

## Рефлексивные игры в индустрии развлечений

Одиноква Л.Ю.

ответственный секретарь журнала «Высшее образование в России»  
(Москва, Россия)

Глобализация современного мира охватывает самые различные сферы деятельности – это экономика и культура, наука и технологии, интернет, спорт, туризм, а также бесконечные миры путешествий и развлечений.

Опираясь на аппарат анализа систем с рефлексией М.А. Розова можно выявить закономерности развития новых видов туризма (деловой, конгрессный, шоп-туризм, секс-туризм и т.п.).

Еще совсем недавно для того, чтобы спроектировать новые виды развлечения проходила рефлексивная симметрия. Новые виды развлечения и отдыха были рефлексивно симметричны трудовой деятельности: послужить в армии, намыть золото, слетать в космос, опуститься на дно океана, превратиться в бомжа или уничтожителя грызунов... При этом никаких реальных опасностей для развлекающихся, по сути, не существовало. Скорее, можно было говорить об имитации острых ситуаций.

Позднее появились ролевые игры, сначала воспроизводящие ситуации и героев фэнтэзи, а в дальнейшем ставшие т.н. ретроспективными видами развлечений, воссоздающих какие-то исторические события (Бородинская битва, битва с германцами Александра Невского, битвы славян с татарами и т.п.). И все же даже популярные сегодня ролевые игры – это старый тип отдыха и развлечений. То, что мы наблюдаем сегодня, не укладывается в схему рефлексивных переключений.

Сегодняшние популярные развлечения существуют сами по себе, а не как результат рефлексивных переключений. Скорее, это самовыражение и адреналин. Экстремальные виды спорта и развлечения набирают обороты. Трудно освоиться с бесконечной классификацией новых захватывающих развлечений: зорбинг, зацепинг, руфинг, аэркикинг, гидроспид и многие другие. Создается впечатление, что современные развлечения создают возле себя поле потребителей, которое потом по аналогии с гравитационным полем в общей теории относительности, формирует (генерирует) новые развлечения. Это феномен социального аутопойезиса.