

## Рефлексивные игры в индустрии развлечений

Одинокова Л. Ю.

Ответственный секретарь журнала  
«Высшее образование в России»  
(Москва, Российская Федерация)

УДК 316.6

*Представление о системах с рефлексией М. А. Розова позволяет анализировать закономерности развития разнообразных видов туризма и развлечений. XXI век характеризуется появлением в этой сфере феномена социального аутопойезиса, что не укладывается в традиционные представления о рефлексивных переключениях.*

**Ключевые слова:** теория социальных эстафет, рефлексивные преобразования, виды туризма, сфера развлечений, социальный аутопойезис.

## Reflexive games in the entertainment industry

Odinokova L.Yu.

Executive secretary of the magazine  
"Higher education in Russia"  
(Moscow, Russian Federation)

*The idea of the systems with the reflection of M. A. Rozova allows us to analyze patterns of development of various types of tourism and entertainments. XXI age is characterized appearance of the phenomenon of social autopoyezis in this sphere, that is not laid in the traditional pictures of the reflection transformations.*

**Keywords:** theory of social relay races, reflection transformations, types of tourism, sphere of entertainments, social autopoyezis.

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 теорией

относительности, формирует (генерирует) новые развлечения. Это феномен социального аутопойезиса.