Введение

 Однажды мне посчастливилось поучаствовать в неизвестной мне до этого настольной игре. Кажется, что в этом нет ничего необычного, но не смотря на наличие стандартных атрибутов игры (игральное поле-карта, кубик, карточки), эта игра была совсем не похожа на обычные настольные игры. Игроки были друг для друга совершенно незнакомыми людьми, фишками были личные предметы игроков, начальное положение фишки определялось случаем, а дальнейшее продвижение по карте - искренностью игроков. Эта игра отвечала на самые сложные и сокровенные вопросы, помогала понять себя и давала советы в выборе пути. Поиграв в нее и получив ответ на свой безответный, как мне казалось, вопрос, я захотела понять, что же это за игра, как она работает, как она была создана и каким образом она воздействует на сознание людей.

 Такие игры, ставшие темой моего исследования, называются настольными трансформационными играми. Их смысл заключается в том, чтобы помочь игроку разобраться в своих внутренних проблемах. По мере прохождения игры у человека так или иначе трансформируется сознание, поэтому игры получили название трансформационные. Согласно концепции Джеймса Карса, которую он описал в книге "Конечные и бесконечные игры", большую часть времени мы тратим на игры по определенным правилам, с конкретной целью и необходимостью выигрыша. К ним относятся не только стандартные игры, вроде шахмат или футбола, а почти любые жизненные ситуации, будь то получение образования или покупка хлеба в магазине. В трансформационные или, как их по-другому называют, безграничные игры играют ради самого процесса, а не конечного результата.

 Эта тема безусловно актуальна для современного общества. В наше время люди часто заходят в тупик, пытаясь найти единственное правильное решение. А решений может быть не одно и даже не два, а множество. Безграничные игры дают возможность увидеть проблемы с разных сторон. На данный момент в мире существует всего несколько трансформационных игр; появились они не так давно, поэтому еще не успели приобрести всемирную популярность. Но знающие люди охотно пользуются таким способом решать свои трудные проблемы.

 Цель моей работы заключается в изучении сути трансформационных игр, а именно: каким образом и с помощью чего они воздействует на сознание людей. В качестве задач я выделяю следующие вопросы:

* Какие бывают игры?
* Что такое настольные игры с точки зрения психологии и социологии?
* В чем заключается теория о конечных и бесконечных играх Джеймса Карса?
* Что такое трансформационные игры и чем они отличаются от остальных?
* Как создаются трансформационные игры? Какие игры существуют?
* Что такое игра Тамболия? Как в нее играть?
* Как понимают смысл настольных игр их создатели?

Кроме этого в мои задачи входят проведение опросов с целью выяснить, насколько безграничные игры выполняют свою функцию, то есть действительно ли они способны помочь человеку разобраться в любой проблеме; посещение научно-практической конференции "Современные трансформационные и психологические настольные игры"; сотрудничество с создателем игры "Карта Тамболии" Джеймсом Маршалом и разработчиками безграничных игр компанией Glorium Impression.

 В своем исследовании я опиралась на учебное пособие Т.П.Авдуловой "Психология игры"; учебник И.М.Асановой, С.О.дерябиной, В.В.Игнатьевой "Организация культурно-досуговой деятельности"; книги Тимона Голви "Работа, как сну трения игра", Джеймса Карса "Конечные и бесконечные игры"; интернет-порталы существующих трансформационных игр; критическая статья по произведению Д.Карса и книги Джеймса Маршала "The Voyage of the Dream Maker", "The Background Symbols"; а так же живые источники: Джеймс Маршал - создатель игры Карта Тамболии и сотрудники компании Glorium Impression.