Глава 5

 Поняв, каким образом трансформационные игры меняют сознание игрока, я провела несколько опросов на эту тему. В нем участвовали непосредственно игроки, психологи и социологи, коллектив разработчиков игр, а так же случайные люди. Основной целью этого исследование является доказательство идеи о том, что трансформационные игры действительно работают, или ее опровержение.

 Сначала я спросила обычных людей. В опросе принимали участие ученики гимназии и мои знакомые люди от 14 до 20 лет. Всего опрошено людей около 200. Проанализировав ответы , я выяснила, что только 18% опрошенных знают о трансформационных играх, 4% играли в них и 89% хотели бы поиграть. Так же, поговорив с организаторами игр я узнала, что около \_\_ людей, играющих в безграничные игры являются взрослыми личностями старше 20 лет. Это объясняется тем, что подростки

 Опрос игроков показал, что абсолютно всем понравится процесс игры, они считают его эффективным и будут играть еще, если в их жизни возникнет трудноразрешимая проблема. Из 52 участников 95% действительно ответили на свои вопросы и решили проблемы с помощью игры, и 5% людей сказали, что игра не совсем им помогла. Они объяснили это тем, что сформулировали не тот вопрос, на который действительно хотели получить ответ.

 В рамках своего исследования я посетила научно-практическую конференцию, посвященную трансформационным и психологическим играм. На ней присутствовало несколько разработчиков и ведущих игр, а так же психологи, желающие знать больше о таком способе психологической помощи. Я проводила опросы у этих людей на конференции, а так же у некоторых специалистов в психологических центрах. Психологов я спрашивала не только о популярности безграничных игр в профессиональных кругах и об эффективности игры в качестве психологического тренинга, но и о том, советуют ли они использовать такой способ разрешения трудных вопросов. По результатам опроса выяснилось, что трансформационные игры не пользуются широкой популярностью среди психологов. Из всех опрошенных 50% знали о безграничных играх, 7% только слышали о них и 43% не имели никакого представления о предмете моего исследования. Опрашиваемых было около 30.

 Следующая группа опрашиваемых состоит всего из 9 человек. Это разработчики трансформационных игр - работники компании Glorium Impression. Все они подтверждают о том, что безграничные игры очень эффективный способ решения проблем.

 Помимо перечисленных выше вопросов, я спрашивала игроков, психологов и разработчиков о самых актуальных проблемах современного человека. Игроки и разработчики игр отвечали на них с точки зрения проблем, с которыми люди пришли в игру. Наиболее частыми ответами оказались: любовь, бизнес, общение, самореализация, духовные поиски и внутренний конфликт. Интересно, что, проанализировав эти ответы, я увидела разное процентное соотношение этих проблем у каждой из трех групп опрашиваемых. Такое различие между ответами говорит о том, что все эти проблемы актуальны для современного человека и невозможно выделить одну из них как самую популярную. С диаграммами результатов можно ознакомиться в Приложении.

 Итак, проведение опросов показало, что трансформационные игры действительно удовлетворяют желаниям их участников. В данный момент времени такой способ решения проблем не очень известен психологам, но, возможно, через некоторое время безграничные игры займут важное место в психологической практике.