

УДК 394.3

Этнографические материалы начала XX века о традиционных играх в Африке в контексте истории игровых исследований

Ермаков Тихон Константинович
Сибирский федеральный университет

Аннотация

Понимание современного вектора развития игровых исследований требует обращения к истории становления методов и теорий, связанных с анализом игровых практик в контексте различных социально-гуманитарных наук. Значимым этапом в этой традиции являются исследования, связанные с классической социально-культурной антропологией и этнографией начала XX века, заметную роль в которой сыграли работы, посвященные культуре народов Африки. Анализ ряда работ, вышедших в первой половине XX века, позволяет проследить логику развития метода формального анализа игр, используемого для решения ряда проблем. Первая группа исследований связана с изучением игр, объединённых единой формальной схемой, которая восходит к «манкале». В подобных работах ключевое внимание уделяется различным вариациям изначального набора правил, которое объясняется преимущественно межкультурными контактами. Вторая группа исследований посвящена историческим примерам, связанным с культурой Древнего Египта. Важно, что в этих исследованиях предпринимаются попытки интерпретации «смысла» игры, проводимые на основе их репрезентации в иных произведениях искусства. Наконец, третий блок исследований связан с анализом рецепции не-африканских игр в культуру африканских народов. Именно этот блок позволяет увидеть границы использования формального метода, поскольку решение проблемы трансформации игровых практик внутри африканской культуры требует анализа опыта игрока, позволяющего сформулировать некоторые черты «игровой культуры» как сложного комплекса практик, а не набора наиболее распространённых формальных игровых схем.

Ключевые слова: игровые исследования, манкала, формальный анализ, Африка

Ссылка для цитирования: Ермаков Т.К. Этнографические материалы начала XX века о традиционных играх в Африке в контексте истории игровых исследований / Т.К. Ермаков // Азия, Америка и Африка: история и современность. 2026. Т. 5. № 2. С. EDN: ZGMZMV



Early 20th-Century Ethnographic Materials on Traditional Games in Africa in Context of Game Studies History

Ermakov Tikhon Konstantinovich
Siberian Federal University

Abstract

Understanding the current development of game studies requires examining the history of methods and theories related to the analysis of game practices in the context of various social sciences and humanities. A significant stage in this tradition is represented by studies related to classical socio-cultural anthropology and ethnography of the early 20th century, in which works devoted to the cultures of African peoples played a significant role. An analysis of several works published in the first half of the 20th century allows us to trace the logic of the development of the method of formal game analysis used to address a number of problems. The first group of studies is concerned with the study of games united by a single formal scheme, which dates back to

"mancala." In such works, key attention is paid to the various variations of the original set of rules, which are explained primarily by intercultural contacts. The second group of studies is devoted to historical examples related to the culture of Ancient Egypt. Importantly, these studies attempt to interpret the "meaning" of games based on their representation in other works of art. Finally, the third block of research concerns the reception of non-African games within African cultures. This block allows us to explore the limits of the formal method, as solving the problem of transforming gaming practices within African culture requires an analysis of player experience, allowing us to formulate certain characteristics of "game culture" as a complex set of practices, rather than a set of the most common formal gaming patterns.

Keywords: Game studies, mancala, formal analysis, Africa

For citation: Ermakov T.K. Early 20th-Century Ethnographic Materials on Traditional Games in Africa in Context of Game Studies History / T.K. Ermakov // *Asia, America and Africa: history and modernity*. 2026. Vol. 5. No. 2. P. EDN: ZGMZMV



Введение

Формирование направления игровых исследований в конце 1990-х годов привело к увеличению роли научных работ, связанных с анализом видеоигр, что, в свою очередь, привело к уменьшению интереса научного сообщества к не-цифровым формам игровых практик. Повлияло это и на развитие антропологических исследований, связанных с традиционными игровыми практиками. При этом начало XX века было отмечено большим количеством работ, обращавшихся к анализу игровых практик в контексте классической антропологии, включая сюда не только теоретические обобщения, но и прикладные эмпирические исследования, в рамках которых происходил не только поиск нового материала, но и формировался специальный метод, направленный на определение подхода к анализу, позволяющему рассматривать игры как компонент культуры, связанный с различными сферами деятельности. Таким образом, понимание принципов, использовавшихся в антропологии начала XX века для анализа игровых компонентов, позволяет не только понять общую логику формирования метода игровых исследований, но и осмыслить особенности взаимодействия игровых исследований с антропологией вообще.

53

Методология игровых исследований носит ярко выраженный междисциплинарный характер, аккумулируя принципы и методики ряда социально-гуманитарных дисциплин, включая социальную и культурную антропологию, историю, этнологию, этнографию, теорию и историю культуры, искусства, религиоведение, искусствоведение, литературоведение и ряд других академических дисциплин (см. Гарт, 2026; Методы изучения..., 2020; Зотов и др., 2026; Копцева и Перепелица, 2025, 2026; Гомонов и Тамилин, 2026; Копцева и Менжуренко, 2025; Лобакова и Сертакова, 2017; Холодкова, 2026; Воспитательный потенциал..., 2020; Лебедева, 2026; Ермаков, 2026; Панасюк, 2026; Ховяков, 2025; Колесник и Лещинская, 2025; Кирко, 2025; Скроботова, 2025; Копцева М., 2026; Сертакова, 2025; Степанов, 2026). Важное значение имеют полевые исследования в антропологических и этнологических аспектах, а также культурологические и искусствоведческие методики, связанные с выявлением культурных и художественных смыслов и значений тех или иных культурных артефактов, включая произведения искусства (Копцева, 2026; Лещинская, 2021; Сертакова и др., 2015; Колесник и др., 2023; Шурманова, 2026а, 2026б; Сорокина, 2026; Михайлова, 2025; Попова, 2026; Костяева и др., 2026;

Святова и Чурилов, 2025; Гомонов, 2026; Белецкая, 2026).

Исследования, связанные с локальными особенностями игровой культуры, включая и проблемы традиционных игр с точки зрения социально-культурной антропологии и истории, становятся всё более востребованными в последние несколько лет. По отношению к африканской культуре, чаще всего авторы обращаются к проблеме репрезентации идентичности через игровое поведение (Chiweshe, 2026; Hann, 2021; Vaczi, 2023), к проблемам установления правил традиционных игр (Bayeck, 2024; Kyurshad, 2021) и к анализу их места в культурном контексте (Butovskaya, 2021; Mathoho, 2022; Olufemi, 2025). При этом большая часть работ носит прикладной характер, что связано с необходимостью накопления и переосмысления эмпирического материала. Однако стоит отметить и некоторые наиболее заметные исследования, связанные как с конструированием оригинальных теоретико-методологических систем (Avanesov, 2012; Funez-Floresm 2022; Midzhli, 2017), так и с анализом исторических закономерностей в развитии антропологии игры (Madima, 2024; Reprinceva, 2015). Таким образом, возникает проблема интеграции двух блоков исследований: связанных с прикладным анализом особенностей локальной игровой культуры и связанных с уточнением теоретико-методологических оснований игрового анализа. Обращение к классической социально-культурной антропологии начала XX века представляется релевантным предметным полем, в котором становится возможным продемонстрировать некоторые ключевые особенности подобного синтеза.

Манкала: антропология настольных игр

Для классической социально-культурной антропологии ключевым объектом анализа в случае с африканскими культурами становится

настольная игра манкала, описанная в целом ряде антропологических работ. Наибольшее влияние на становление антропологических исследований игр оказали работы С. Кулина (Culin, 1896), включая и работы, посвященные особенностям манкалы как игры, получившей широкое распространение на всём африканском континенте. Работа С. Кулина важна как пример формирования проблематики, связанной с эмпирическими исследованиями, в которых преимущественное внимание уделяется анализу различных вариантов конкретной игры. С. Кулин обращает преимущественное внимание на анализ и сопоставление различных вариантов правил и материальных артефактов, используемых в ходе игры (например, большую часть исследования занимают изображения игровых досок для манкалы).

Подобные ранние исследования не обращаются к проблеме интерпретации игрового процесса, останавливаясь на простой реконструкции правил, что можно связать с общим состоянием игровых исследований на раннем этапе. До формирования последовательной теории, наибольшее значение приобретал сбор фактов и попытки обнаружить в них противоречия или варианты их осмысления, связанные с общими проблемами социально-гуманитарных наук. Важным становится поиск и обнаружение локальных вариантов уже известных типов игр, к которым относится и манкала. Например, статья Г. Н. Коллинза «Кбоо: либерийский вариант манкалы» (Collins, 1910) посвящена описанию правил игры кбоо, являющейся вариантом манкалы, распространённым среди целого ряда племён Либерии. По отношению к более ранним работам С. Кулина, исследование Г. Н. Коллинза осуществляет несколько важных изменений.

Во-первых, в начале XX века уже сформирована некоторая предварительная типология игр, которая используется исследователем для описания и анализа игровых систем. В первую очередь,

возникает сама возможность определения не только манкалы, но и игр «похожих на манкалу», что важно для построения модели локальной игровой культуры, в том числе, в связи с исследованием традиционных сообществ. Во-вторых, помимо описания самих правил и уровня репрезентации, связанного с ними (внешний вид игровых элементов, название фишек и частей игрового поля), но и предлагается некоторый вариант социально-культурной интерпретации, на эмпирическом уровне связанной с описанием антропологических характеристик включенных в игровую систему представителей племени. Наконец, в-третьих, для Г. Н. Коллинза важным становится определить не только логику включения игровых практик в культурный контекст, но и предложить некоторый вариант интерпретации, позволяющий объяснить прагматику использования игр в культуре.

В подобном же ключе развиваются и работы, которые строятся от исследования не столько игровой практики, сколько материального инвентаря, связанного с ней. Например, П. Г. Г. Паул-Коттон обращается исключительно к анализу игровой доски, используемой для игры в «сонго»: версию манкалы, распространённую среди группы экои (Powell-Cotton, 1931). Анализ материального артефакта можно считать более формальным с точки зрения методологии, поскольку ключевой акцент переносится на реконструкцию игровых правил, поддерживаемых самим материальным статусом. При этом уровень визуальной репрезентации подробно связывается с художественными особенностями игровой доски, которые рассматриваются как пример декоративно-прикладного искусства группы экои, что встраивает игровую практику в общее описание культуры.

В работе П. Г. Г. Паул-Коттона возникает и важное наблюдение, связанное с азартной составляющей, конструирующей новый игровой пласт. В более поздних исследованиях эта тема получит своё развитие в концепции

«глубокой игры» К. Гирца (Geertz, 2017), однако, уже у П. Г. Г. Паул-Коттона приводятся свидетельства, говорящие о сложной системе ставок, окружающих сонго и создающих дополнительную игровое пространство. Таким образом, не вводя явного теоретического контекста, связанного с осмыслением роли азарта, ранняя социально-культурная антропология способствует сбору и конкретному эмпирическому материалу, позволяющего рассматривать процесс возникновения игр со случайностью и их внедрения в социальную среду.

В целом, исследования манкалы в первой половине XX века можно считать примером классического анализа локальной игровой культуры. Центральной предметностью здесь становится поиск некоторого «общего» описания наиболее значимой игровой практики, которая становится своеобразной матрицей для понимания и классификации других игр. Методологический акцент при этом переносится на необходимость описания материального статуса игры и различных вариаций в её правилах, которые затем соотносятся с конкретным социально-культурным контекстом с целью обнаружения возможных функций игры. Можно сказать, что два этих вектора — реконструкция правил и осмысление функциональных вариантов — ложатся в основу двух других предметных областей классической антропологии африканских игр, связанных с историческими исследованиями египетской культуры и рецепцией «сторонних» игр в африканскую культуру.

Исторические исследования египетских игр

Исторические исследования, связанные с египетской игровой культурой, играют значительную роль в формировании классических теорий в области игровой антропологии первой половины XX века. Связано это, в первую очередь, с ориентацией исследователей на поиск наиболее древних игр, получивших распространение на территории Африки, с

дальнейшим анализом возможных кросс-культурных влияний. Одной из первых работ, посвященных данной проблематике можно считать исследование Г. К. Болтона, посвященное игре «сига», которая реконструируется по современным игровым практикам и ряду археологических свидетельств (Bolton, 1890).

Сама по себе «сига» отличается от манкалы, представляя собой один из вариантов «игры на окружение», отличающейся высокой степенью вариативности и, в отличие от манкалы, больше связанной с навыками игрока, нежели с влиянием случайности на исход партии. При этом антропологические свидетельства показывают, что в игру играют практически без использования инвентаря, что интерпретируется Г. К. Болтоном как свидетельство значимости игры для бытовой культуры. Не считая связи игры с египетской древностью, сам анализ проходит в духе классического формального метода, связанного с подробным описанием и реконструкцией правил игры вкупе с указанием на наиболее значимые вариации в игровых практиках. Важным дополнением становится поиск примеров подобных игр в историческом прошлом (например, связь с римскими играми на окружение), что позволяет Г. К. Болтону выдвигать предположения о возможных культурных контактах в прошлом.

Использование формального анализа для обнаружения межкультурного взаимодействия наиболее ярко проявляется в исследовании К. Дж. Гадда, связанном с параллелями между ассирийской игровой культурой и египетскими играми (Gadd, 1934). В отличие от Г. К. Болтона К. Дж. Гадд строит своё исследование от анализа материального артефакта, полученного в результате археологических раскопок, из-за чего большая часть работы посвящена описанию найденной игровой доски и условиям её обнаружения, на основе чего выдвигается ряд предположений о месте игры в социальной структуре (например, важно, что доска найдена при раскопках

богатого жилого квартала, что позволяет связать её с наиболее обеспеченными социальными группами).

Анализ особенностей разметки на доске позволяет К. Дж. Гадду связать её с хорошо известной древнеегипетской игрой «сенет», причем сам характер материального источника говорит не просто о «влиянии», но о прямом копировании. Обнаружение артефакта, тесно связанного с египетской игровой культурой, позволяет сделать определённые выводы о влиянии Египта на Ассирию, в частности, К. Дж. Гадд объясняет появление сенета в Ассирии модой на экзотические товары, возникшей в период наибольшего расцвета Ассирии. При этом важно отметить гипотезу о сакральном, магико-ритуальном значении игры, что позволяет говорить о влиянии не только внешних формальных маркеров египетской культуры, но и о проникновении более комплексных элементов, связанных с духовной и религиозной культурой.

Важным прикладным результатом накопления данных в области антропологии и археологии древнеегипетских игр становится расширение предметности иконографического анализа росписей в древнеегипетских гробницах, примером чего можно считать, например, работу П. Г. Брюстера, посвященную изображениям в мастабе визиря Мерерурка в Саккаре (Brewster, 1962). Подобный поворот в анализе важен, поскольку демонстрирует расширение формального анализа, демонстрируя возможности его использования для наделения игры «смыслом». Помимо простой идентификации игр на изображениях (сенет и мехен), П. Г. Брюстер приходит к выводу об их религиозной функции, рассматривая игры как метафорические выражения ключевых концепций заупокойного культа Древнего Египта. В результате, игры превращаются в модели, а сам акт участия в игре связывается с сакральными практиками, позволяя рассматривать игру не просто как элемент «бытовой» зарисовки.

Таким образом, анализ древнеегипетских игровых практик демонстрирует тенденцию к расширению прикладного значения формального анализа игровой системы. Сама исследовательская процедура остаётся в русле простого описания правил (в некоторых случаях, их реконструкции), но тесная связь с решением проблем межкультурной коммуникации или интерпретации произведений искусства позволяет наделять игры «смыслом». В первом случае, игра выступает знаком культурного контакта, выступая медиатором между различными культурными группами. Во втором случае, контекст художественного образа позволяет предположить некоторое содержание в игровой практике, позволяющее интерпретировать его как связанное не только с развлечением, но и с некоторой сакральной компонентой.

Рецепция игр в африканскую культуру

Важным блоком исследований, не столь распространённых в первой половине XX века, но значимых для понимания современных исследований игровой культуры, является корпус работ, посвящённых рецепции не-африканских игр в повседневную культуру африканских племён. Сохранение формального анализа в этих подходах связано с интересом к искажениям и вариациям, в ходе которых игра преобразуется в местной культурной практике. Интересный пример приводит Г. Беттс, описывающий локальную разновидность шахмат, которая наблюдается у ряда племён Нигерии (Betts, 1939).

Описываемая исследователем разновидность носит название «шах» и отличается рядом особенностей: уменьшенным размером поля (5x5 вместо 8x8), меньшим числом фигур и иными правилами их перемещения. При этом сохраняется общая логика в правилах (необходимость «взять» у противника значимую фигуру, постоянная начальная позиция, один ход одной фигурой), также само название игры, вероятно, восходит к

арабскому языку, что позволяет Г. Беттсу предполагать именно арабское влияние в её возникновении.

Важно, что трансформации, которые наблюдаются в игре шах соотносятся с общими элементами игровой культуры африканских племён. В частности, уменьшение размеров поля и количества фигур объясняется возможностью игры без использования специального инвентаря, когда поле расчерчивается на земле, а в качестве фигур используются подручные материалы. Подобная подвижность и спонтанность, в целом, характерны для многих африканских игр, что в классической антропологии связывалось с преимущественно кочевым образом жизни большей части племён.

В результате, можно говорить о том, что подобные исследования способствуют формированию представления об игровой культуре не просто как о некотором множестве отдельных игр или связанных друг с другом вариаций различных игровых систем, но как об определённых принципах, лежащих в основании формирования той или иной игровой практики. С точки зрения истории игровых исследований, подобное стремление к обобщению игровых систем можно считать одним из факторов, повлиявших на становление более сложных методов, потребовавших ухода от чистого формального описания в сторону методов, связанных с анализом опыта игрока, включенного в игровое взаимодействие.

Заключение

Формирование ранних игровых исследований в классической социально-культурной антропологии первой половины XX века тесно связано с проблемами методологического толка и с необходимостью однозначного определения прикладных задач, которые антропологический анализ способен решать. На примере работ, посвящённых африканским играм можно выделить три ключевые предметные области, в которых

активно используется формальный анализ, но, подстраиваясь под конкретные задачи, формальный анализ трансформируется, что можно связать с некоторыми векторами дальнейшего развития методологии игровых исследований вообще.

Первое направление связано с использованием формального анализа для описания некоторой «матричной» игры, ключевые свойства которой затем переносятся на другие игры с целью обнаружения возможных межкультурных контактов. Для социально-культурной антропологии африканский культур такой игрой можно считать манкалу, описание различных вариаций которых составляет значительный пласт антропологической литературы.

Второе направление можно соотнести с проблемами анализа игр древностей, что в случае с Африкой в первую очередь связывается с культурой Древнего Египта. Помимо проблем межкультурного контакта, намеченных уже в случае с манкалой, подобный анализ тесно связан с возможностью поиска «смысла» игровой практики, осуществляемого через взаимодействие между выявленными играми и произведениями искусства, в которых они фиксируются.

Третье направление связано с анализом рецепции игр не-африканского происхождения в контекст африканской культуры. Прослеживаемые в этом случае трансформации позволяют исследователям сосредоточиться на описании некоторого варианта обобщенной «игровой культуры», которая может быть описана не просто как множество отдельных игр, но как некоторый принцип, определяющий характер взаимодействия между человеком и конкретной игрой.

Можно предположить, что именно последнее направление наиболее тесно связано с изменениями формального анализа и его дальнейшим развитием, ключевым драйвером которого выступает необходимость включения опыта игрока в исследовательские операции.

References

- Bayeck, R. Y., Bayeck, J. M. The Intersection of Place and Game Design: The Case of Two Classic African Board Games // *Design Issues*. 2024, V. 40, No. 4, P. 5-16.
- Betts, G. Chess in Borno, Nigeria // *Man*. 1939. V. 39. P. 31-32
- Bolton, H. C. Seega an Egyptian Game // *Journal of American Folklore*. 1890, No. 3, P. 132-134.
- Brewster, P. G. Identification of Some Game Depicted on the Tomb of Mereruka // *East and West*. 1962, V. 13, No. 1, P. 27-31.
- Chiweshe, M. K. Theorising the Everyday Sporting Lives of Africans // *Journal of Global South Sport Studies*. 2026, V. 1, No. 1, P. 3.
- Collins, G. N. Kboo, A Liberian Mancala Games // *Nationa Geographic*, 1910, No. 21, P. 944-948.
- Culin, S. Mancala, The national Game of Africa // *Annual Report of the United States National Museum*. U. S. Government Printing Office, 1896. P. 597-606.
- Funez-Flores, J. I. Decolonial and ontological challenges in social and anthropological theory // *Theory, Culture & Society*. 2022, V. 39, No. 6, P. 21-41.
- Gadd, C. J. An Egyptian Games in Assyria // *Iraq*. 1934. V. 1. P. 45-50.
- Hann, M., Cheve, D., Wane, C. T. “Tying your ngemb”: Negotiating identity in Senegalese wrestling // *Ethnography*. 2021, V. 22, No. 3, P. 396-410.
- Madima, T. Decolonising technology in digitizing indigenous games // *International Journal of Research in Business and Social Science*. 2024, V. 13, No. 3, P. 374-383.
- Mathoho, E. N., Chirikure, S., Nyamushosho, R. T. Board games and social life in Iron Age southern Africa // *Journal of Anthropological Archaeology*. 2022, V. 66, P. 101418.
- Olufemi, B. S. Effects of Table Top Board Game (Ayo Olopon) On Mental Health and Social Connection Among Older Adults in A South Western Community, Ondo State, Nigeria // *Journal of Applied Health Sciences and Medicine*. 2025, V. 5, No. 8, P. 34-39.

Powell-Cotton, P. H. E. A Mancala Board Called Songo // *Man*. 1931, No. 31, P. 133.

Vaczi, M., Bairner, A. *Indigenous, Traditional, and Folk Sports*. Routledge, 2023. 296 p.

Аванесов, С. С., Спешилова, Е. И. Антропология игры // *Вестник Томского государственного педагогического университета*. 2012, № 4(119), С. 208-213. EDN OXLDTJ.

Белецкая, У. А. Коммуникативные практики в музее как важный элемент взаимодействия со зрителем на примере красноярской музейной биеннале «Принцип надежды» / У. А. Белецкая // *Сибирский антропологический журнал*. 2026. Т. 10, № 1. С. 127-137. EDN DGMHJT.

Бутовская, М. Л., Ростовцева, В. В. Эволюция альтруизма и кооперации человека: биосоциальная перспектива. Москва, Ленанд, 2021. 304 с. DOI 10.47332/9785971086437. EDN RNNVRX.

Воспитательный потенциал литературного жанра фэнтези для современной подростковой культуры / О. А. Карлова, Н. П. Копцева, К. В. Резникова, А. А. Ситникова // *Science for Education Today*. 2020. Т. 10, № 4. С. 189-201. DOI 10.15293/2658-6762.2004.12. EDN DUJLUL.

Гарт, А. А. Игровые и интерактивные среды как средство реализации инклюзивного обучения / А. А. Гарт // *Лаборатория игр*. 2026. Т. 1, № 1. С. 6-13. EDN IYTOКС.

Гирц, К. *Глубокая игра: Заметки о петушиных боях у балийцев*. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. 96 с.

Гомонов, И. С. Контингентность как онтологический принцип виртуального мира Dwarf Fortress / И. С. Гомонов, Р. В. Тамилин // *Лаборатория игр*. 2026. Т. 1, № 1. С. 14-19. EDN UFUVYL.

Гомонов, И. С. культурологические подходы к работе с молодёжью в современной гуманитарной науке / И. С. Гомонов // *Северные Архивы и Экспедиции*. 2026. Т. 10, № 1. С. 149-156. EDN XSLXUK.

Ермаков, Т. К. Настольные игры в игровой культуре СССР 1960-х годов / Т. К. Ермаков // *Лаборатория игр*. 2026. Т. 1, № 2. С. 24-29. EDN SMMLAM.

Зотов, С. О. Актуальные направления современной культурной антропологии (2015-2025 гг.) / С. О. Зотов, М. С. Копцева, А. А. Ховяков // *Сибирский антропологический журнал*. 2026. Т. 10, № 1. С. 138-145. EDN ЕКСМГJ.

Кирко, В. И. Искусственный интеллект 2.0 как предтеча «города искусственного интеллекта»: концепция у Чжицяна / В. И. Кирко // *Социология искусственного интеллекта*. 2025. Т. 6, № 3. С. 32-52. EDN SKOFHV.

Колесник, М. А. Дайджест новостей в сфере развития искусственного интеллекта в России и за рубежом (Август - октябрь 2025 Г.) / М. А. Колесник, Н. М. Лещинская // *Социология искусственного интеллекта*. 2025. Т. 6, № 4. С. 61-71. EDN ХСJHCE.

Колесник, М. А. Искусственный интеллект как инструмент и соавтор в творчестве современных художников: примеры художественных практик и анализ произведений визуального искусства / М. А. Колесник, А. А. Ситникова, Я. Д. Андрушина // *Социология искусственного интеллекта*. 2023. Т. 4, № 1. С. 37-51. DOI 10.31804/2712-939X-2023-4-1-37-51. EDN UOQRVI.

Копцева, М. С. Зооморфный код в современной медиакультуре / М. С. Копцева // *Северные Архивы и Экспедиции*. 2026. Т. 10, № 1. С. 130-140. EDN ХЕЕUHQ.

Копцева, Н. П. Композиционная (не-)формула: зритель (реципиент) и художник (мастер) как «филоматики». Часть 2.2 / Н. П. Копцева // *Сибирский искусствоведческий журнал*. 2026. Т. 5, № 1. С. 8-29. DOI 10.31804/2782-4926-2026-8-29. EDN VMJCFR.

Копцева, Н. П. Обрядовая и песенная культура эвенков как основа этнической идентификации / Н. П. Копцева, Ю. Н. Менжуренко // *Журнал Сибирского федерального университета*.

Серия: Гуманитарные науки. 2025. Т. 18, № 7. С. 1280-1289. EDN FSIVUY.

Копцева, Н. П. Ранние зарубежные источники по этнографии самодийских народов / Н. П. Копцева, Ю. Н. Перепелица // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. 2026. Т. 19, № 1. С. 74-84. EDN QIHUNU.

Копцева, Н. П. Философия истины Мартина Хайдеггера как теория культуры, искусства / Н. П. Копцева // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. 2025. Т. 18, № 2. С. 205-214. EDN NZHSWV.

Кюршад, Г. Зурна на турецких народных играх // Вестник Кыргызского государственного университета имени И. Арабаева. 2021, № 4, С. 80-92. DOI 10.33514/1694-7851-2021-4-80-92. EDN XFLXQM.

Лебедева, В. О. Эволюция нечеловеческих образов в видеоиграх Super Mario Bros. (1985) и Stray (2022) / В. О. Лебедева // Лаборатория игр. 2026. Т. 1, № 2. С. 15-23. EDN OWQLOW.

Лещинская, Н. М. Аналитический обзор научно-исследовательской литературы по проблемам типов и механизмов идентификации и самоидентификации / Н. М. Лещинская // Социология искусственного интеллекта. 2021. Т. 2, № 3. С. 35-59. DOI 10.31804/2687-0606-2021-2-3-35-59. EDN WOAABK.

Либакова, Н. М. Декоративно-прикладное искусство коренных малочисленных народов / Н. М. Либакова, Е. А. Сертакова // Сибирский антропологический журнал. 2017. Т. 1, № 3. С. 6-22. EDN ZULYJP.

Методы изучения культуры / Н. П. Копцева, Ю. Н. Авдеева, К. А. Крупкина [и др.]; Сибирский федеральный университет, Гуманитарный институт. Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2020. 184 с. EDN GEDBOV.

Миджли, М. Игра в игру // Философская антропология. 2017, Т. 3, № 2, С. 30-56. DOI 10.21146/2414-3715-2017-3-2-30-56. EDN YQULQO.

Михайлова, С. А. Технологии искусственного интеллекта и возможности их применения в контексте сохранения культурного наследия / С. А. Михайлова // Социология искусственного интеллекта. 2025. Т. 6, № 4. С. 81-91. EDN ZJUQBH.

Панасюк, Б. В. Цифровое творчество Доминика Майера / Б. В. Панасюк // Цифровизация. 2026. Т. 7, № 1. С. 55-63. EDN SATRVC.

Попова, Н. С. К вопросу о миметических качествах абстрактного искусства в Сибири / Н. С. Попова // Сибирский искусствоведческий журнал. 2026. Т. 5, № 1. С. 65-71. DOI 10.31804/2782-4926-2026-65-71. EDN XOUMGK.

Репринцева, Е. А. Векторы эволюции традиционной детской игры: от философско-педагогической антропологии Е.П. Белозерцева к реалиям глобализации культуры // Психолого-педагогический поиск. 2015, № 1(33), С. 173-187. EDN TPXCAZ.

Святова, К. О. зарождение граффити в Алтайском крае / К. О. Святова, М. Г. Чурилов // Сибирский искусствоведческий журнал. 2025. Т. 4, № 4. С. 60-68. DOI 10.31804/2782-4926-2025-60-68. EDN UQHDBG.

Сертакова, Е. А. Методика культурологического исследования произведения документального кинематографа как концепта памяти (художественные знаки как «тело» идеала культуры) / Е. А. Сертакова // Северные Архивы и Экспедиции. 2025. Т. 9, № 4. С. 117-128. EDN VPTFRG.

Сертакова, Е. А. Социологическое исследование культурных потребностей жителей города Красноярска / Е. А. Сертакова, Ю. С. Замараева, А. А. Ситникова // Урбанистика. 2015. № 3. С. 16-42. DOI 10.7256/2310-8673.2015.3.16495. EDN UIYGZV.

Скроботова, Я. А. Кинематограф как ницшеанское искусство: визуальные коды философии жизни / Я. А. Скроботова // Сибирский искусствоведческий журнал. 2025. Т. 4, № 3. С. 56-70. DOI

10.31804/2782-4926-2025-4-3-56-70. EDN RSBKMP.

Сорокина, А. Е. Славянские мотивы в работах российских цифровых художников (на примере творчества Ксении Скворцовой (Iren Horrors art)) / А. Е. Сорокина // Цифровизация. 2026. Т. 7, № 1. С. 44-54. EDN BCXBBC.

Степанов, С. В. Динамика религиозных культурных процессов в России конца XX - первой четверти XXI вв. (обзор публикаций) / С. В. Степанов // Сибирский антропологический журнал. 2026. Т. 10, № 1. С. 146-157. EDN DSSTBS.

Театр и кинематограф в Красноярске в 70-80е годы XX века (по материалам газеты «Красноярский рабочий») / Е. С. Костяева, Л. В. Безрукова, Е. О. Пастушенко, И. Ю. Макачук // Сибирский искусствоведческий журнал. 2026. Т. 5, № 1. С. 41-53. DOI 10.31804/2782-4926-2026-41-53. EDN HQTTOG.

Ховяков, А. А. Иллюстрация как самостоятельный феномен культуры / А. А. Ховяков // Цифровизация. 2025. Т. 6, № 4. С. 56-67. EDN HGIDPG.

Холодкова, Л. М. Современные методы анализа нарративов в видеоиграх (на материале анализа видеоигры «Dispatch» 2025) / Л. М. Холодкова // Лаборатория игр. 2026. Т. 1, № 1. С. 20-25. EDN IGBBAH.

Шурманова, А. А. Метавселенная «spatial.io» как платформа для реализации образовательных проектов в сфере культуры и искусства: возможности и ограничения / А. А. Шурманова // Социология искусственного интеллекта. 2026b. Т. 7, № 1. С. 96-106. EDN ZXVOBE.

Шурманова, А. А. Осмысление искусственного интеллекта в компьютерных играх: перспективы интеграции философии искусственного интеллекта и игровых исследований / А. А. Шурманова // Лаборатория игр. 2026a. Т. 1, № 1. С. 26-36. EDN EMBTQS