние зрители на игру не допускаются или игнорируются игроками, что связано с требованием достоверности мира. Каждый игрок выбирает себе роль из числа предлагаемых задуманным миром (его организаторами). При этом игрок имеет право на самостоятельный выбор, который может быть ограничен организаторами игры (имярек справится с этим лучше) и возможностями самого игрока (лишённый голоса и слуха не может играть менестреля, не знающий истории церкви — епископа, не владеющий игровым оружием — воина и т.п.). Если желаемая игроком роль в списке задуманных организаторами не значится, то игрок может заявить её и она будет принята, если соответствует заданному игровому миру. Игра считается индивидуальной, потому что любой игрок имеет право объединиться с другими в команду или действовать независимо от них.

В процессе создания игрового мира значима каждая роль, а не только роли вождей, полководцев и т.п., так как чем разнообразнее роли и чем лучше они сыграны, тем полнее и интереснее создаваемый мир. Двух одинаковых ролей не бывает, как не бывает двух одинаковых людей в реальной жизни. Сравните, например, роль “кузнец-оружейник-придворный мастер” и роль “кузнец-оружейник-непоседа”. Вообще чем полнее социально и психологически воплощается роль, тем выше оценивается игрок. Таким образом, выбранная роль может стать мощным стимулом к самовоспитанию. Так, для хорошего исполнения роли книжника необходимо умение читать и писать на всех игровых языках вплоть до скандинавских рун и толкиеновского тенгвара; воин должен уметь хорошо владеть всеми видами игрового оружия, хорошо разбираться в них, а также проявлять смелость и решительность в своих действиях; паладин должен демонстрировать высокие моральные качества и показывать пример служения Богу; владелица замка должна быть женственна и прекрасна, дабы дать повод воспеть её в творениях труверов и мейстерзингеров, но при этом хозяйственна, иначе вся её семья (команда игроков) останется голодной и не сможет полноценно участвовать в игре. Многие игроки, которым их роли нравятся, продолжают придерживаться их и в повседневной жизни: архивариус собирает летописи, а также издаёт литературные произведения своих знакомых, менестрель устраивает концерты. Дивные эльфы очищают от мусора ближайшие леса и парки. Этот воспитательный приём не нов, что, впрочем, несколько не умаляет его эффективности, — ещё буддийские монахи требовали от посвящаемого принять имя одного из героев древности, дабы подражать ему в своих деяниях. Кроме того, поскольку ролевые игры создают мир, отличный от реального, он имеет и много новых возможностей для игрока по сравнению с реальным. Например, человек, в реальном мире находящийся на вторых ролях из-за отсутствия выраженных

способностей или просто в силу боязни быть на виду, в мире игровом может кардинально изменить ситуацию, причём нестандартным образом, в результате существенно повысится его самооценка. Разумеется, не все роли в ролевых играх положительны. Однако для ролевых игр характерно чёткое разграничение моральных принципов различных персонажей. Поэтому в хорошо организованной игре захватчик изгоняется с захваченной земли; самозванный властелин судеб бывает низвергнут; любитель силы вызывает насмешки менестрелей и, как следствие, всех других игроков; трус, клятвопреступник, братоубийца, вор и т.п. тоже получают по заслугам, причём самым наглядным для остальных образом. Поэтому хорошая игра имеет не только эстетическое и познавательное, но и важное этическое значение.

## Цели и задачи ролевой игры

Глобальная цель ролевой игры заключается в том, чтобы устранить несоответствие между отдельно взятой личностью и окружающим её миром. Соответственно, те индивидуумы, для которых указанное несоответствие не существует, в ролевые игры не играют и играть не будут. Всё вышесказанное, конечно, не означает, что несоответствующая миру личность ущербна или мир столь плох.

Возможны два варианта снятия этого противоречия: надо изменить личность, чтобы она стала соответствовать миру, либо надо преобразовать мир, чтобы в нём стало хорошо данной личности.

В ролевых играх реализуются одновременно оба пути. Во-первых, игрок имеет право выбрать себе любой мир из предложенных организаторами или устроить игру самостоятельно, создавая свой собственный мир. Во-вторых, в новых условиях нового мира он может попытаться к нему приспособиться. Приспособиться к игровому миру психологически легче, чем адаптироваться к реальному миру, так как здесь нет элемента насилия, в любой момент можно выйти из игры.

Разумеется, проблема несоответствия личности и мира первоначально снимается только на время игры, но, во-первых, многие из участвовавших хотя бы в одной игре принимают в них участие снова и снова; во-вторых, у игроков возрастает внешняя приспособляемость к различным ситуациям и выявляются существенные особенности личности; и, наконец, в-третьих, когда игроков с определённым, выработанным в процессе игры менталитетом становится много, то они начинают влиять уже на реальный мир.

Организаторы игры и игроки могут ставить перед собой и конкретные задачи. Первая — **познавательная** (“как это было?”) — характерна в общей степени для исторических игр. Такие игры помогают понять, как жили люди в Древнем Египте, Иерусалиме времён крестовых походов, в Англии времён короля Артура или войны Алой и Белой Розы и т.п. В этом случае характерно тщательное воссоздание исторической обстановки (предметов быта, одежды, строений, оружия). Вторая возможная задача — **эстетическая** (“мир прекрасен”). Точное историческое соответствие необязательно, но необходим красивый антураж. Третья задача — **обучающая** (“как это делать?”). В игре можно быть следопытом, корабелом, воином, монахом буддийского монастыря и т.п. В таких играх непременное условие — тщательно подобранное и обставленное место игры. Четвертая задача — **этическая** (“это наш мир”) — проведение в жизнь некоторой системы моральных ценностей. В играх, где эта задача явно поставлена, Добро и Зло, как правило, чётко выражены, носители разных этических систем находятся в разных командах и даже одеваются в разные цвета. Этическая задача никогда не бывает единственной, ибо ролевая игра — это в первую очередь игра, а играть в абстрактные принципы невозможно. Пятая задача — **компенсаторная** (“всё было не так?”). Игры такого плана предполагают обязательный литературный или, реже, кинематографический источник. Декорации и реквизит минимальны, всё внимание — непосредственно возникающим в ходе игры ситуациям. И, наконец, последняя задача — **структурирование времени** (“как здорово, что все мы здесь сегодня собрались — — это задача начинающих игроков. Однако поскольку ролевые игры

имеют много достоинств, то такое времяпрепровождение может быть полезно и для них хотя бы тем, что отвлекает от других занятий, многие из которых ничего не дают ни уму, ни сердцу. Однако опытные игроки не любят тех, кто ставит перед собой только эту задачу.

### **Классификация ролевых игр и игроков**

**По источнику создаваемого в процессе игры мира** ролевые игры делятся на три основные группы: литературные, исторические и фэнтезийные. Первые имеют чётко указанные литературные источники (один или реже несколько). Таковы классические толкиенистские игры — “ХИ”, “Артуровка”, “Кринн” и другие. В этом случае большинство ролей описаны в произведениях, указаны имена, род занятий, характер персонажей. Игровые миры второй группы могут иметь, а могут и не иметь литературно-художественных описаний, но их основные источники — исторические и лингвистические очерки и даже серьёзные научные труды. Наиболее яркий пример игр такого рода — “Ирландия”. И, наконец, третья группа игр основана на совместном литературном и художественном творчестве их организаторов, причем это может быть как искусно выполненный коллаж из литературных и исторических источников, так и собственная оригинальная разработка. В таких играх предъявляются повышенные требования к творческим способностям игроков и особенно организаторов. Классический пример — это уже упоминавшийся “Перекрёсток”.

**По степени свободы игроков** ролевые игры делятся на театральные и творческие. В театральных играх заранее известен основной ход сюжета, а часто и его многие вспомогательные линии. Поэтому основные усилия игроков направлены на воссоздание этого сюжета с возможно большей реалистичностью. В творческих играх заранее заданного сюжета нет, а есть только начальная ситуация, хотя иногда и её может не быть. Таковы, например, все игры типа “Сотворение мира” и тот же “Перекрёсток”.

**По глубине погружения** ролевые игры делятся на эгалитарные и элитарные. Эгалитарные игры предназначены для всех игроков, в том числе и для начинающих. Цель таких игр — воссоздать только некоторый кусочек игрового мира, обеспечив сколько-нибудь доступимый уровень погружения в него. Элитарные игры организуются для игроков, умеющих максимально полно создавать игровой мир и полностью погружаться в него. При этом важна не только игровая, но и психологическая подготовка участников игры, так как недостаточно полное погружение одного из них может привести к срыву всей игры.

**По месту проведения** ролевые игры делятся на кабинетные, проводимые в сравнительно небольшом помещении, и полигонные. При этом полигоном не обязательно должен быть лес или парк, вполне возможен городской вариант полигонной игры, когда используется здание с возможно более сложной планировкой или целый район города.

**По количеству и составу игроков** игры делятся на местные, региональные, республиканские и союзные. Насколько известно, международных в традиционном понимании ролевых игр ещё ни разу не проводилось, хотя ролевые игры популярны не только в СНГ, но и, например, в Финляндии и Германии. В Финляндии, судя по отзывам отечественных игроков, больше внимания уделяется эстетической стороне игр, их регулярно снимает телевидение. В Германии же игры являются намного более театрализованными и формализованными, чем у нас, если судить по внушительного размера книге правил проведения толкиенистских игр, изданной в этой стране.

Участников игр также можно классифицировать по нескольким признакам.

**По отношению к игре** участники делятся на три основные категории: “маньяки”, “игровики” и “глючники”. “Маньяки” обычно выбирают себе одну универсальную роль и совершенствуются в её исполнении от игры к игре. Чаще всего так называют избравших себе роль воина, однако то же самое мы можем сказать и о проповедниках, шутах гороховых, прекрасных дамах и т.п. Опытные игроки этого типа, как правило, в совершенстве знают свою роль, им внутри неё комфортно и потому они не стремятся менять её ни на какую другую. Остальные игроки всегда знают, чего можно ожидать от них в ходе игры.

“Игровики” ставят своей целью сыграть как можно больше разнообразных ролей, при-

чём достигнув (по их мнению) в какой-либо из них совершенства, они тут же её бросают, принимаясь за следующую. Именно они создают необычные ситуации, изобретают новые сюжетные ходы. Фактически они являются главными действующими персонажами любой игры и оставляют в памяти остальных самые яркие воспоминания.

“Глючники” не отыгрывают свою роль — они в ней живут. Их цель — создание игрового мира и погружение в него. Они участвуют в игровых ситуациях лишь потому, что это соответствует данной цели. Однако в процессе задумывания игрового мира они незаменимы, и без них он из целостного живого организма превращается в формальную, логическую конструкцию, что, безусловно, не способствует успеху игры.

**По игровому опыту** игроки делятся опять-таки на три категории: начинающие, опытные и игроки-мастера. Начинающие игроки не умеют воспринимать игру как целостное действие, не могут самостоятельно выбрать себе роль и адекватно её отыграть. Время от времени они демонстрируют неигровое поведение, мешая при этом погружению в мир других игроков. Особенно выделяются игроки, не имеющие никакого игрового опыта. В первой своей игре они вообще с трудом могут понять, чего от них хотят остальные. Это обычная ситуация эгалитарных игр, но она представляет собой реальную проблему. Пути её возможного решения следующие: обязательная предварительная подготовка начинающих, соотношение игроков со стажем и начинающих не ниже, чем 2:1, персональная опека опытными игроками новичков, отказ начинающих от участия в больших играх и на ключевых ролях в литературных и исторических играх. Несоблюдение этих условий может привести к провалу всей игры. Игроки со стажем хорошо ориентируются в игре, быстро определяют в ней своё место и место других персонажей, способны в полной мере воспользоваться возможностями, в том числе малоизвестными, предоставляемыми миром. Наконец, для опытного игрока однажды настанет момент, когда ему становится тесно в рамках заданной роли. Тогда он либо выходит на игру “мастерским персонажем”, то есть в роли, специально созданной для него, либо организует свою игру.

## **Принципы организации ролевой игры**

Организация игры начинается с её замысла. Основное внимание при этом должно быть уделено следующим моментам. Во-первых, задуманный мир должен быть целостным и полным, но допускать множество различных ситуаций, в том числе заранее не заданных. Чем задуманный мир полнее и больше, тем лучше, хотя здесь следует сразу сделать поправку на опыт игроков и определить, будет ли игра эгалитарной или элитарной. Во-вторых, определяется продолжительность игры. Мир для однодневной игры существенно отличается от мира для многодневной и тем более для повторяющейся игры. Слишком широко задуманный мир создать бывает невозможно, а слишком узко задуманный будет исчерпан до заданного лимита игрового времени. И то, и другое одинаково плохо. В-третьих, определяется форма проведения игры: полигонная или кабинетная. Если игра полигонная, то определяются основные характеристики места игры. В-четвертых, выясняется предполагаемая численность игроков. Обычно реальное количество участников бывает в 1,5–3 раза меньше заявленного. Если это не так, значит, в организации игры были допущены существенные ошибки.

Следующий важный момент — подбор организаторов игры и создание команды мастеров. Её задача — разработка замысла игрового мира, подготовка к игре, контроль за её ходом и (в случае необходимости) защита игрового мира от неадекватных ему действий игроков. Всех мастеров по их функциям в организации игры можно подразделить на три группы: главные мастера, командные мастера, посредники.

Главные мастера отвечают за подготовку игры в целом. На больших полигонных играх они обычно находятся в определённом, известном всем игрокам месте, где и занимаются решением возникающих проблем.

Командные мастера находятся там, где находится команда, за подготовку и игру которой они отвечают.

Посредники наблюдают за ходом игры по всему полигону и вносят в неё определённые коррективы. Посредники обычно объединяются в так называемую полигонную команду, но могут быть и отдельными персонажами, выполняющими некоторые мастерские функции.

Следует также отметить, что все мастера могут быть играющими и неиграющими. В первом случае к ним предъявляются те же требования, что и к остальным игрокам.

Следующий этап организации игры — разработка правил. Для маленькой однодневной игры правила могут быть и устные, во всех остальных случаях они обязательно должны фиксироваться в письменном виде. Все участники игры должны быть ознакомлены с правилами до её начала, и каждая команда должна иметь хотя бы один экземпляр. В правилах должна содержаться следующая информация:

- общее описание игрового мира и ситуации на момент начала игры;
- перечень основных команд с указанием их имиджа;
- правила пересчёта реального и игрового времени;
- боевые правила и роспись *хитов*;
- отдельные сведения по экономике, культуре, религии, государственному устройству и другим сторонам жизни игрового мира.

К этому минимальному списку, безусловно, могут добавляться и другие разделы. Так, желательно включать в правила также перечень прав и обязанностей игроков и мастеров.

При составлении правил наблюдаются два противоположных подхода. Одни предпочитают максимально короткие правила, содержащие только самую необходимую информацию. Главный принцип при этом: “Разрешено всё, что не запрещено”. В этом случае игровые ситуации, отсутствующие в правилах, разрешаются мастерами по своей воле, что может вызвать нарекания игроков и накладывает на мастеров дополнительную ответственность. Второй подход предполагает детальное описание мира и возможных ситуаций. Это уменьшает произвол мастеров, но возникает другая проблема: слишком объёмные правила плохо воспринимаются даже опытными игроками, не говоря уже о начинающих, да и мастеру бывает трудно запомнить все возможные нюансы. По-видимому, разумнее всего было бы придерживаться середины и составлять правила по принципу “не больше, чем надо”.

Предыгровая подготовка включает формирование команд, назначение их руководителей, подготовительную работу в командах, изготовление необходимых аксессуаров, окончательный выбор места игры и организацию её материального обеспечения. Как правило, мастера назначают только руководителей команд и игроков на ключевые роли. Остальных игроков подбирают сами руководители, сообразуясь при этом с их желаниями, знаниями, навыками.

Команда на небольшую игру состоит обычно из 5–7 человек, но не больше 10. Региональные команды включают в себя до 15 игроков (при большем количестве практически невозможно организовать внутрикомандную игру). Команда должна создать командную легенду — историю изображаемого народа, города и т.п., описание современного состояния (кому сколько лет, кто что делает, в каких родственных или иных отношениях состоит) — и материализовать задуманный имидж команды. Весь требуемый реквизит команда изготавливает сама. Каждый член команды должен создать собственную игровую легенду и подготовиться к хорошему её воплощению. В идеале каждый член команды должен хорошо знать легенды других. Кроме того, команда определяет свою задачу в этой игре.

Мастера проводят сертификацию игроков по их умениям (чтобы не допустить явного несоответствия игрока выбранной роли) и *чипование* используемых в игре предметов. Они же выбирают окончательное место проведения игры. Команда мастеров должна подготовить общеигровую аптечку, минимальный запас продуктов, средства оперативной связи и спасательное снаряжение.

Заезд игроков на полигон обычно происходит, за несколько часов, а то и дней до начала

игры. Это необходимо для освоения игрового пространства. Команды размещаются в указанных мастерами местах, строят нужные для игры сооружения, разбирают реквизит, знакомятся друг с другом (это особенно актуально на больших играх, куда приезжают игроки из разных городов) и психологически настраиваются на игру. Предстартовая подготовка — необходимая часть организации игры, и пренебрежение ею может помешать погружению участников в игру.

Начало игры должно быть по возможности красивым и эффектным. Часто для этой цели проводят парад участников игры или устраивают вводное театральное действие. Даже если этого нет, то начало игры должно быть чётко отделено от предыгрового этапа.

## **Оценка результатов игры**

Игра считается успешной, если достигнуты поставленные цели и задачи. Следует помнить, что помимо глобальной цели существуют общеигровые, командные и индивидуальные задачи. Со стороны невозможно оценить — создан ли собственный игровой мир. Более того, невозможно указать какую-либо последовательность действий, которая может привести к желаемому результату. Все, что мы можем, — это, находясь внутри игры, указать на наличие или отсутствие некоторых свойств игрового мира. Так, одно из наиболее важных для игрового (как и для реального) мира — свойство целостности. А необходимые условия целостности — во-первых, уместность и актуальность всех персонажей, во-вторых, естественность возникающих ситуаций и, в-третьих, глубокая взаимосвязь локальных игровых ситуаций, возникающих в разных командах по ходу игры.

Оценить выполнение общеигровых задач намного легче. Для этого следует рассмотреть послеигровое влияние ролевой игры на её участников. Если у большинства игроков интерес к данной исторической эпохе повысился, приобретены новые знания и умения, дан новый толчок к литературному и художественному творчеству, в поведении утверждены моральные принципы, то задачу игры следует считать выполненной.

Задача конкретной команды может оказаться невыполненной не только из-за плохой подготовки, но и по объективным причинам, например, в силу игрового сценария или каких-то особенностей игровой ситуации. В этом случае многое зависит от успешности командной игры. Если игра была хорошей, даже при явном провале командной задачи игрок испытывает сожаление об упущенной возможности, но никак не разочарование. Если же игра не сложилась, то игроки склонны обвинить в неудаче не себя, а мастеров. Последним об этом желательно помнить.

Задача отдельного игрока считается выполненной, если он смог достичь гармонии с игровым миром и активно действовать в нём. Обычно игра в целом считается успешной, если она удалась для большей части игроков. Хотя послеигровые социологические опросы никогда не проводятся, весьма показательным является ответ игроков на вопрос: “Вы будете участвовать в продолжении этой игры или аналогичной другой?”

Ролевые игры — мощное средство воспитания и самовоспитания личности, оказывающее влияние не только на игровой, но и на реальный мир. Проведение таких игр вызывает некоторые трудности, требуя от мастеров творческих, организаторских способностей, гибкости и умения оперативно принимать решения. Серьёзные требования предъявляются также и к рядовым игрокам. Однако, несмотря на определённые проблемы, движение ролевых игр приобретает всё больший размах, и игнорировать его достижения нецелесообразно.

## ***Приложение.***

### ***Краткий словарь игровых терминов***

*Аусвайс* — личный документ игрока, в котором фигурируют его игровое имя, социальное положение, дата рождения, возраст, профессия, особые умения и качества и т.п.

*Время игровое* — время от начала до конца игры, измеряется в часах и минутах. Может

соответствовать гораздо большему промежутку реального времени.

*Время реальное* — промежуток времени, подлежащий отыгрышу. В зависимости от отыгрываемой ситуации может составлять несколько десятилетий. Если игровое время совпадает с реальным, то говорят, что игра проводится в реальном масштабе времени или в реальном времени.

*Глюк* — игрок, находящийся в положении “вне игры”.

*Заявка* — направленное организаторам игры предложение игрока взять на себя некоторую роль или организовать какую-либо команду.

*Игровое оружие* — допущенные в игру предметы, имитирующие оружие. Должны иметь чип в обязательном порядке.

*Игрок* — человек, демонстрирующий определённую роль.

*Команда* — несколько игроков, объединённых общей задачей.

*Командный мастер* — организатор игры в команде.

*Мастер* — организатор игры. *Мастерский персонаж* — игрок, исполняющий роль с особыми, заранее заданными организаторами игры, свойствами.

*Мастерятник* — заранее условленное место на полигоне, где находятся главные мастера.

*Мертвятник (страна мёртвых)* — заранее условленное место на полигоне, где игрок, завершивший свою роль, получает новую.

*Мир игровой* — среда обитания персонажей игры.

*Неигровуха (неигровое поведение)* — действия игрока, неадекватные игровому миру.

*Обряд* — специально отыгрываемое театрализованное действие ритуального характера, например, свадьба, принятие воинской присяги, завершение постройки чего-либо, изготовление какого-либо предмета с особыми свойствами.

*Парад* — общее построение игроков перед началом игры.

*Погружение* — степень включённости в игровой мир. Полное погружение характеризуется отождествлением отыгрываемой роли с личностью самого игрока.

*Полигон* — место проведения игры.

*Посредник* — организатор межкомандного взаимодействия.

*Правила* — в ролевых играх содержат описание мира и возможных действий в нём.

*Прикид игровой* — одежда, соответствующая роли. Игрок, не имеющий игрового прикида, часто рассматривается правилами как неодетый.

*Сертификация* — проверка наличия у игрока особых умений, необходимых для отыгрывания роли, на которую он претендует.

*Стоянка* — место постоянного расположения команды. Оно может быть не у всех команд.

*Театралка* — игра с жёстко заданным по сценарию сюжетом.

*Флаг* — обязательный атрибут каждой стационарно размещённой команды.

*Хайратник* — налобная повязка, обычно строго определённого для каждой команды цвета и вида.

*Хит* — количественное выражение жизненной силы персонажа. Игрок, как правило, имеет несколько хитов. 0 хитов — тяжелораненый или тяжелобольной, не может передвигаться и вообще как-то действовать. Отрицательное количество хитов означает смерть персонажа.

*Чип* — документ на игровой предмет, удостоверяющий его свойства.

*Чиповать какой-либо игровой предмет* — выдавать чип на него.