



А.С. Обухов, А.А. Гузеева, П.В. Фрейчко

# ФАНТАЗИЙНЫЕ ИГРЫ ДЕТЕЙ

КАК ПРОСТРАНСТВО

«  
ВЫЗРЕВАНИЯ

СВОБОДЫ

■  
ВОЛИ

»

**Алексей Сергеевич Обухов  
Александра Алексеевна Гузеева  
Павел Викторович Фрейчко  
Фантазийные игры  
детей как пространство  
«вызревания свободы воли»:  
отображение в документах,  
антропологическом фильме  
и автобиографических  
нарративах**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=73202478](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73202478)*

*Фантазийные игры детей как пространство «вызревания свободы воли»: отображение в документах, антропологическом фильме и автобиографических нарративах:  
ISBN 978-5-7598-4419-8*

**Аннотация**

Монография посвящена известному, но малоизученному феномену культуры детства – фантазийным играм детей в страны-утопии и воображаемые миры. Исследование, опираясь

на предшествующие работы о подобных детских играх, отображенных в художественной литературе биографического характера, раскрывает их феноменологию на конкретных примерах. Трудность изучения фантазийных игр во многом связана с их потаенностью от взрослых, а также локальностью бытования в детских сообществах с ограниченным числом участников (чаще всего среди детей с 6–7 до 11–12 лет). В книге обсуждаются проблемы выявления, фиксации и отображения фантазийных игр. Используются три типа источников: 1) уникальное документальное отображение фантазийной игры в страну-утопию в городской среде; 2) пример бытования фантазийной игры детского сообщества в сельской среде и фиксация игры в антропологическом фильме; 3) отображение проявлений фантазийных игр в автобиографических нарративах, стимулированных фильмом и статьей про два первых примера. Издание затрагивает вопросы возможностей и ограничений визуальной антропологии для исследования и репрезентации феноменов культуры детского сообщества, а также потенциала изучения фантазийных игр через автобиографические воспоминания о детстве, стимулированные примерами игр из фильма и статьи. Обсуждается ценность развития, проявляющаяся в феномене фантазийных игр, как пространства «вызревания свободы воли», «становления субъекта собственной деятельности» и обретения качества «агентности как преодоления границ».

# Содержание

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Введение. Проблемы выявления, фиксации и отображения фантазийных игр детей | 7  |
| Глава 1                                                                    | 20 |
| Глава 2                                                                    | 47 |
| Конец ознакомительного фрагмента.                                          | 82 |

**Алексей Сергеевич  
Обухов, Александра  
Алексеевна Гузеева, Павел  
Викторович Фрейчко  
Фантазийные игры  
детей как пространство  
«вызревания  
свободы воли»:  
отображение в документах,  
антропологическом  
фильме и  
автобиографических  
нарративах**

**Рецензенты:**

*В.Л. Кляус*, д.филол.н., заведующий отделом фольклора ИМЛИ РАН, профессор УНЦ социальной антропологии РГГУ, заместитель академика-секретаря по научно-организационной работе Отделения историко-филологических наук Президиума РАН;

*А.И. Савенков*, академик РАО, д.психол.н., д.пед.н., профессор, директор Института педагогики и психологии образования МГПУ;

*Е.В. Трифонова*, к.психол.н., доцент кафедры психологической антропологии Института детства МПГУ

© Обухов А.С., Гузеева А.А., Фрейчко П.В., 2025

\* \* \*

*Памяти  
Виталия Григорьевича Безрогова  
посвящается*

# Введение. Проблемы выявления, фиксации и отображения фантазийных игр детей

*История исследования.* Длительная история этого исследования начинается с 2007 года. В ней можно выделить четыре этапа, и каждый, по сути, начинался с почти случайной встречи. Хотя, как известно, все случайности неслучайны.

В 2007 году на международном научном семинаре «Культура детства: нормы, ценности, практики» Виталий Григорьевич Безрогов предложил мне (А.С. Обухову) познакомиться с интересными материалами, оставшимися от детской фантазийной игры (см.: [Обухов, 2020; 2021]). К нему в руки попала самиздатовская книжка «Страна ККР. 1985–1990» Антона Кротова [Кротов, 2005]. В.Г. Безрогов раздобыл контакты автора и выведал, что у него сохранилось несколько коробок материалов, созданных в рамках многолетней детской игры в фантазийную страну Какорея. Виталий Григорьевич получил разрешение скопировать эти материалы для дальнейшего анализа. Он понимал уникальность и ценность документов, отображающих потаенные миры детства, но сам тогда был занят другими научными проектами (а их у него было всегда чрезвычайно много, и он очень ответственно относился к каждой своей научной теме). Мы с

В.Г. Безроговым познакомились в 2000 году и к тому времени давно уже дружили и сотрудничали по многим вопросам. Виталий Григорьевич радушно даровал мне возможность заняться анализом материалов по фантазийной игре в страну-утопию. Тем более что для этого требовалась скорее не историко-педагогическая, а психологическая фокусировка. Кроме того, сам феномен мне был близко знаком, так как в детстве я имел многообразный опыт подобных игр, особенно на Звенигородской научной станции Института физики атмосферы Академии наук СССР<sup>1</sup>, где каждое лето играл с друзьями в подобные игры в окрестных лесах, оврагах, на заброшках.

В 2007 году я работал на факультете педагогики и психологии МПГУ, на кафедре психологии развития, и привлек к обработке материалов свою дипломницу Марию Мартынову (см.: [Мартынова, 2008]). По первичному анализу материалов о Какорее было сделано несколько докладов и опубликована статья [Обухов, Мартынова, 2008], которая стала одной из опорных в дальнейшем исследовании феномена. Внимание В.Г. Безрогова к этой теме оказалось настолько велико, что он предложил сборник трудов семинара «Культура детства: нормы, ценности, практики», куда попала эта статья, назвать «Какорея. Из истории детства в России и других

---

<sup>1</sup> Ныне – Звенигородская научная станция Института физики атмосферы имени А.М. Обухова Российской академии наук (п. Ново-Шихово Одинцовского района Московской области).

странах» [Какорея... 2008].

Второй этап исследования фантазийных игр также начался довольно неожиданно. Летом 2018 года в рамках ежегодной учебно-исследовательской экспедиции группы «Социокультурная психология и антропология» лица № 1553 имени В.И. Вернадского мы решили поехать в село Лядины Каргопольского района Архангельской области (см.: [Обухов 2019a]). У меня в тот год случилась накладка в графике проведения экспедиции и Международной исследовательской школы, и, так как в этот регион Русского Севера я провожу экспедиции начиная с 1996 года и хорошо его знаю, я решил направить свою группу в село Лядины пораньше, а сам присоединился к ней через несколько дней. На первом вечернем брифинге со мной лицеисты отчитывались, что им удалось собрать за первые дни экспедиции, что зафиксировать, говорили о своих планах на ближайшее время и др. В группе было несколько участников, которые только закончили 7-й класс. Некоторые из них стали рассказывать, как включились в интересную игру с местными ребятами, которые были младше их, учились в начальных классах. Попросив уточнить суть игры и зная феноменологию фантазийных игр детей, я сразу понял – ребята попали на живое бытование такой игры. Я очень воодушевился и попросил лицеистов как можно глубже погрузиться в общение с играющими детьми, максимально детально заснять саму игру и объяснение ее сути на камеру. Так в рамках экспедиции двумя лицеистками

– Дарьей Дудиной и Екатериной Байдаковой – был создан короткий фильм «Перемеха»<sup>2</sup> и написан доклад «Фантазийная игра “Перемеха”» к итоговой конференции экспедиции. Позже, в течение учебного года, Дарьей Дудиной была проведена исследовательская работа «Фантазийная игра “Перемеха”» детей села Лядины», в которой тексты, зафиксированные в ходе игры, сопоставлялись с первоисточниками, откуда дети явно черпали содержание, потом «перемешивая» его с другими элементами.

В той экспедиции с нами был друг и коллега – Павел Викторович Фрейчко, тогда магистрант программы «Визуальная антропология детства» кафедры психологической антропологии Института детства МПГУ (программа инициирована мной совместно с профессором Владимиром Леонидовичем Кляусом, который и стал ее научным руководителем). П.В. Фрейчко после экспедиции создал полноценный фильм «Перемеха»<sup>3</sup> (2018) и выбрал тему для магистерской диссертации «Сравнительный анализ детских фантазийных игр, бытующих в сельской и городской местности (на примере с. Лядины Архангельской области и г. Москвы)», которую и написал под моим руководством, и вместе с фильмом успешно защитил в 2020 году в МПГУ (рецензентом выступил уважаемый профессор д.пед.н., д.психол.н. А.И. Савенков, с кем мы много лет занимаемся развитием исследовательских спо-

---

<sup>2</sup> [https://vkvideo.ru/video264704004\\_456239308](https://vkvideo.ru/video264704004_456239308).

<sup>3</sup> [https://vkvideo.ru/video264704004\\_456239297](https://vkvideo.ru/video264704004_456239297).

собностей дошкольников и младших школьников).

Экспедиционные материалы актуализировали для меня тематику фантазийных игр. Фильм «Перемеха» многократно показывался на различных научных семинарах и фестивалях антропологического кино, с последующим обсуждением. На нескольких конференциях на его примере был продемонстрирован феномен фантазийных игр детей (см.: [Обухов, 2019б]). В ряде семинаров в дискуссии участвовала Екатерина Вячеславовна Трифонова, которая как специалист по самостоятельной детской игре помогла осмыслить многие тонкости феномена фантазийных игр в контексте детской игровой культуры.

Третий этап исследования разделялся на «накопительную» и «аналитическую» части. Выход фильма «Перемеха» и статьи о Какорее позволили мне создать задание для студентов, которое инициировало автобиографические воспоминания о похожих играх или их элементах в детстве. Это задание я системно использовал в курсах по возрастной психологии, которые вел в НИУ ВШЭ с 2018 года: на майноре «Стань профессором: мастерство преподавания в цифровую эпоху» [Обухов, Овакимян, 2023], в различных магистерских программах Института образования, Школы философии и др. Задание всегда было необязательным, на выбор студентов, тем не менее оно позволило собрать большой объем текстов от людей, у которых что-то отозвалось после просмотра фильма и прочтения статьи о фантазийных играх.

Осенью 2022 года ко мне обратилась Александра Гузеева, студентка образовательной программы «Филология» гуманитарного факультета НИУ ВШЭ, прошедшая обучение на нашем майноре, с предложением написать дипломную работу по материалам автобиографических нарративов о фантазийных играх в детстве. Выпускную квалификационную работу А.А. Гузеевой рецензировал В.Л. Кляус, и при обсуждении с ним этой темы (в нашей совместной экспедиции в Забайкалье летом 2023 года) стало понятно, что настал момент собрать материалы всех трех этапов исследования и написать книгу о феномене фантазийных игр детей, а также о вариативной методологии исследования этого феномена.

Четвертый этап – написание книги, в которую были интегрированы материалы предшествующих этапов, в общей логике, которая определялась двумя смысловыми моментами:

- 1) попытаться на конкретных примерах раскрыть феноменологию фантазийных детских игр, в которых потаенно от взрослых из окружающего контента конструируются собственные миры – как яркий пример проявления «вызревания свободы воли» (по Л.С. Выготскому, см.: [Выготский, 1983, с. 345]);

- 2) показать примеры трех методов (в их взаимосвязи) исследования феномена культуры детства, который непросто уловить привычными для психологии и смежных наук методами, поскольку в нем заложен механизм «утаения от взрослых» (в аспектах выявления, фиксации, репрезентации).

Этот заключительный этап работы начался летом 2023 года в экспедиции в село Боросвидь Каргопольского Архангельской области, после чего мы снова заехали в село Лядины и записали интервью с подросшими участниками игры «Перемеха». И завершился он летом 2024 года после очередного посещения Лядин во время экспедиции в Каргополь и Лекшмозеро, когда выдалось несколько недель выездных исследовательских школ и командировок.

После историко-биографического вступления перейдем от личного повествования к обобщению собранных и проанализированных данных, продолжая говорить от первого лица множественного числа, поскольку в работе участвовали соавторы, а также внесли свой вклад другие перечисленные выше люди.

***Феномен фантазийных игр детей.*** Развитие творческого потенциала личности базируется, с одной стороны, на воображении и фантазии, а с другой – на «вызревании свободы воли». Детское сознание присваивает содержание культурного пространства взрослого мира и осваивает способы конструирования и бытия «своих» миров, рожденных относительно самостоятельно и существующих по игровому принципу на основе воображения и фантазии. К 5–7 годам этот процесс становится произвольным – дети начинают целенаправленно создавать фантазийные миры, используя при реализации своих потребностей и желаний элементы реального мира – овладевая культурным содержанием социума и соб-

ственной волей.

Игра по своей феноменологии обладает огромным развивающим потенциалом. Д.Б. Эльконин выделил несколько видов игры, которые постепенно осваиваются ребенком в онтогенезе и выступают условием психического развития: предметная, сюжетно-ролевая, игра с правилами (см.: [Эльконин, 1999]). Выделяют также режиссерские игры, когда ребенок разыгрывает сюжеты с помощью игрушек, выполняя одновременно роль сценариста, режиссера и актера (см.: [Трифонов, 2011]).

Истоки построения фантазийных миров, игры в страну-утопию, заложены как в культуре (в архаическом мифе, фольклорных текстах, мифологемах), так и в природе детского сознания, которую Л.С. Выготский назвал мечтательной формой воображения, порожденной сплавом эмоций и мышления (см.: [Выготский, 1991]). Так, ребенок, опираясь на прошлый опыт и комбинируя наличествующие образы действия и мира, выстраивает собственную реальность, ориентированную на будущее. При этом в подобных играх идет постоянная рефлексия на изменяющийся внешний мир и положение себя в этом мире. И выстраивается практика реализации актуальных потребностей, переживаний, желаний.

О такого рода играх упоминал и С.Л. Рубинштейн:

<...> развитие ролевых игр не заканчивается в дошкольном возрасте. В жизни детей не только младших, но и средних классов школы эти игры

занимают определенное место. Сюжеты из современной действительности, связанные большей частью с героикой, сюжеты о прошлом нашей страны и других стран, взятые из прочитанных книг, с большим интересом отображаются в ролевых играх, длящихся часто неделями. Эти игры, будучи четко и строго организованными, могут включать иногда большое количество участников [Рубинштейн, 2000, с. 478].

Одна из основных психологических задач, реализующихся в подобных играх, – освоить правила и нормы мироустройства, не просто присваивая их, а порождая. В таких играх ребенок ставит себя в позицию демиурга – творца мироустройства для других людей. В связи с этой смысловой задачей фантазийных игр – не освоить чужие правила для себя, а создать свои правила для себя и других, – они разворачиваются и удерживаются во времени непременно в социальном взаимодействии со сверстниками.

Фантазийные игры обычно разворачиваются в сообществе детей от 7 до 12 лет, могут длиться до нескольких лет и во многом связаны с выделением самостоятельных, обособленных от взрослых, пространств. Именно скрытно от взрослых дети получают полноценную возможность для «вызревания свободы воли». Потаенность такой игры затрудняет доступ к изучению данного феномена. Однако нам удалось зафиксировать ряд игровых практик (в различных историко-культурных контекстах с 1980-х до 2018 года) по разным источникам – это многочисленные текстовые материалы, со-

хранившиеся от детской игры; вхождение в само пространство игры с видеофиксацией; автобиографические воспоминания взрослых, стимулированные фильмом и статьей с примерами.

В фантазийных играх аккумулируются практически все другие виды инициативных (самодетельных) детских игр (сюжетно-ролевая, режиссерская, театральнo-самодетельная, с правилами и др.), которые сопрягаются также с другими активностями – исследовательской и познавательной, социально-коммуникативной, конструированием и др. Неслучайно в фантазийные игры дети начинают играть с определенного возраста – примерно с 7–8 лет. До этого они должны присвоить себе опыт участия в прочих видах игр и приобрести соответствующую игровую практику. Как писал Л.С. Выготский,

воображение и есть то новообразование, которое отсутствует в сознании ребенка раннего возраста, абсолютно отсутствует у животного и которое представляет специфическую человеческую форму деятельности сознания; как все функции сознания, оно возникает первоначально в действии. Старую формулу, что детская игра есть воображение в действии, можно перевернуть и сказать, что воображение у подростка и школьника есть игра без действия [Выготский, 2004, с. 203].

В научной литературе общую характеристику и описа-

ние феномена фантазийных игр можно встретить лишь у С.М. Лойтер [Лойтер, 1992; 1998a; 1998б] – по литературным источникам автобиографического характера (на основе анализа опубликованных фольклорных, художественных и биографических текстов) и в ряде статей А.С. Обухова о фантазийных играх на основе анализа оставшихся от бытовавшей игры текстовых материалов (страна ККР) [Обухов, 2008; Обухов, Мартынова, 2008] и единичного случая живой фиксации бытования подобной игры («Перемеха») [Обухов, 2019б].

Особая ценность развития заложена в феномене фантазийных игр локальных детских сообществ как пространства «вызревания свободы воли» (Л.С. Выготский), «становления субъекта собственной деятельности» (С.Л. Рубинштейн) и обретения качества «агентности как преодоления границ» [Поливанова, Бочавер, 2024, с. 219]. Постараемся последовательно и на конкретных примерах показать эти ресурсные возможности фантазийных игр детей в страны-утопии и воображаемые миры.

***Проблематика исследования непосредственного бытования фантазийных игр детей*** в сравнении с другими видами детской игры, которые хорошо изучены и продолжают исследоваться в психологии, социологии, культурологии, фольклористике и этнографии, социальной антропологии, во многом обусловлена тремя аспектами.

1. *Проблема выявления фантазийных игр детей.* Эти иг-

ры не являются всеобщими, в них чаще всего участвуют дети с 6–7 лет, начиная обособливаться от взрослого контроля (в этом аспекте интересен факт, что дневники наблюдения матерей за своими детьми оканчиваются обычно в 6 лет, так как с этого момента значительную часть времени ребенок находится вне контроля родителей, см.: [Мухина, 2005 б; Обухов, 2002; 2015; 2023]). И внимание взрослых к моменту поступления ребенка в школу фокусируется во многом не на детской игре, а на его вовлечении в учебную деятельность (см.: [Давыдов, 1999]), на «вхождении в школу» ([Цукерман, Поливанова, 2003]), освоении социальной роли ученика и становлении «внутренней позиции школьника» ([Божович, 1997]). Только в последнее время социальная граница между дошкольным и младшим школьным возрастом начинает рассматриваться не как смена, а как «встреча» двух видов ведущей деятельности ([Цукерман, 2016]).

2. *Проблема фиксации фантазийных игр детей.* Даже когда игра выявлена, ее не так просто зафиксировать, ведь она довольно долго развивается во времени и наблюдаемые фрагменты не дают полной картины. Кроме того, дети, участвующие в игре, редко готовы впустить в нее сторонних взрослых, даже при достаточно доверительных отношениях. Эта проблема в целом характерна для изучения потаенных миров детской культуры, которые чаще всего фиксируются не напрямую, а по воспоминаниям или рассказам (см.: [Адамян, Обухов, 2019; Moore, 2014]).

3. *Проблема отображения фантазийных игр детей*. Фантазийная игра в полноценном своем бытовании невероятно сложна по хронотопу, что затрудняет ее отображение в статичных формах линейного текста. Такая игра чаще всего локализована в пространстве, но локализации порой меняются, или меняется их назначение. Она динамична и непостоянна по времени, находится в постоянном внутреннем изменении, конструируется и реконструируется в связи с различными внешними событиями и обстоятельствами, с выделением новых смысловых единиц в различных информационных полях. Сама игра многоаспектна по формам бытования и конкретным видам активности детей внутри нее. Содержание игры также трансформируется в зависимости от смены социальной ситуации развития, мотивации и интересов, внутренней позиции взрослеющих детей.

Невозможно утверждать, что мы разрешили эти проблемы в настоящем исследовании фантазийных игр, но постараемся показать, как мы пытались их преодолеть с помощью разных подходов, методов и средств.

# Глава 1

## Место фантазийных игр в пространстве детской игровой культуры

Природе детского сознания свойственно *фантазирование*, то есть произвольное создание собственных воображаемых миров из элементов реального. Психологический механизм работы фантазии (воображения) обычно описывается как «универсальная человеческая способность к построению **новых<sup>4</sup> целостных образов** действительности путем переработки содержания сложившегося практического, чувственного, интеллектуального и эмоционально-смыслового опыта. <...> Будучи психологической основой *творчества*, в[оображение] обеспечивает как историческое создание форм *культуры*, так и их освоение в *онтогенезе*» [Кудрявцев, 2003, с. 81–82].

Л.С. Выготский выделил четыре формы связи воображения и действительности:

- 1) всякое создание воображения всегда строится из элементов, взятых из действительности и содержащихся в прежнем опыте человека [Выготский, 1997, с. 6];

---

<sup>4</sup> Здесь и далее выделения в цитатах из исследований принадлежат их авторам.

2) связь между готовым продуктом фантазии и каким-нибудь сложным явлением действительности <...> не воспроизводит того, что было мною воспринято в прежнем опыте, а создает из этого опыта новые комбинации [Там же, с. 9];

3) [эмоциональная связь, которая] проявляется двойным образом. С одной стороны, всякое чувство, всякая эмоция стремится воплотиться в известные образы, соответствующие этому чувству <...> в случае другом, обратном, воображение влияет на чувство. Это явление можно было бы назвать законом эмоциональной реальности воображения [Там же, с. 10, 12];

4) построение фантазии может представлять из себя нечто существенно новое, не бывшее в опыте человека и не соответствующее какому-нибудь реально существующему предмету; однако, будучи воплощено вовне, принявши материальное воплощение, его «кристаллизованное» воображение, сделавшись вещью, начинает реально существовать в мире и воздействовать на другие вещи [Там же, с. 12].

Исходя из этой трактовки возможных связей деятельности воображения и действительности, мы рассматриваем относительно автономные проявления детской субкультуры в неразрывной связи с окружающей социально-исторической ситуацией развития, локализованной в конкретном хронотопе (пространстве и времени) жизни локального детского сообщества.

Детское мировоззрение, формирование образа мира у детей, способы взаимодействия с ним определяются, как отмечает М.В. Осорина, как минимум тремя факторами: 1) влиянием культуры взрослых; 2) традициями детской субкультуры; 3) интеллектуально-творческой деятельностью самого ребенка (см.: [Осорина, 2000, с. 12]). Первый фактор изучается обычно в аспекте социализации или культуры взрослых для детей (см.: [Абраменкова, 2000; Кон, 2003; и др.]); второй – в аспекте различных явлений детской субкультуры (см.: [Русский школьный фольклор... 1998; Чередникова, 2002; и др.]); третий – детского творчества (см.: [Выготский, 1991; Мухина, 1981; и др.]). Существование некоторых явлений детской культуры определяется одновременно всеми тремя факторами. К таким явлениям можно отнести фантазийные миры игрового пространства, воплощенные в форме импровизированной игры в страну-утопию, создание воображаемых миров и деятельность в них по тем нормам и правилам, которые дети выдумали сами.

И.С. Кон выделил три главные подсистемы «культуры детства»: 1) детская игра; 2) детский фольклор и художественное творчество; 3) коммуникативное поведение детей (см.: [Кон, 1999]). Фантазийные игры по-своему включают все три аспекта, но именно на основе игры.

Детская игровая субкультура – особая система бытующих в детской среде представлений о мире и ценностях, совокупность особенностей поведения, форм общения и деятельно-

сти самих детей, своего рода культура в культуре, живущая по специфическим и самобытным законам, хотя и встроенная в общее целое.

Сейчас стало принято считать, что игра – общекультурный феномен (см.: [Хейзинга, 2011]), характерный как для человека, так и для животных (см.: [Миллер, 1999; Зорина, Полетаева, 2002]). Игра в истории культуры присутствует всегда и везде. При этом пространство культуры детства стало так или иначе в полной мере сопрягаться с феноменом игры [Игровая культура... 2017]. Игры, как известно, могут быть инициированы и организованы взрослыми (с целью развития и воспитания детей) (см.: [Дидактические игры... 1977; Савенков, 2024*a*]), могут быть самостоятельными, разворачиваться и регулироваться детьми по правилам, бытующими в детском сообществе (см.: [Новоселова, Зворыгина, 1986; Эльконин, 1999; Эльconiнова, 2014]), и могут создаваться самими детьми в непосредственном взаимодействии с предметами и/или другими детьми (см.: [Новоселова, Гаспарова, 1985; Трифонова, 2011; Савенков, 2024*б*]).

Однако еще в середине XIX века отношение к игре было неоднозначным. Например, Г. Спенсер считал игру лишь необходимым инструментом для высвобождения избытков энергии и получения удовольствия (см.: [Spencer, 1864]). То, что игра по своей феноменологии обладает огромным развивающим потенциалом, стало обсуждаться в психолого-педагогической литературе лишь в конце XIX века, и то в борьбе

с пренебрежительным отношением к этому феномену (см.: [Каптерев, 1898]). В конце XIX – начале XX века отношение к игре, как и к другим видам культуры взрослых для детей и различным аспектам детской субкультуры, меняется в позитивную сторону. Многие специалисты начинают уделять этому особое внимание (так, активно развивается детская литература, появляются журналы для детей, пишутся авторские сказки и др.). Но в основном – в логике педагогической целесообразности. Так, К. Гроос рассматривал игру как тренировку необходимых для жизни навыков (см.: [Groos, 1899]). А П.П. Блонский был склонен полагать, что игры вообще не существует – это понятие взрослых, для детей же все серьезно (см.: [Блонский, 1997]).

Связь игры с развитием воображения и фантазии четко обозначил еще Л.С. Выготский, который стал рассматривать мнимую ситуацию как критерий рождения собственно игры (см.: [Выготский, 1966]). По его мнению, игра начинается тогда, когда появляется расхождение непосредственно видимого и смыслового полей, благодаря чему порождается мнимая (воображаемая) ситуация (см.: [Выготский, 2004]). «В игре самое важное не то удовольствие, которое получает ребенок, играя, но та объективная польза, тот объективный смысл игры, который бессознательно для самого ребенка осуществляется им» [Выготский, 1991, с. 57].

С.Л. Рубинштейн рассматривал игру как специфическую деятельность, подчиненную общим закономерностям дея-

тельности во взаимосвязи с ее субъектом: «Игра – это деятельность; это значит, что игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности. <...> *Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность.* Впервые проявляясь в игре, эта самая всеобщая человеческая способность в игре впервые и формируется. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры» [Рубинштейн, 2000, с. 524]. С.Л. Рубинштейн отмечал, что важно учитывать возможности субъекта деятельности в соотношении с внешним контекстом:

Игровые действия соотнобразуются лишь с теми предметными условиями, которые определяются мотивом и целью действий, и могут не соотнобразоваться с теми, от учета которых зависит вещный результат действия в практической ситуации. Преобразуясь в соответствии с этим своим назначением, игровое действие приходит вместе с тем в соответствие и с возможностями ребенка. Именно в силу этой своей особенности игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей и запросов ребенка, определяющим мотивацию его деятельности, и ограниченностью его оперативных возможностей. Игра – способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей [Там же, с. 526].

Ключевой вклад в формирование трактовки детской игры с точки зрения ее развивающего потенциала внес ученик Л.С. Выготского Д.Б. Эльконин. Он выделил следующие ключевые моменты, которые раскрыл в своей фундаментальной работе «Психология игры», обсуждая их в контексте становления и развития культурно-исторической психологии и научной школы Л.С. Выготского:

- 1) разработка гипотезы об историческом возникновении той формы игры, которая является типичной для современных дошкольников, и теоретическое доказательство, что ролевая игра является социальной по своему происхождению и именно поэтому по своему содержанию; 2) раскрытие условий возникновения этой формы игры в онтогенезе и доказательство, что игра на границе дошкольного возраста возникает не спонтанно, а формируется под влиянием воспитания; 3) выделение основной единицы игры, раскрытие внутренней психологической структуры игры и прослеживание ее развития и распада; 4) выяснение того, что игра в дошкольном возрасте особенно чувствительна к сфере человеческой деятельности и межчеловеческих отношений, и установление, что основным содержанием игры является человек – его деятельность и отношения взрослых друг к другу, и в силу этого игра есть форма ориентации в задачах и мотивах человеческой деятельности; 5) установлено, что игровая техника – перенос значений с одного предмета на другой,

сокращенность и обобщенность игровых действий – является важнейшим условием проникновения ребенка в сферу социальных отношений, их своеобразного моделирования в игровой деятельности; 6) выделение в игре реальных отношений детей друг с другом, являющихся практикой их коллективных действий; 7) выяснение функций игры в психическом развитии детей дошкольного возраста [Эльконин, 1999, с. 10].

Как можно заметить, фокус в исследовании и понимании феномена детской игры делается именно на дошкольном возрасте, им во многом и ограничиваясь.

Д.Б. Эльконин уделял особое внимание проявлению и развитию в игре творческого воображения. Он отмечал, что содержанием игры является то, «что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности» [Там же, с. 28].

В настоящее время существуют вариативные *типологии видов игр*. Собственно фантазийные игры как особый тип выделяются редко. И это, видимо, оправданно, так как типологии чаще всего охватывают те виды игр, в которые так или иначе играют почти все дети. Феномен же фантазийных игр не универсальный и бытует в локальных детских сообществах.

Д.Б. Эльконин выделил три разновидности игры, которые постепенно осваиваются ребенком в онтогенезе и выступают условием его психического развития: предметная, сюжет-

но-ролевая, игра с правилами.

Е.О. Смирнова придерживалась следующей более детальной классификации: предметные, сюжетно-ролевые, режиссерские игры, игры драматизации и игры с правилами (подвижные и настольные) (см.: [Смирнова, 2013]).

С.Л. Новоселова построила типологию игр, исходя из того, кому принадлежит инициатива в реализации игры – детям (самодеятельные игры), взрослым или определяется традициями этноса (см.: [Новоселова, 1989; 1997] и табл. 1).

Известны отдельные глубокие и содержательные исследования по режиссерским играм, когда ребенок разыгрывает сюжеты с помощью игрушек, выполняя одновременно роль сценариста, режиссера и актера (см.: [Новоселова, Гаспарова, 1985; Трифонова, 2011]). В режиссерских играх, как отмечает Е.В. Трифонова, «ребенок играет один с некоторым числом игрушек, при этом на себя он роль не берет, но наделяет ролями игрушки, действует от лица каждого из них и одновременно “режиссирует” общее действие, сам находясь при этом вне разыгрываемой ситуации» [Трифопова, 2011, с. 25]. Основная специфика режиссерской игры (в отличие от сюжетно-ролевой) – «это преимущественно индивидуальная форма осуществления игры, и, во-вторых, особенности замещения (переноса значения): если в сюжетно-ролевой игре ребенок берет какую-то роль на себя, то в режиссерской игре он наделяет этой ролью некий предмет (сюжетную игрушку или предмет-заместитель), а сам при этом находит-

ся за рамками сюжетного действия. Данное обстоятельство приводит к тому, что к середине-концу дошкольного возраста у ребенка фактически сформирована внеигровая (или надыгровая) позиция» [Трифонов, 2014, с. 57].

Г.Г. Кравцов и Е.Е. Кравцова отмечают особую ценность режиссерской игры в развитии центрального новообразования дошкольного возраста – воображения: «Режиссерская игра – это первый вид самостоятельной и, можно сказать, “настоящей” детской игры. Это очень сложно структурированная деятельность. Вхождение в игровую деятельность начинается с того, что ребенок сам придумывает ее сюжет. Режиссерская игра – это “сочинительство”. С этой точки зрения, каждый ребенок – своего рода писатель, причем замечательный писатель. Иногда это писатель-философ и одновременно писатель-фантаст. Почему? Да потому, что ребенок придумывает то, чего нет на самом деле» [Кравцов, Кравцова, 2019, с. 11].

**Таблица 1.** Классификация игр у детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста

| Классы                                                | Виды                         | Подвиды                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Игры, возникающие по инициативе ребенка               | Игры-экспериментирования     | С природными объектами<br>С животными и людьми<br>Общение с людьми<br>Со специальными игрушками для экспериментирования |
|                                                       | Сюжетные самодеятельные игры | Сюжетно-отобразительные<br>Сюжетно-ролевые<br>Режиссерские<br>Театрализованные                                          |
| Игры, связанные с исходной инициативой взрослого      | Обучающие игры               | Автодидактические-предметные<br>Сюжетно-дидактические<br>Подвижные<br>Музыкальные<br>Учебно-предметные дидактические    |
|                                                       | Досуговые игры               | Интеллектуальные<br>Забавы<br>Развлечения<br>Театральные<br>Празднично-карнавальные<br>Компьютерные                     |
| Игры народные, идущие от исторической традиции этноса | Обрядовые игры               | Культовые<br>Семейные<br>Сезонные                                                                                       |
|                                                       | Тренинговые игры             | Интеллектуальные<br>Сенсомоторные<br>Адаптивные                                                                         |
|                                                       | Досуговые игры               | Игрища<br>Тихие<br>Забавляющие<br>Развлекающие                                                                          |

*Источник:* [Новоселова, 1997] (приводится в сокращен-

ном виде).

А.В. Запорожец описывал своеобразное развитие природы игры в контексте взросления детей, показывая психологические основания появления фантазийных игр:

На более поздних ступенях развития, обычно уже в школьном возрасте, некоторые виды игр почти полностью переносятся в умственный план. Под влиянием пережитого или прочитанных книг дети разыгрывают в воображаемом плане различные путешествия, приключения любимых героев, исторические события и т. д., почти не совершая внешних действий. Так, на основе внешней игры с материальными предметами складывается идеальная игра, «игра воображения» [Запорожец, 2000, с. 46].

При этом мы фиксируем варианты разворачивания фантазийных игр, когда, перейдя в идеальный план, внешние действия с предметами и пространством остаются значимой частью игры.

Один из ключевых признаков игры, отличающий ее от других видов деятельности, развивая идеи Л.С. Выготского, предложил А.Н. Леонтьев:

Игра характеризуется тем, что мотив игрового действия лежит не в результате действия, а в самом процессе. Так, например, у ребенка, играющего в кубики, мотив игры лежит не в том, чтобы сделать постройку, а в том, чтобы делать ее, т. е. в содержании

самого действия. Это справедливо не только для игры дошкольника, но и для всякой настоящей игры вообще. Не выиграть, а играть – такова общая формула мотивации игры. Поэтому в играх взрослых, если внутренним мотивом игры становится не столько играть, сколько выиграть, игра, собственно, перестает быть игрой [Леонтьев, 1996, с. 19].

Безусловно, это не единственный признак игры. К значимым признакам А.Н. Леонтьев относит и правила, и мнимую ситуацию, и др. Он выделяет игры-драматизации как своеобразную «предэстетическую» деятельность:

Ее главными признаками являются, во-первых, то, что, в отличие от ролевых игр и ранних драматизаций, она не отражает обобщенно действий изображаемого персонажа, но воспроизводит типичное для него. Однако это и не непосредственное подражание, не непосредственное имитирование: наоборот, мы имеем здесь дело с произвольным творческим построением, руководимым тем или иным исходным представлением ребенка. Во-вторых, признаком истинной игры-драматизации является существенность для ребенка не только того, что он изображает персонажа, роль которого на себя берет, но и того, как он это делает, насколько совершенна передача объективного содержания, выраженного в данной роли. Игра-драматизация является, таким образом, одной из возможных форм перехода к продуктивной, а именно, к эстетической деятельности с характерным для нее

мотивом воздействия на других людей [Леонтьев, 1996, с. 31].

Также А.Н. Леонтьев особо выделяет «игру-фантазирование» как момент, когда играющий ребенок выходит за пределы собственно игры, и отмечает, что в такой игре «создаваемый в ней образ фантазии самоценен для ребенка, он вызывает у него волнующие и сладкие эмоции, во имя этих переживаний он строится. Мотив игры сместился на ее продукт; игра умерла, родилась греза» [Там же]. И в этом отношении действительно не так просто определить фантазийную игру в воображаемые миры и страны-утопии как целостную, но простую, скорее здесь представлен объединенный единым семантическим полем комплекс игр и других видов активностей.

В классификациях игр фантазийные отдельно рассмотрены С. Миллер (см.: [Миллер, 1999]), которая разделяет игры на исследовательские, подвижные, подражательные и фантазийные. В данную классификацию не включены игры, в которых ребенок не просто присваивает те или иные нормы, осваивает роли и проигрывает их в заданных сюжетом рамках, но и выступает в полной мере демиургом самих рамок, условий, норм и правил разворачивания игровой деятельности. «Фантазийными» у С. Миллер названы скорее сюжетные игры, которые строятся на мнимой ситуации.

***Феномен фантазийных игр*** (в придуманные миры, страны-утопии) хорошо известен по определенного характера

биографической и художественной литературе. Для изучения детских фантазийных миров стран-утопий обычно использовались либо воспоминания и дневники взрослых людей, в детстве игравших в такие игры, либо художественные произведения автобиографического характера, а также литература для детей в жанре фэнтези. Данные материалы систематизированы в работах С.М. Лойтер, см.: [Лойтер, 1992; 1998а; 1998б].

С.М. Лойтер приводит множество примеров игр в страны-утопии в опубликованных текстах биографического характера разных писателей и ученых, разделяя их на страны, имеющие название (например, автобиографическая повесть Л. Кассиля «Кондуит и Швамбрания»; всего 16 примеров); страны, не имеющие названия (например, «Страна... без имени и территории» М. Пришвина в романе «Кашеева цепь»; всего 7 примеров); утопии с названиями-эквивалентами страны (например, «Фанфаронова гора» у Л.Н. Толстого в «Воспоминаниях» (всего 8 примеров; см.: [Лойтер, 1998б, с. 613–616])).

На основе одних литературных источников С.М. Лойтер смогла сделать ряд важных обобщений, фиксирующих ключевые характеристики такого явления культуры детства, как «игра-импровизация в утопическую страну-мечту» (относя его к детскому фольклору):

- данный феномен можно назвать «стереотипизированной формой человеческой деятельности, т. е. поведенческим

стереотипом» [Там же, с. 616] (по К.В. Чистову – связанным с «типовыми решениями типовых ситуаций» [Чистов, 1986]), иначе говоря, в игре заложен культурный паттерн, решающий типичные задачи (потребности) детей;

- такая игра содержит признаки детской художественной игры («страна» – «<...> поэтический символ, форма отражения художественного образа в игре. “Страна” в игре-импровизации – и детский миф о мире. Структура мифической страны основана на двух как будто взаимоисключающих друг друга планах: идеализации, даже гиперидеализации, и абсурде, парадоксе. Всеобщее благоденствие, равенство и справедливость, с одной стороны, – и небывалость, “перевернутость”, нонсенс – с другой» [Лойтер, 1998б, с. 616];

- игра тайная, «потаенная» (как от взрослых, так и от других детей);

- число играющих от одного до трех человек;

- преобладают дети в возрасте от 7 до 11 лет (встречаются более младшие участники);

- «участники игры, как правило, городские дети, обладающие богатым воображением и некоторым книжным опытом. <...> это по преимуществу игры тех, кто во взрослой жизни реализует себя в творческом труде (писательстве, науке и т. п.)» [Лойтер, 1998б, с. 616–617]; однако, как показывают наши исследования, игра может встречаться и в сельской среде (но с явными фактами влияния городской культуры);

- игра длится от нескольких месяцев до года и более;

- иногда имеет свою письменную атрибутику (карты, схемы, рисунки, тексты).

Появление и бытование детских фантазийных игр в страны-утопии и воображаемые миры лежит в самой природе развития ребенка. Особенно если это развитие мы рассматриваем как путь присвоения и овладения культурой взрослых, интериоризации ребенком внешнего мира во внутренний план развития посредством знака как «орудия психического» [Выготский, 1983]. И этот процесс происходит в «единстве аффекта и интеллекта» (по Л.С. Выготскому).

Одна из версий, какова первопричина такого рода игр: детям свойственно стремление к обладанию заманчивыми и привлекательными, на их взгляд, артефактами взрослого мира, которыми ребенок не может обладать в силу возраста, но понимает их значимость и важность присвоения. При этом ему уже становятся понятны определенные границы, которые нельзя нарушать во взрослом мире. Это могут быть как реальные ограничения для воплощения мечты в будущем (например, мечты водить машину), так и ограничения мечты фантастической (обладать волшебной палочкой). Но что делать, если появляется настойчивое желание, осознается конкретная мечта, которую затруднительно реализовать в действительности? Дети начинают создавать собственные миры, в которых многое возможно хотя бы на уровне допущения, «мнимой ситуации». Одним из источников, подкрепляющих

допустимость реализации той или иной мечты, в том числе фантастической, могут выступать различные культурные тексты (сказки, фэнтези, фильмы, мультфильмы и др.).

Фантазийная игра – это обособленное пространство, свой собственный мир, который живет по своим правилам. В нем все нереальное реально. Создатели игры могут создавать в пространстве игры все, что захотят, – ведь само это пространство создано ими, от времени, которое течет иначе, чем в реальном мире, до мельчайших артефактов игры.

Можно было бы предположить, что детям, которые пытаются присвоить социокультурные нормы взрослого мира, достаточно их проиграть по аналогии с наблюдаемым у взрослых (как обычно происходит в режиссерской и сюжетно-ролевой игре), то есть реализовать конкретную ситуацию понарошку. Однако для некоторых детей этого недостаточно. Им становится интересно проиграть не только конкретную ситуацию, но создать мир в целом и управлять им. И они начинают конструировать собственные фантазийные миры. Выработка правил, определение границ игрового пространства и времени – одна из форм реализации ребенком «интеллектуальной творческой деятельности». Но одному жить и действовать в мире, который ты создал сам, не так интересно. Поэтому для его удержания и развития важно вовлечь и посвятить в мироздание своих друзей.

Ребенок, конечно, следит за тем, что происходит в окружающем его мире, он опирается на свой опыт и информа-

цию из открытых источников (в настоящее время это в основном интернет и экранные формы визуальной культуры взрослых для детей). Овладев определенным культурным багажом, ребенок начинает произвольно его комбинировать, включая фантазию – создавая скорее желаемое, чем действительное. Как отмечала В.С. Мухина, дети начинают строить свои фантазийные миры «на допущениях иррационального характера, без детерминации в реалистическом стиле. Здесь факты и явления не поддаются рациональному объяснению. Здесь пространство и время соединяются не в хронологической последовательности – здесь может быть сколько угодно фантазийных допущений» [Мухина, 2005а]. В таких играх детьми осваиваются правила и нормы мироустройства – но не просто присваиваются, а порождаются. Задача фантазийной игры – не освоить правила других для себя, а научиться создавать свои правила для других. Ребенок здесь выступает в роли некоего волшебника, который может создавать все, в том числе собственное мироустройство. Два мироустройства существуют параллельно, и в каждом свои особые реалии. В мире, созданном детьми, присутствуют фантазийные значения и смыслы, придуманные правила и собственная форма, наполненная содержанием. Можно предположить, что чем больше смысловые координаты создаваемого детьми мироустройства отличаются от мироустройства реального, тем качественнее фантазийная игра.

Наличие своего мира, своего пространства и времени

приводит создателей и участников фантазийных игр к необходимости разделения пространства на «свое» и «чужое». Происходит определенная кодификация, может быть создан собственный язык, место прохождения игры сакрализуется, придумываются тайные знаки и т. д. Играющие отгораживаются не только от взрослого мира, но и от «не своих» сверстников.

Фантазийные игры детей, очевидно, бытовали всегда, но в разное время опирались на различные источники. Один из них заложен в самой культуре – это мифологемы, фольклорные тексты, сказки и т. п. Но в наше время слово «сказка» для детей младшего школьного возраста приобретает порой негативную коннотацию. Взрослые убеждают детей, что они живут в реальном мире и нужно ему соответствовать, успевать за ним. А сказки – для несмышленных малышей. Однако эти внушения взрослых вызывают у детей когнитивный диссонанс, когда они видят на экране сериалы и фильмы киновселенной Marvel или читают о Гарри Поттере. Срабатывает известное правило материализации увиденного – «Если я это вижу, значит это существует!». На смену архаическому мифу в качестве источника вдохновения для создателей фантазийных игр пришли современные мифологемы, создаваемые индустрией развлечений – правда, зачастую использующие сюжеты и мотивы древних мифов.

Феномен фантазийных миров в XX веке также активно поддерживался сформировавшимся отдельным жанром ли-

тературы – фэнтези (Л. Кэрролл «Алиса в стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье», К. Льюис «Хроники Нарнии» и др.). Сведения о многочисленных авторах, работающих в жанре фэнтези и создающих произведения по модели страны-утопии детей, приведены в книге «Лица фэнтези», составленной Т. Уиндлинг ([Windling, 1996]). Значительная часть произведений, написанных в жанре фэнтези, была экранизирована.

Фантазийные игры во многом строятся на основе парного механизма «идентификации-обособления», описанного В.С. Мухиной (см.: [Мухина, 2012]). Построение своего пространства, своего времени, своего мира, естественно, усиливает различные способы и формы идентификации «свой, свое – чужой, чужое» по тем или иным признакам и кодам. Превалирует идентификация с выделенной по заданным правилам референтной группой сверстников. Одновременно происходит и обособление, в первую очередь от взрослых, но также и от «чужих» сверстников. Освоение правил единения в определенное «мы» и противопоставления не очень определенным «они» отражается и в выделении своего и чужого пространства.

Среди общих особенностей фантазийных игр в страну-утопию и воображаемые миры можно отметить следующие моменты (с естественной вариативностью в конкретных игровых воплощениях).

- Это в определенной мере тайная игра, о существовании

которой известно ограниченному кругу лиц – играющим и, возможно, их ближайшему социальном окружению, в связи с чем игра обрastaет особыми условными знаками и кодировками, способствующими сохранению засекреченности в основном от взрослых, а также и от не включенных в игру сверстников.

- Игра имеет протяженность во времени – от нескольких дней до нескольких лет. В полной мере она разворачивается только при условии достаточно длительного удержания во времени (хотя бы несколько недель или месяцев); может длиться и несколько лет с игровыми всплесками и затуханиями по сезонам.

- Игровая деятельность порождает различные знаковые системы и удерживается на символическом уровне посредством различной атрибутики – карт, схем, рисунков, текстов, вещей (как материальных, так и воображаемых). Игры могут сопровождаться выдуманными языками, выработкой символики по аналогии с настоящими странами (герб, флаг, гимн, «священные» места и т. д.), особой топонимикой и ономастикой, законами и постулатами.

- Игра не является массовой, но обязательно социальна по своему функционированию и удержанию, хотя и камерна. В индивидуальных формах воплощения она может удерживаться длительное время при особой аутизации ребенка. В большинстве случаев она удерживается в диалоге и взаимодействии, что требует как минимум двух детей. Обычно в иг-

ре присутствуют от двух до семи детей – чаще всего близких родственников, друзей-единомышленников по интересам и близких по возрасту. Такие игры преимущественно разворачиваются и удерживаются детьми в возрасте от 7 до 12–14 лет, что связано с психологическими особенностями возраста (до 7 лет дети не обладают потенциалом осознанной и произвольной символизации, порождения правил и норм, а после 14 лет начинают доминировать интересы, выраженные в других формах общения со сверстниками). Правда, стоит отметить, что аналогичные формы игровой деятельности можно встретить и в подростковой субкультуре, но они развиваются иначе и выполняют иные психологические задачи.

- Создателями игрового пространства, авторами правил игры выступают сами дети. При этом генератором идей обычно является один ребенок, обладающий богатым воображением и значительным книжным опытом или включенный в иные насыщенные информационные поля (чаще всего это дети родителей, имеющих интеллектуальные профессии).

- Данные игры в основном разворачиваются в городской культуре. Изначально можно утверждать, что это в основном игры городских детей в мегаполисах. Хотя само проигрывание происходит чаще вне города (дача, деревня), либо на границе города (лесопарк), либо в закрытом (потраенном) пространстве города (пустыри, овраги, чердаки и подвалы). В последнее время подобные игры фиксируются в сельских

поселениях среди деревенских детей – как явное заимствование из городской культуры, а также свидетельство ставшего доступным информационного поля, порожденного в городе (телевидение, компьютерные игры, информация из интернета). При этом в игре обычно выделяют по определенным признакам особо значимые места в пространстве, которые обустраиваются по собственному разумению.

В качестве значимой особенности игр в страну-утопию и воображаемые миры также можно отметить, что они охватывают все виды игровой деятельности (манипуляторную, двигательную, сюжетно-ролевую, с правилами, режиссерские), еще и надстраиваясь над ними, так как играющий занимает также позицию создателя игровых норм и правил. Игры в фантазийные страны включают в системном виде большую часть различных элементов субкультуры детства (тайные языки, мифологизация пространства, различные элементы детского фольклора, строительство штабов, граффити, детская заумь и др.), см.: [Осори́на, 2000; Русский школьный фольклор... 1998; Чередникова, 2002].

Фантазийные миры детских стран-утопий не автономны от реального мира. Эта игра порождает значимые игровые реалии, развивающие ребенка и способствующие освоению им пространства. Окружающее пространство в игре четко структурируется на природное и урбанистическое, реальное и воображаемое (с границами и переходами между ними).

Основные нормы игры заложены в присвоении природного или «заброшенного» пространства, так как в нем дети чувствуют себя более самостоятельными вне жестких рамок поведения, заданных взрослыми.

В игре осуществляется развитие идеи о значимости планирования, разворачивания во времени в идеальном плане собственных действий как событий страны-утопии. Происходит освоение творения истории через различные способы фиксации событий, самими же детьми отмеченных как значимые (порождаются летописи, книги историй, статистические сводки и т. п.).

Игра в страну-утопию ведет к освоению различных социальных ролей через их проигрывание. Дети, создавая для себя параллельный мир, учатся таким образом выстраивать взаимоотношения со сверстниками. В игре значимо нормирование взаимодействия внутри общества. С одной стороны, эти формы взаимодействия рождаются как моделирование атрибутов больших социальных обществ (основные задачи страны, герб, гимн, конституция), с другой – акцентируется внимание на том, как эти нормы задаются, фиксируются, исполняются.

Подобные игры имеют выраженные возрастно-психологические границы. К началу игры у ребенка должны быть сформированы способности и потребности к созданию фантазийных миров, в которых он займет позицию порождающего и удерживающего различные нормы взаимодействия с

реалиями, с другими людьми, со временем и собственным самосознанием. В фантазийной стране-утопии отрабатывается возрастная потребность в моделировании мира посредством игры. Данная игра актуализирует и в какой-то мере инструментализирует психологическое и социальное развитие детей.

В реальном процессе игры в страну-утопию дети осваивают различные универсальные типы мыследеятельности (см.: [Алексеев, 2002]):

- управление (создание распоряжений, законов в «стране» / правил в «организации», управление взаимодействиями участников, выстраивание правил игр);
- конструирование (сбор «штабов» на деревьях, создание различных приспособлений);
- творчество (написание и проведение конкурсов стихов, рисунков; придумывание сюжетов, нарративов);
- проектирование (от замысла возможного до воплощения в действительности того, чего не было ранее);
- исследование (изучение растений и животных, поиск нужных деревьев для залезания, освоение нового пространства и т. д.).

Фантазийные игры в страну-утопию или иные воображаемые миры могут рассматриваться как особый тип жизнедеятельности, характерный не для всех детей младшего школьного и младшего подросткового возрастов. Такая жизнедеятельность

тельность имеет свои закономерности существования в рамках взаимосвязанных миров – мира взрослых и мира детей. Фантазийная игра – особое пространство и средство саморазвития детей и младших подростков, позволяющее им выйти за пределы освоения социокультурных норм деятельности и стать авторами такого нормирования, что ярко отражает «вызревшую свободу воли».

Представленные в главе 1 обобщения во многом опираются как на теоретические работы в области психологии игры и детства, так и на те эмпирические исследования, фактология которых будет раскрыта в последующих главах. История настоящей книги после каждого этапа породила следующий этап, и мы раскроем фактологию конкретных способов фиксации и отображения фантазийных игр в их исторической последовательности:

- 1) страна-утопия Какорея – уникальный случай документального отображения фантазийной игры в страну-утопию в городской среде;

- 2) игра «Перемеха» – пример бытования фантазийной игры детского сообщества в сельской среде и ее отображение в антропологическом фильме;

- 3) отображение проявлений фантазийных игр в автобиографических нарративах, стимулированных фильмом «Перемеха» и статьей про Какорею.

## **Глава 2**

# **Какорея – уникальный случай документального отображения фантазийной игры в страну-утопию в городской среде**

Рассмотрим фантазийный мир городских детей конца XX века: игру в страну-утопию К.К.Р. (ККР, Какорей, Какорея) Антона Кротова и его друзей. Этот конкретный пример уникален тем, что сохранился огромный массив документов, отображающих многолетнюю игру детей (см.: [Обухов, Мартынова, 2008])<sup>5</sup>.

«Создатель» этой страны Антон Кротов родился 28 января 1976 года в писательской семье. Семейный контекст, по всей видимости, стал определяющим для порождения и сохранения большого числа документальных материалов игры в страну-утопию. С первых лет жизни написание текстов, фиксация жизненных событий были для Антона естественной культурной нормой, транслируемой семьей. В настоящее время Антон Викторович Кротов – вольный путешественник, писатель, основатель и первый президент московской

---

<sup>5</sup> Авторы выражают глубокую признательность А.В. Кротову за предоставленную возможность ознакомиться с материалами личного архива.

«Академии вольных путешествий», теоретик и практик «научного путешественничества», автор многочисленных публикаций<sup>6</sup>.

В возрасте восьми лет, 7 июля 1984 года, Антон Кротов вместе со своим братом Александром и ближайшими друзьями создал фантазийную страну, которая изначально называлась Какорейская Социалистическая Республика, а впоследствии (2 июля 1985 года) была переименована в Какорейскую Коммунистическую Республику (ККР). Взрослый Антон Кротов писал:

Страну ККР не найдешь ни на картах, ни в учебниках истории. Бывалый путешественник не найдет въездного штампа «ККР» в своем паспорте. И тем не менее, эта страна существовала. В течение шести с половиной лет (с 1984 по 1990 год) в этой стране выходили газеты, строились дома, были паспорта, книги и даже своя политическая жизнь. В стране ККР я прожил почти половину своей тогдашней жизни – с восьми– до четырнадцатилетнего возраста [Кротов, 2005, с. 1].

Практически из всех материалов, сохранившихся в личном архиве А. Кротова, видно, насколько ККР (даже по своему названию) зависима от взрослого мира, откуда черпались формы и нормы, творчески скомбинированные в свою страну. Также можно заметить, что страна имеет конкретную ло-

---

<sup>6</sup> См. его краткую биографию в Википедии: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Кротов,\\_Антон\\_Викторович](https://ru.wikipedia.org/wiki/Кротов,_Антон_Викторович).

кализацию в реальном пространстве с выделением значимых мест – опорных для обозначения своего и отграничения от чужого мира.

Уникальность анализируемых материалов заключается в следующем.

1. Существование фантазийной страны сопровождалось порождением большого числа различных текстов, которые изначально систематизировались и архивировались. Не во всех известных примерах фантазийных игр происходит такое насыщенное и многообразное документальное отображение игровой деятельности.

2. По прошествии многих лет после завершения игры материалы, порожденные в пространстве культуры детства, продолжают храниться взрослым автором (газеты, словари, энциклопедии, хронологии, чертежи и рисунки, указы и постановления, конституция, окказиональные тексты и др.). Даже если в подобных играх и создаются различные документы, при переходе в иную возрастную когорту дети обычно их выбрасывают, так как в их сознании ценность детских документов утеряна: став взрослыми, дети отрекаются (избавляются) от всего детского.

3. Большая вариативность и насыщенность материалов, отражающих реальность фантазийной страны ККР. Не все примеры фантазийных игр демонстрируют такое многообразие форм активности и видов деятельности.

Важно отметить, что к 21-й годовщине фантазийной стра-

ны сам Антон Викторович Кротов вернулся к материалам, порожденным в детстве, отобрал основные тексты и выпустил самиздатом книгу на их основе (см. илл. 1 на вклейке). Как он отмечает, «при составлении этой книги я столкнулся с проблемой переизбытка материала. Сохранившийся ККР-архив весит 20 килограммов и включает несколько тысяч какорейских книг и газет. Из них можно было бы составить не меньше 50 книг, подобных этой» [Кротов, 2005, с. 1].

В книге о стране ККР в качестве отдельного приложения приводится «Хронология событий в жизни ККР, автора и в Большом мире». Хронология создавалась после завершения игры, но на основе ее многочисленных документальных артефактов, в ней делается особый акцент на взаимосвязях воображаемой страны-утопии и реальной страны, в которой в тот период происходили активные социально-политические изменения.

07.07.1984 — основание Какорейской Социалистической Республики.

14.09.1984 — появление денежных единиц в КСР.

10.1984 — первые какорейские газеты.

28.01.1985 — мне исполнилось 9 лет.

Весна 1985 — появление Горбачева и начало «перестройки» в СССР.

04.05.1985 — основание главной какорейской газеты «Иногдашние новости».

02.07.1985 — начало коммунизма в Какорее. Новое название — ККР.

01.09.1985 – я пошел в 4-й класс.

25.11.1985 – первое издание «Словаря какореЙца».

23.02.1986 – первый конкурс газет.

11.1986 – выпуск ККР-книг: «Инюки и их местообитания» и мн. др.

22.02.1987 – третий конкурс газет.

25.04.1988 – открытие деревьев в лесу. Начало освоения леса.

04–06.1988 – постройки на КЯ в лесу.

07.07.1988 – четвертая годовщина Какорея. Отмечалась с костром в лесу.

01.09.1988 – я сменил школу (на 158-ю), пошел в 7 «а» класс.

08.10.1988 – первая канатная дорога.

28.10.1988 – 4-е издание Большой КакореЙской Энциклопедии.

29.10.1988 – начало борьбы с преподаванием предмета «Русский язык».

11.1988 – исследования леса за МКАД, в поисках хороших деревьев.

31.12.1988 – «Иногдашние новости» отмечают юбилей – 500-й номер.

28.01.1989 – мне исполнилось 13 лет.

30.01.1989 – первые боевые учения Какорея.

02.1989 – вступление Миши Гаврилова (МГ), будущего «реформатора».

19.02.1989 – 1-й номер газеты «Светлая мысль» МГ.

08.03.1989 – полет МГ с березы «Илиада» (1-й случай травматизма в ККР).

05.06.1989 – тринадцатое издание «Словаря какорейца».

06.1989 – подготовка к 5-летию ККР. Постройка Дома на Земле.

02.07.1989 – сожжение Дома на Земле врагами ККР.

07.07.1989 – неудачное празднование 5 лет ККР в лесу.

Лето 1989 – построены мосты, канатные дороги, высотный Дом-ресторан.

01.09.1989 – я пошел в 9-й класс.

08.10.1989 – разделение ККР и новой страны СРК под руководством МГ.

11.1989 – крах переворота и возвращение страны в прежнее состояние.

29.12.1989 – 2000 дней Какорею.

28.01.1990 – мне исполнилось 14 лет.

21.04.1990 – в ККР принят последний какореец (№ 27), Тагир.

22.04.1990 – сожжен врагами Дом-ресторан–1.

06.05.1990 – повешена между двумя соснами тахта. Провисела 12 лет.

17.05.1990 – последний и самый высотный мост. Существует уже 15 лет.

09.06.1990 – построена последняя и самая высокая канатка. Висит и поныне.

08.07.1990 – выдана последняя почетная грамота (№ 122).

1990 – первые поездки на электричках.

21.08.1990 – первый пеший поход А. Кротова в

Зеленоград.

01.09.1990 – я пошел в 10-й класс.

31.12.1990 – последний (591-й) номер газеты «Иногдашние новости».

12.1990 – последний месяц существования ККР.

12.1991 – последний месяц существования СССР [Кротов, 2005, с. 149].

Страна создавалась и удерживалась детьми не только в игровом действии и устном слове, но в значительной степени именно в форме порождения письменных документов. Антон и Александр Кротовы, во многом подражая профессиональной деятельности родителей, протоколировали большую часть событий страны: готовили публикации, издавали газеты. Все это они делали в основном на печатной машинке, хотя в архиве есть и рукописные документы. Большую часть архива занимает газета «Иногдашние новости», которая выходила с 1985 по 1990 год, по несколько номеров в месяц, но были и периоды, когда газета вовсе не издавалась. Среди архивных материалов имеются «Книга об истории Какореи», «Конституция», «Исправления к книге», «Ежемесячная сводка новостей ККР», «ККР-анкета», варианты изображения герба страны, шифры, «Большая Какорейская Энциклопедия», «История КЯ и НА» (об этих сокращениях см. ниже, с. 37), толковый словарь какорейского языка.

Какорейская Коммунистическая Республика имела довольно четкое географическое расположение, которое, прав-

да, определялось как топонимами внешнего (взрослого) мира, так и собственными терминами: «Территория Какорея, то есть ККР (Какорейской Коммунистической Республики), – 700 × 1000 м. Он располагается между Смольной, Беломорской улицами, Прибрежным проездом и Ленинградским шоссе. У Какорея есть Антрополь, размер которого велик: примерно на весь Ленинградский район и на город Судак в Крыму. Антрополь – это интересные места и почти владения Какорея» [Кротов, 2005, с. 2]. Были попытки страну картографировать (см. илл. 2).

ККР просуществовала 6 лет (с 7 июля 1984 года до декабря 1990 года), и на протяжении всего этого времени А. Кротов был основным неизменным лидером страны, «главным законодателем». Именно с ним (по внутренним законам страны) следовало согласовывать любые предложения и идеи относительно развития ККР. При этом декларировалось, что решения принимались коллективно: «При принятии общекakorейских решений никто не решает единолично, как поступить, – а решается собранием многих какорейцев, необязательно всех» (Конституция ККР). За шесть лет существования Какореи число участников игры менялось, но в среднем составляло от 4–6 до 7–9 человек. При этом стоит отметить, что в круг «граждан» страны входили в основном ближайшие друзья-сверстники (в городе и деревне это могли быть разные люди из круга соседей или одноклассников), а также их братья и сестры. В определенные моменты в ка-

честве особых лиц, с которыми страна могла выстраивать «официальные» взаимодействия, попадали и родители, которые, впрочем, никогда не обретали «гражданства» ККР.

Страна была основана весной, когда дети приехали в деревню (Бавыкино), но не перестала существовать, и когда они вернулись в город. Многие новости ККР связаны с городом. Помимо фантазийных идей, в них присутствуют реальные факты из жизни, ситуации в школе, взаимоотношения с родителями.

Игра в страну-утопию относится к играм, в которых задаются и осваиваются нормативы взаимодействия ребенка с реалиями мира (природной, предметной, социальной, знаково-образной). В данной игре эти нормативы не просто присваиваются, ребенок осваивает порождение нормативности, взаимоотношений с миром, с другими людьми, структурирование своего времени и деятельности. Идет освоение закономерности порождения норм, их изменений и трансформаций, их значимости и условности, возможности ими произвольно управлять и пользоваться.

Фантазийные миры детских стран-утопий не автономны от реального мира. Эта игра порождает значимые игровые реалии, развивающие ребенка, и они также могут развивать освоение им пространства. В нашем случае окружающее пространство в игре четко структурируется на природное и урбанистическое. Основные нормы игры заложены в присвоении природного пространства, так как в нем дети

чувствуют себя более самостоятельными вне жестких норм поведения, заданных взрослыми.

Основная описываемая событийность страны ККР происходит в лесу, в парке, на природе. В природе выделяются особо значимые элементы – хвощ, деревья. Так, в материалах ККР присутствует множество описаний развития и прорастания хвоща, которые аккумулированы в отдельном издании под названием «Хвощерватор» (см. илл. 3).

Большое значение в игре имеют деревья, поиск и освоение которых – одна из центральных «государственных» линий игровой деятельности. Среди деревьев выделяются по ряду признаков особые, которые и включаются в «свое» пространство игры – КЯ и НА. Данная аббревиатура в материалах ККР раскрывается так: «КЯ – это сокращение от слов “Куриное яйцо”. Так в глубокой древности назывались штабы людей. “Куриное яйцо” – такое название изобрели с таковой целью, дабы окружающие люди не могли догадаться, о чем мы говорим. Назывались сии места куриными яйцами, ибо “штабцо” и “куриное яйцо” рифмуются, что заметил Антон в 1983 г. <...> В 1987 появился термин “НА”. Первоначально он означал дерево, а ныне у него много значений: например, НА – это дерево с хорошей залезаемостью, но не столь великие, яко КЯ. НА – это от предлога “на”, и означает – на, наверху, над» («Иногдашние новости», № 456, апрель 1988 года).

Про деревья «КЯ и НА» складываются стихи:

На верхушечке березы  
Завывают ветры,  
В эти хладные морозы  
На пятнадцать метров.  
Вот какая-то мамаша  
Подо мною шастает,  
Что, не видишь, место наше?  
Пред тобою НА стоит...

*(«Стихи о КЯ и НА»).*

Дети в игре не только осваивают природное пространство как территорию своей страны-утопии. Во время игры идет освоение предметного пространства, новых предметов, а также их порождение. В ККР проводился конкурс различных изобретений. В игровом пространстве появлялись такие инновации, как «телефон на КЯ», «автосамострел с оптическим прицелом», «двухэтажный дом на КЯ», «шалаш на КЯ», «канатная дорога» (см. илл. 4 и 5). С одной стороны, Антон и его друзья осваивали использование каких-либо предметов, а с другой – порождали предметы для особой жизнедеятельности в ККР.

В игре в страну-утопию задаются определенные, «свои» нормы освоения времени. Идет освоение культурных средств взаимодействия человека со временем – хронометрирования и структурирования, фиксации событийности, удержания событийности в исторической памяти, планиро-

вания будущего (см. илл. 6 и 7).

Так, в Какорее существовала летопись, которая велась с начала создания страны до последних дней ее существования, с четкой датировкой событий (например, зафиксирована дата выхода каждого номера газеты «Иногдашние новости»). Интересно, что в ККР времена года начинались не в общепринятые даты (см. табл. 2).

7-е число месяца – это точка отсчета, так как ККР была создана 7 июля. В этом также можно видеть культурные заимствования у взрослых (исчисление событий от дня революции или основания чего-либо, выделение «сакральных» дат).

**Таблица 2.** Соотнесение какорейского календаря с общепринятым

| <i>Время года</i> | <i>Календарное</i> | <i>Астрономическое</i> | <i>Какорейское</i> | <i>Какорейское природное</i>            |
|-------------------|--------------------|------------------------|--------------------|-----------------------------------------|
| Зима              | 1 декабря          | 22 декабря             | 7 ноября           | Первый снег, продержавшийся более суток |
| Весна             | 1 марта            | 22 декабря             | 7 февраля          | Появление первых проталин               |
| Лето              | 1 июня             | 21 декабря             | 6 мая              | Первые коричневые жуки в одуванчиках    |
| Осень             | 1 сентября         | 22 декабря             | 8 августа          | Начало листопада                        |

# АНТОН КРОТОВ

# СТРАНА

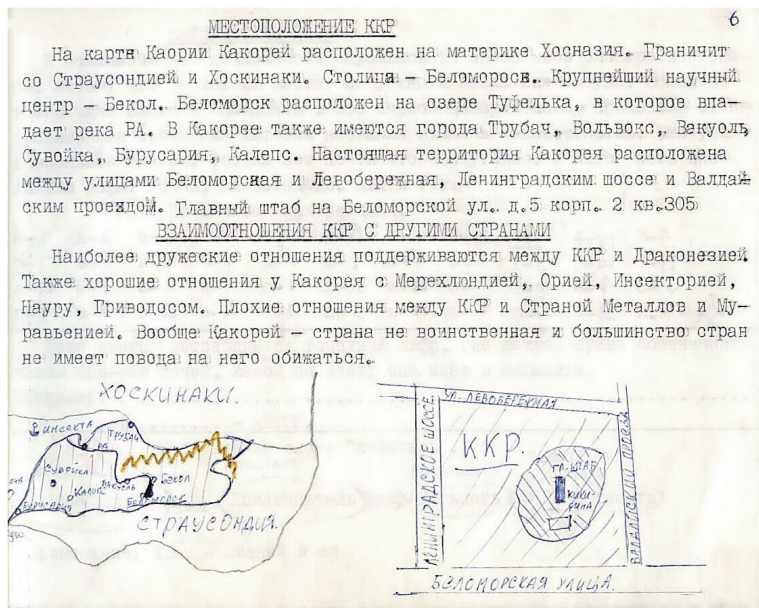
# K.K.P.

7 июля 1984 – 31 декабря 1990

к 21-й годовщине со дня основания

ПРОСЬБА  
О РАЗКОРДНИ

Илл. 1. Обложка книги Антона Кротова «Страна К.К.Р.» (М., 2005). Самиздат

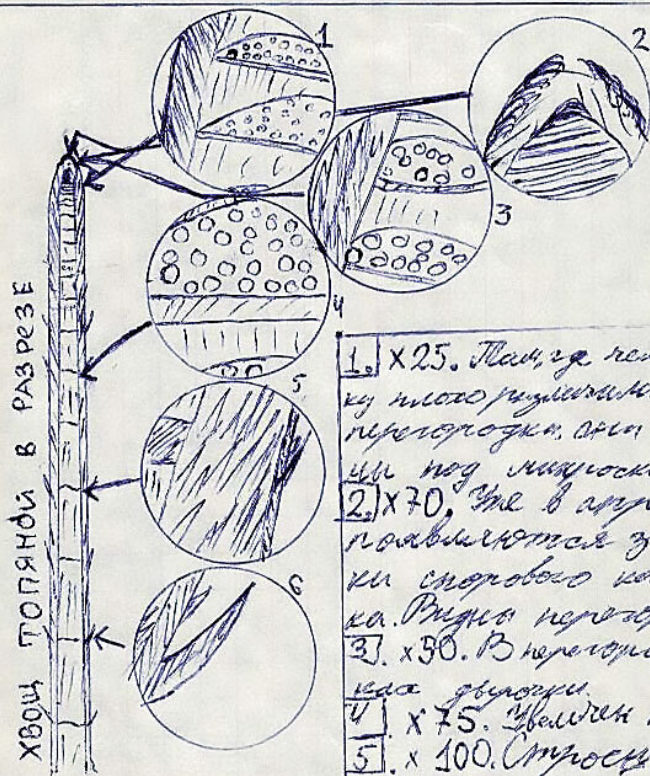


Илл. 2. Географическая (пространственная и политическая) локализация страны ККР. Рисунок Александра Кротова

# ХВОЩЕРВАТОР

N2.

27 апреля 1986, воскресенье. Иногодичи.



1. x25. Мач, где недов-  
ку много ризомовых  
переломов, они вы-  
цы под микроскопом

2. x70. Это в центре  
появляются зачат-  
ки спорового колос-  
ка. Видно переломы

3. x30. В переломе  
ка двуполой.

4. x75. Увеличен N3.

5. x100. Стрессные  
ткань средняя.

6. x500. Зубчик  
на хвое.

7. Зубчик, сформан-  
ные с хвоей то



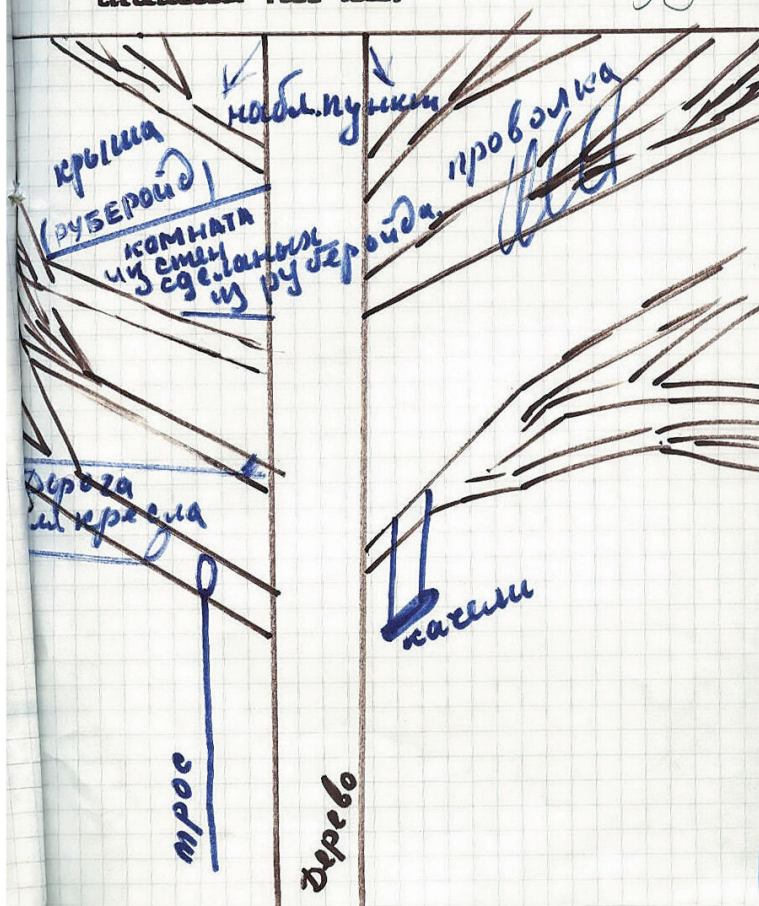
Илл. 3. Один из выпусков газеты «Хвощерватор». Рисунок Антона Кротова



Илл. 4. Проект канатной дороги. Рисунок Антона и Александра Кротовых

ШАЛЫН НОЛ КД.

53\*



# Илл. 5. Проект шалаша на КЯ. Рисунок Антона и Александра Кротовых

| <u>КАКОРЕЙСКИЙ КАЛЕНДАРЬ ПРАЗДНИКОВ</u>                                                              |                                                    | 15 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|----|
| Календарь праздников много раз менялся, но 30 августа 1985 года был установлен постоянный календарь. |                                                    |    |
| <u>I. I - новый год</u>                                                                              | <u>7.7 - д. основания Какорей</u>                  |    |
| I4.I - д. снежных мерилиусов                                                                         | I5-2I - неделя насекомых                           |    |
| <u>28.I - д.р. основателя Какорей</u>                                                                | 4.8 - д. звезд                                     |    |
| 7.2 - д. инфузорий                                                                                   | 22.8 - д. лука                                     |    |
| I2.2 - д. последних леденчиков                                                                       | 25.8 - д. мрлсов                                   |    |
| 22.2 - д. мокрецов                                                                                   | I.9 - праздник осени                               |    |
| I.3 - праздник весны                                                                                 | IO.9 - д. скорпиона обыкновенного                  |    |
| I8.3 - д. Рафлезии Арнольди                                                                          | 29.9 - д. Крыма                                    |    |
| 30.3 - д. ярутки                                                                                     | 5.I0 - д. чернильных грибов                        |    |
| II.4 - д. вельвичи                                                                                   | I2.I0 - д. мечтаний о сингапурском па-<br>лочнике. |    |
| 20.4 - д. комнатных растений                                                                         | 23.I0 - д. просматривания насекомых                |    |
| 28.4 - д. хвоща                                                                                      | I.II - д. просматривания гербариев                 |    |
| <u>4.5 - д. печати</u>                                                                               | 8.II - д. прощания с насекомыми                    |    |
| I5.5 - д. коллекции насекомых                                                                        | I9.II - д. котыпания                               |    |
| 30.5 - д. спорных                                                                                    | 3.I2 - д. изд-ва "РА"                              |    |
| <u>I.6 - праздник лета</u>                                                                           | I8.I2 - д. зимних мхов                             |    |
| 4.6 - д. усача                                                                                       | <u>3I.I2 - д. прощания со старым годом.</u>        |    |
| 28.6 - установление коммунизма<br>(? ?) <i>(очень неточно)</i>                                       |                                                    |    |
| <i>Поддержаны<br/>славнейшие<br/>праздники.</i>                                                      |                                                    |    |
|                     |                                                    |    |

## Илл. 6. Какорейский календарь праздников. Документ, созданный Александром Кротовым

# ХРОНИКА СОБЫТИЙ

|              |                                                                                  |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 07.07.84     | По народным поверьям, основание Какорея.                                         |
| 14.09.84     | Появление денежных единиц.                                                       |
| 00.84        | Первые какорейские газеты.                                                       |
| 04.11.84     | Первый какорейский орден, первый праздник КСР.                                   |
| 29.12.84     | Первый номер "К.И.Н.П.Г."а.                                                      |
| 30.04.85     | Первый выпуск ордена "Радфалезии Арнольди".                                      |
| 04.05.85     | Первый номер газеты "Иногданные новости".                                        |
| 30.06.85     | 50-номерие "Иногданные новостей".                                                |
| 02.07.85     | Начало коммунизма в стране.                                                      |
| 08.85        | Изобретение арнольди — международных денег.                                      |
| 27.10.85     | Стономерие "Иногданные новостей".                                                |
| 25.11.85     | Выпуск "Словаря Какорейца" отдельной книгой.                                     |
| 23.02.86     | Первый конкурс гатс.                                                             |
| 09.03.86     | Второй конкурс гатс.                                                             |
| 19.04.86     | 2-е издание "Словаря гатс".                                                      |
| 24.04.86     | Выпуск какорейской "Энциклопедии насекомых".                                     |
| 04.86        | 9-е издание "Словаря Какорейца".                                                 |
| 30.09.86     | 3-е издание "Словаря гатс".                                                      |
| 27.11.86     | Выпуск: книги "Июки и их местосбитания", "Большая Какорейская Энциклопедия" т.1. |
| 01.12.86     | Издание Словаря Сокращений.                                                      |
| 06.01.87     | Образование музея МРПСов.                                                        |
| 1-26.1.87    | Выпуск "Энциклопедии Какорея на Каории".                                         |
| 11-02-87     | Выпуск 2-го тома энциклопедии Какорея.                                           |
| 22-02-87     | Третий конкурс гатс.                                                             |
| 27.03.87     | Конец выпуска 1 изд. энциклопедии растений КНК.                                  |
| 12.04.87     | 3-й том "Большой какорейской энциклопедии".                                      |
| 9.8-14.11.87 | 2-е издание Энциклопедии растений КНК /106 в.л./                                 |
| 31.12.87     | Выпуск книги "Аркерм".                                                           |
| 06.02.88     | Четвёртый конкурс гатс.                                                          |
| 25.04.88     | Открытие СуперИИ, ОколоИИ в лесу.                                                |
| 04-06.88     | Состраивания на ИИ в лесу.                                                       |
| 02.07.88     | Великий какорейский траур.                                                       |
| 07.07.88     | Четвёртая годовщина Какорея, отмечалась в лесу.                                  |
| 08.10.88     | Первая в стране канатная дорога.                                                 |
| 28.10.88     | 4-е издание Большой Какорейской Энциклопедии.                                    |
| 09.11.88     | 1-я почётная грамота.                                                            |
| 20.11.88     | 1-е издание книги "Какорей".                                                     |
| 31.12.88     | 500-номерие "Иногданные новостей".                                               |
| 30.01.89     | Первые боевые учения Какорея.                                                    |
| 19.02.89     | 1-й номер газеты "Светлая Мысль" М.Г.                                            |
| 08.03.89     | Полёт М.Г. с берёзы "Иллиада".                                                   |
| 09.03.89     | Открытие СССР /Сосны Со Священной Развилкой/.                                    |
| 04.05.89     | 4-я годовщина "ИИ". №1 гатс "Великий день".                                      |
| 05.06.89     | Выход книги сей.                                                                 |
| 07.07.89     | 5 ЛЕТ КАКОРЕЮ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!                        |

# Зданный Антоном Кротовым

ВО СЛАВУ ККР, ВСЕХ СТРАН  
И ВСЕХ НАРОДОВ !!!

КККК АААА КККК ОООО РРРР РРРР ЕЕЕЕ ИИИИ  
КККК АААА КККК ОООО РРРР РРРР ЕЕЕЕ ИИИИ  
КККК АААА КККК ОООО РРРР РРРР ЕЕЕЕ ИИИИ  
КККК АААА КККК ОООО РРРР РРРР ЕЕЕЕ ИИИИ

КНИГА О ИСТОРИИ КАКОРЕЯ, О КАКОРЕЕ  
ЧЕТЫРЕ ГОДА НАЗАД И В НАСТОЯЩИЕ  
ВРЕМЕНА, О СОБЫТИЯХ, ПРОИЗОШЕДШИХ  
В СТРАНЕ СО ВРЕМЕНИ ЕГО ОСНОВАНИЯ.

Издательство  
" Р А "

1987

Илл. 8. Обложка книги по истории ККР. Документ, созданный Антоном Кротовым

# ИНОГДАШНИЕ НОВОСТИ

№ 129.

30 ноября 1985.

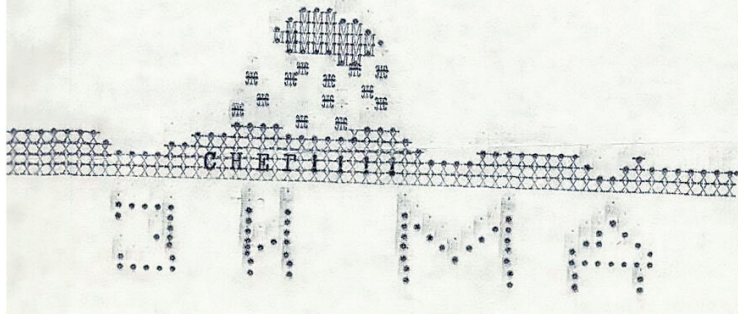
Ш-ОЛА

020

По природоведению учили свойства воздуха,  
По русс-ия язы-ам учили глазные и не глазные зву-и.  
По изо у меня не было Тетради по Изу.  
На -классном часу учили ХУIII съезд -псс.

Г А З Е Т А "Иногдашние новости" выпуск-АЛАСЬ:

| В МАЕ      | номеров: : | от и до   |
|------------|------------|-----------|
| В ИЮНЕ     | 38         | 13-50     |
| В ИЮЛЕ     | 24         | 51-74     |
| В АВГУСТЕ  | 15         | 74-89     |
| В СЕНТЯБРЕ | 2          | 90-91     |
| В О-КТИБРЕ | 12         | 92-103    |
| В НОЯБРЕ   | 26         | 104-129   |
| ВЕСНОЙ     | 13         | 0-13      |
| ЛЕТОМ      | 76         | 14-89     |
| ОСЕНЬЮ     | 40         | 90-129    |
| ИТОГО..... | 1 2 9      | 1 - 1 2 9 |



Илл. 9. Статистика «Иногдашних новостей». Документ, созданный Антоном Кротовым

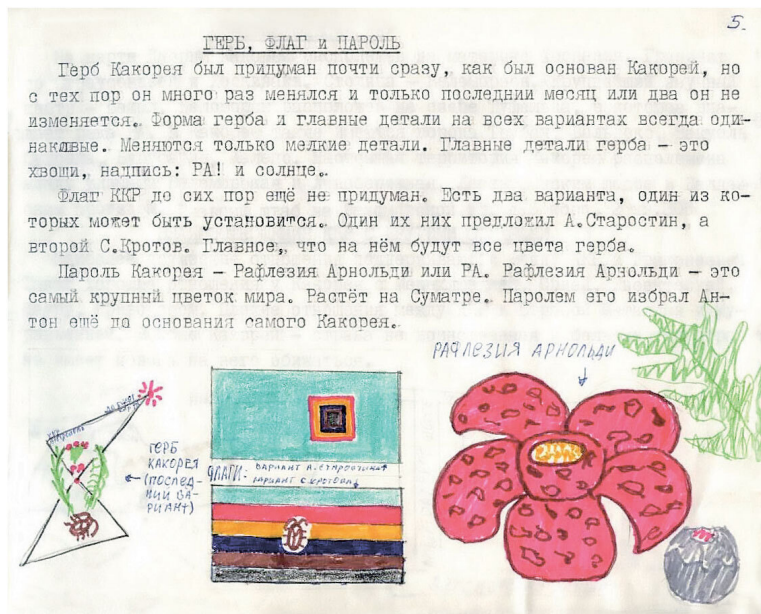


Призываю всех к справедливости! Что нами взрослые командуют? Нельзя же так!

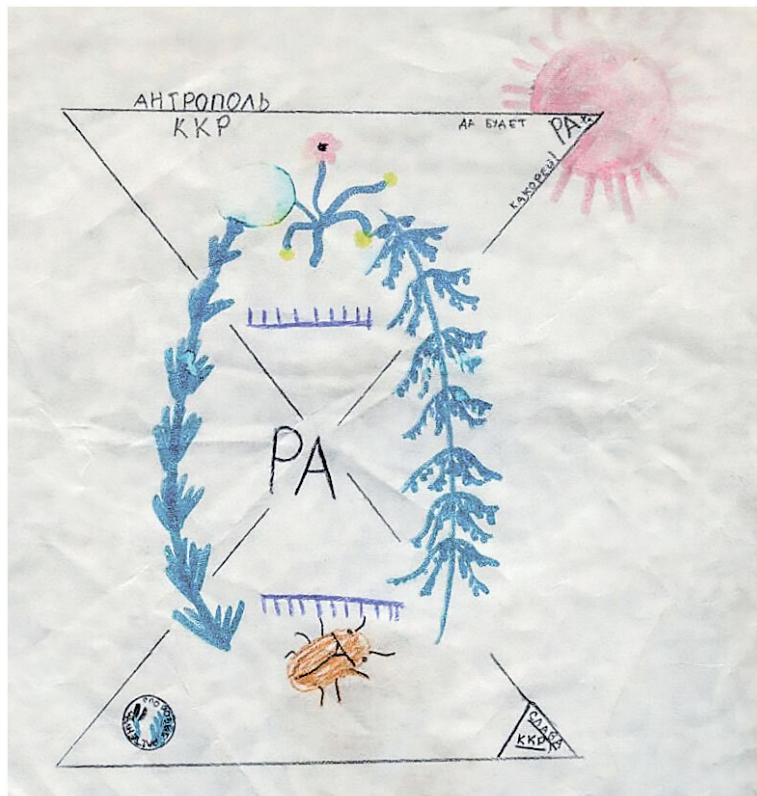
Только начинаем играть — сразу мужики вылетают: „Нельзя, нельзя!“ Как же так жить? Захочешь построить плотину — сразу эти гады орать начинают. Они только хотят нам, ребятам, плохо сделать, даже если на то никаких нет причин. Нечестно так! Им всё можно, нам нельзя. Призываю всех сопротивляться! И кричат же на нас они, подлые, а как чего им сам скажешь — „Так с взрослыми же разговаривают, пошел отсюда!“ И ничего им не докажешь.

Нельзя же так жить!!!

# Илл. 10. Воззвание-протест против взрослых. Документ, созданный Антоном Кротовым



# Илл. 11. Основная символика ККР: герб, флаг, пароль. Документ, созданный Александром Кротовым



Илл. 12. Один из многочисленных вариантов герба ККР.  
Рисунок Антона и Александра Кротовых



Илл. 13. Флаг ККР (один из вариантов). Рисунок Антона и Александра Кротовых

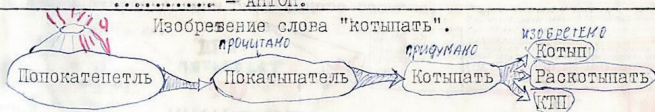
К сожалению нет возможности опубликовать здесь весь словарь какорей-на, потому что не хватит места. Из устного языка здесь будет помещено всего одно слово — "КОТЫПАТЬ". Это первое какорейское слово. Произошло от неправильного прочтения Антоном названия вулкана Попокатепетль. Это универсальный глагол. Обозначает почти что что угодно. У него есть несколько форм: КОТЫП, РАСКОТЫПАТЬ, КТП и т.п.

Письменный какорейский язык.

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |                     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---------------------|
| а-  | д-ℝ | з-+ | л-℄ | п-λ | у-⊖ | ч-ℰ | н-⊞ | я-⋈ | 4-⋈ | 8-℄                 |
| б-Γ | е-! | и-Λ | м-П | р-√ | ф-⊞ | ш-  | ь-Λ | г-℄ | 5-⊞ | 9-⊞                 |
| в-□ | ё-У | й-√ | н-× | с-√ | х-℄ | ш-⊞ | э-⊞ | 2-⊞ | 6-⊞ | 0-√                 |
| г-У | ж-Λ | к-⊞ | о-× | т-⊞ | ц-< | ъ-√ | ю-8 | 3-⊞ | 7-⊞ | л-3 <sup>4</sup> -⋈ |

Реже этого употребляется точечный шифр, где каждая буква обозначается таким кол-вом точек, какой по счёту она идёт в алфавите.

Например: ..... — АНТОН.

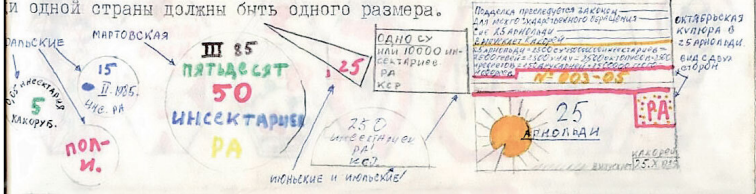


Примечание: л.з. — лишний знак

Илл. 14. Алфавит какорейского языка. Документ, созданный Александром Кротовым

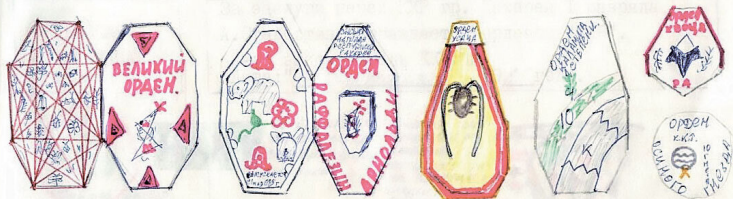
ДЕНЬГИ В ККР.

Первоначально в Кокорее были какорейрубли, какорейкопейки, какорей-  
икрорубли и какореймиллирубли. Эти деньги были не очень хорошего качества  
а и были очень дешёвыми. Чуть позже появились инсектарики. Один инсек-  
тарики равен 100 какорейрублям. Инсектарики выпускались вначале среднего  
качества, но потом получали всё большее распространение и их качество  
ухудшалось. Инсектарики начали выпускаться в феврале 1985 года, а к сере-  
дине июня ухудшились до предела /см. рис./. Лето 1985 года можно считать  
временем денежных реформ. Сначала стали выпускаться су. /1 су = 10000 ин-  
ектарики/. Потом инсектарики подорожали в десять раз. А в начале август-  
а был объявлен коммунизм и деньги отменились. Но в конце августа были  
введены международные деньги — арнольдс. Начали они выпускаться в ККР.  
Рнольдс предназначен для межгосударственного обращения. Деньги с вод-  
ными знаками и очень высокого качества. На арнольдсах должно быть: равен-  
ство всех денег, дата выпуска, номер и какая страна выпускает. Все арнольд-  
с одной страны должны быть одного размера.



Илл. 15. Деньги ККР. Документ, созданный Александром Кротовым

До лета 1985 года иногда выпускались ордена, но они практически не имели никакого значения. В основном эти ордена висели, как украшения. В июне 1985 года был открыт Государственный Какорейский орденский завод. Сначала он был в Бавкино, где выпустили основную массу орденов. Потом завод переехал в Москву. Каждый орден выдаётся за определённые Какорей заслуги. Выпускались следующие ордена: "Раффалезии Арнольди", "Великий", "КСР", "ККР", "Раффалезии Арнольди", "Ивы", "Оси", "Осиного гнезда", "Иифузории туфельки", "Усача", "Скрытоглава шелколистного", "Стрекозы", "Клопа пахучего", "Кузнечика", "Споровых", "Каламита" I и 2 степени, "Мха", "Лесного хвоща", "Полевого хвоща", "Топиного хвоща", "Многойного хвоща", "Водяного скорпиона", "Мрлса" I и 2 степени, "Великой газеты" и др. Также выпускались почётные знаки: "НДИТ" и "НДИК", большая и малая ярутковые медали.

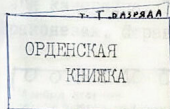


Ко всем орденам Какорея выдаются орденские книжки с датой выдачи ордена и подписью одного из законодателей.

Все ордена можно разбить на 5 групп: 1/ Ордена хвощей, т.к. их бывает несколько; 2/ Спорные ордена: "Мха", "Каламита", "Споровых"; 3/ За отдельные виды насекомых и простейших: "Усача", "Инфузории туфельки и т.п."; 4/ Осинные ордена: "Осы", "Пещерной осы", "Осиного гнезда"; 5/ Какорей заслуженные: "Великий", "Ивы", "РА" и т.п.

Орден "Раддализии Арнольди" ныне не выпускается.

Некоторые ордена выдаются только один раз. Например: орден "Усача" выдается только за первых пять пойманных усачей, "Каламита" первой степени за первые пять плантаций хвощей. К таким орденам относятся: "Хвощ", "Лесного хвоща", "С.Ш.", "Ивы" и т.п.



За заслуги перед ККР гр. Какорея I разряда  
А. Старостин награждается орденом "ККР".  
2-ой законодатель ККР: *86*  
Дата: "*13*" *октября* 19*85* года.



**НАИТ**

ПОЧЕТНЫЙ ЗНАК:  
"Наблюдатель де-  
рзения инфузории  
туфельки"

Орденская планка  
с орденами, раз-  
деленными по  
пяти категори-  
ям. Впереди в  
ряды из них -  
белес-белый  
орден.



Илл. 16 (а, б). Ордена ККР. Документы, созданные Александром Кротовым

[illegible]

x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x  
x  
x 6 ЛЕТ КХР!!! Сия дата произошла 7 июля 1990 го- x  
x да. Не песнюлюк народ кто где, празднование x  
x будет в районе 20 августа, когда большесть будет x  
x народу. Но мы всё равно будем радоваться. Ниче- x  
x го себе! ШЕСТЬ ЛЕТ!!! Ура! x  
x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x

Наша страна за 6 лет прошла великий путь. Открыто 411 КН и НА. Состроено 12 ДНК, 4 дома на земле /снежный в том числе/, 2 водопровода, 6 мостов, 5 канатов, 2 прочих перехода, 3 магких сиденья или леданки, 5 туалетов. В КН принято 23 какорейцев.

строения : 84 : 85 : 86 : 87 : 88 : 89 : 90 : всего :

ДНК 1 2 1 4 4 12 :

|               |   |   |   |   |   |
|---------------|---|---|---|---|---|
| Дома на земле | 1 | 2 | 1 | 4 | : |
|---------------|---|---|---|---|---|

|             |   |   |   |
|-------------|---|---|---|
| Водопроводы | 1 | 1 | 2 |
|-------------|---|---|---|

|        |   |   |   |   |   |
|--------|---|---|---|---|---|
| МОСТЫ  | 1 | 2 | 2 | 1 | 6 |
| Каналы | 1 | 3 | 1 | 5 |   |

|                 |   |   |   |   |
|-----------------|---|---|---|---|
| Ланатки         | 1 | 3 | 1 | 3 |
| Прочие переходы |   | 2 |   | 2 |

|                  |   |   |   |
|------------------|---|---|---|
| Сиденья, лежанки | 1 | 2 | 3 |
|------------------|---|---|---|

|         |   |   |   |   |    |    |    |
|---------|---|---|---|---|----|----|----|
| Туалеты |   |   |   |   | 5  |    | 5  |
| Ванна   | 1 | 0 | 0 | 7 | 10 | 10 | 20 |

|               |   |   |   |   |    |    |    |
|---------------|---|---|---|---|----|----|----|
| Всего списков | 1 | 2 | 3 | 5 | 18 | 10 | 39 |
| Много списков | 1 | 5 | 2 | 2 | 5  | 5  | 5  |

МАРС. ВЕСОТА 1М1 1,5 2 2 3 3 3,5 3,5М1

У нас было 5

|                              |   |   |
|------------------------------|---|---|
| олучаев травматизма.         | 5 | 5 |
| Из них 0 смертельных случаев |   | 0 |

из них 5 смертельных случаев.

.....

## Н О В О С Т И.

1. На тахте за последнее время полетали следующие люди: 7-й ОД, 8-й ВК, 9-й СК, а 10-й СЧ. По мосту ходили такие люди: 6-й СК, 7-й СЧ. По канатке проехал 5-м СК. Мы поздравляем всех любителей острых ощущений и желаем другим острых ощущений.

2. АС соорудил на КИ кресло, на высоте 17 м., найдя матрас и сложив его в виде кресла, и возведя на ту сосну, где ведёт канатка № 5. Его прочность не так чтобы гарантируется. А на тахту положен другой матрас. Теперь лежать мягко, но сидеть отсыреет от дождя.

3. 22 июля было неполное затмение. Это было с 5.15 до 6.36 утра. Сначала вылез треугольник, потом он оказался серпиком, потом он стал деформироваться и потом мы пошли спать. Мне хотелось зам ранностью часа. Как ни странно, народу почти и не было наблюдющих. Поворники.

Илл. 17. Выпуск «Иногдашних новостей» к 6-летию ККР.  
Документ, созданный Антоном Кротовым

В игре осуществляется развитие идеи значимости планирования, разворачивания в идеальном плане собственных действий как событий страны-утопии во времени. Так, особое место занимают различные виды конкурсов, которые также планируются во времени: задается определенная дата начала и окончания, подведения итогов. «Двенадцатого февраля 1989 года был объявлен конкурс на самое лучшее приспособление на КЯ. В течение месяца на конкурс было представлено около шестидесяти приспособлений» («Последствия конкурса проектов»). Отмечаются различные праздники, причем наиболее масштабные предваряются подготовкой, что, в частности, описывается в «Плане подготовки к пятилетию Какорея», рассматриваются различные способы их проведения.

В игровом пространстве важным является создание истории утопии. Происходит, по сути дела, освоение творения истории через различные способы фиксации событий, самими детьми отмеченных как значимые. Порождаются летописи, исторические книги и т. п. (см. илл. 8). Как одна из главных задач при этом выступает статистика. С определенной периодичностью в ККР подводились итоги продуктивности деятельности за определенный период по тем или иным показателям (например, количество изданных газет и т. д. – см.

илл. 9).

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.