



Монография подготовлена в рамках стратегического проекта  
«Успех и самостоятельность человека в меняющемся мире» НИУ ВШЭ  
и издана при поддержке Центра общего и дополнительного образования  
имени А.А. Пинского Института образования НИУ ВШЭ

**Р е ц е н з е н т ы:**

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

**Авторы:**

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

**Обухов, А.С., Гузеева, А.А., Фрейчко, П.В.** Фантазийные игры детей как про-  
странство «вызревания свободы воли»: отображение в документах, антрополо-  
гическом фильме и автобиографических нарративах / А. С. Обухов, А. А. Гузеева,  
П. В. Фрейчко; под ред. А. С. Обухова; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2025. — 332 с. — 500 экз. — ISBN 978-  
5-7598-4348-1 (в обл.). — ISBN 978-5-7598-4419-8 (e-book).

Монография посвящена известному, но малоизученному феномену культуры дет-  
ства — фантазийным играм детей в страны-утопии и воображаемые миры. Исследование,  
опираясь на предшествующие работы о подобных детских играх, отраженных в худо-  
жественной литературе биографического характера, раскрывает их феноменологию на  
конкретных примерах. Трудность изучения фантазийных игр во многом связана с их по-  
таенностью от взрослых, а также локальностью бытования в детских сообществах с огра-  
ниченным числом участников (чаще всего среди детей с 6–7 до 11–12 лет). В книге обсуж-  
даются 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 со-  
общества в сельской среде и фиксация игры в антропологическом фильме; 3) отображе-  
ние 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 презентации феноменов  
культуры детского сообщества, а также потенциала изучения фантазийных игр через ав-  
тобиографические 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 дея-  
тельности» и обретения качества «агентности как преодоления границ».

УДК 159.922.75  
ББК 74.100.575.1

Опубликовано Издательским домом Высшей школы экономики  
<http://id.hse.ru>

doi:10.17323/978-5-7598-4348-1

ISBN 978-5-7598-4348-1 (в обл.)  
ISBN 978-5-7598-4419-8 (e-book)

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

# Оглавление

<b>Введение.</b> Проблемы выявления, фиксации и отображения фантазийных игр детей .....	5
<b>Глава 1.</b> Место фантазийных игр в пространстве детской игровой культуры .....	14
<b>Глава 2.</b> Какорея — уникальный случай документального отображения фантазийной игры в страну-утопию в городской среде .....	32
<b>Глава 3.</b> «Перемеха» — пример бытования фантазийной игры детского сообщества в сельской среде. Отображение игры в антропологическом фильме .....	46
<b>Глава 4.</b> Отображение проявлений фантазийных игр в автобиографических нарративах, стимулированных фильмом «Перемеха» и статьей про Какорею .....	65
<b>Заключение.</b> Приоткрывая потаенные миры детства .....	119
<b>Список литературы</b> .....	130
<b>Приложение.</b> Корпус автобиографических текстов о фантазийных играх в детстве .....	139
<b>Об авторах</b> .....	330

*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 Безрого́в 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. Безрого́в 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. Безрого́вым 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>,

---

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

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 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» лицея № 1553 имени В.И. Вернадского мы решили поехать в село Лядины Каргопольского района Архангельской области (см.: [Обухов 2019а]). 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 напали 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 способностей 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 иниции-

---

<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).

ровало 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 при обычными для психологии и смежных наук методами, поскольку в нем заложен механизм «утаения от взрослых» (в аспектах выявления, фиксации, презентации).

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 собственной 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.: [Трифонова, 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, для которых 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, сохранившиеся 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 (самодеятельных) детских игр (сюжетно-роле-

вая, режиссерская, театрально-самодеятельная, 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 описание феномена фантазийных игр можно встретить лишь у С.М. Лойтер [Лойтер, 1992; 1998а; 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]. Посталяемся 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 игры не являются всеобщими, в них чаще всего участвуют дети с 6–7 лет, начиная обсабливаться 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, 2005б; 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 бытованияне 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 активно-

сти 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.

## Об авторах



**Обухов Алексей Сергеевич** — кандидат психологических наук, доцент Департамента образовательных программ, ведущий эксперт Центра общего и дополнительного образования имени А.А. Пинского Института образования Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», руководитель исследовательской специализации «Социокультурная психология и антропология детства» школы № 1553 имени В.И. Вернадского. Сфера научных интересов: практическая психология образования, психология развития, социокультурная психология и антропология, психология одаренности, исследовательское обучение.



**Гузеева Александра Алексеевна** — выпускница Школы филологических наук факультета социальных наук Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики». Сфера научных интересов: нарративные исследования.



**Фрейчко Павел Викторович** —  
магистр, выпускник программы  
«Визуальная антропология детства»  
кафедры психологической  
антропологии Института детства  
Московского педагогического  
государственного университета.  
Сфера научных интересов:  
визуальные исследования человека  
в контексте культуры,  
этнографическое кино.

*Научное издание*

Обухов Алексей Сергеевич  
Гузеева Александра Алексеевна  
Фрейчко Павел Викторович

**Фантазийные игры детей как пространство  
«вызревания свободы воли»:  
отображение в документах, антропологическом фильме  
и автобиографических нарративах**

Зав. книжной редакцией *Е.А. Бережнова*  
Редактор *Т.В. Коршунова*  
Верстка: *Н.Е. Пузанова*  
Корректор *Е.Е. Андреева*  
Дизайн обложки: *В.П. Коршунов*  
Вклейка: *А.В. Бородина*

На обложке: крыльцо-гульбище Богоявленского храма села Лядины  
Каргопольского района Архангельской области —  
центральная локация детской фантазийной игры «Перемеха».  
Фотография *А.С. Обухова*

Подписано в печать 22.09.2025. Гарнитура *Alegreya*  
Формат 60×88/16. Усл. печ. л. 20,1. Уч.-изд. л. 17,3  
Тираж 500 экз. Изд. № 3014. Заказ

Национальный исследовательский университет  
«Высшая школа экономики»  
101000, Москва, ул. Мясницкая, 20  
Тел.: +7 495 772-95-90 доб. 15285

Отпечатано ООО «Фотоэксперт»  
109316, Москва, Волгоградский проспект, д. 42