

ОТ АРТЕФАКТА К ПИКСЕЛЮ: ВИРТУАЛЬНАЯ ЭТНИКА И ВЫЗОВЫ ЦИФРОВОГО ПОВОРОТА В ИСТОРИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЯХ

И. С. Александровский

Российско-Армянский университет

Ереван, Армения

ivan.alexandrovskiy@rau.am

АННОТАЦИЯ

Настоящая статья представляет собой концептуальный методологический манифест, целью которого является легитимизация и теоретическое обоснование цифровой среды как принципиально нового фронта в системе историко-антропологического знания. Автор исходит из тезиса о том, что современная гуманитарная наука находится в эпицентре глобального «цифрового поворота» (*Digital Turn*), который радикально трансформирует не только технический инструментарий исследователя, но и саму онтологию исторического источника. В работе постулируется переход от классического, физически осязаемого артефакта к «цифровому пикселю» – интерактивной единице информации, которая психологически воздействует на нас и легко трансформируется.

Центральное место в исследовании занимает авторская концепция «виртуальной этники». Под этим термином понимается сложная, многоуровневая система репрезентаций культурных кодов, функционирующая в пространствах видеоигр, виртуальных симуляций и метавселенных. Автор доказывает, что виртуальная этника не является вторичным или «поддельным» продуктом, но представляет собой актуальную форму существования культурной памяти в эпоху постмодерна. С позиций макросоциологии и теории фронта анализируется механизм «изобретения традиций» в цифровом пространстве, где исторические образы подвергаются деконструкции и последующей сборке в рамках коммерческих и идеологических нарративов.

Особое внимание уделяется амбивалентной природе цифрового взаимодействия: рассматривается конфликт между научно обоснованной этнографической реконструкцией и практиками культурной апроприации, когда элементы народной культуры превращаются в обычный товар для потребления. В статье обосновывается, что видеоигры сегодня выступают не только

как медиаресурс, но и как мощные машины производства идентичности, масштаб влияния которых на массовое историческое сознание сопоставим с классическими институтами национализма. Исследование призывает академическое сообщество к пересмотру традиционных границ исторической антропологии и признанию виртуальной среды легитимным полем для изучения трансформаций человеческой культуры, социальной памяти и механизмов трансляции ценностей на глобальном цифровом фронтире.

Ключевые слова: историческая антропология, цифровой поворот, виртуальная этника, видеоигры, фронтирные исследования, макросоциология, культурный код, репрезентация, цифровая среда, культурная апроприация.

FROM ARTIFACT TO PIXEL: REIMAGINING ETHNICITY IN THE AGE OF THE DIGITAL TURN

Ivan Aleksandrovskiy

Russian-Armenian University

Yerevan, Armenia

ivan.alexandrovskiy@rau.am

ABSTRACT

This article is a conceptual methodological manifesto aimed at legitimizing and theoretically grounding the digital environment as a fundamentally new frontier within the system of historical-anthropological knowledge. The author proceeds from the thesis that modern humanities are at the epicenter of a global “Digital Turn,” which radically transforms not only the researcher’s technical toolkit but also the very ontology of the historical source. The paper postulates a transition from the classical, physically tangible artifact to the “digital pixel” – an interactive unit of information possessing specific suggestibility and the capacity for infinite reconfiguration.

Central to the study is the author’s original concept of “virtual ethnicity.” This term refers to a complex, multi-level system of cultural code representations functioning within the spaces of video games, virtual simulations, and metaverses. The author argues that virtual ethnicity is not a secondary or “fake” product but represents a vital form of cultural memory existence in the postmodern era. From the perspectives of macrosociology and frontier theory, the article analyzes the mechanism of “inventing traditions” in digital space, where historical images are deconstructed and subsequently reassembled within commercial and ideological narratives.

Special attention is paid to the ambivalent nature of digital interaction: the conflict between scientifically grounded ethnographic reconstruction and practices of cultural appropriation leading to the commodity fetishism of ethnic markers is examined. The article proves that video games today act not only as a media resource but as powerful identity-producing machines, whose influence on the mass historical consciousness is comparable to classical nation-building institutions. The study calls upon the academic community to revise the traditional boundaries of historical anthropology and to recognize virtual environment as a legitimate field for studying the transformations of human culture, social memory, and value transmission mechanisms on the global digital frontier.

Keywords: historical anthropology, digital turn, virtual ethnicity, video games, frontier studies, macrosociology, cultural code, representation, digital environment, cultural appropriation.

Введение

Классическая историческая наука на протяжении веков строилась вокруг материального артефакта. Физическая осязаемость источника, будь то клинописная табличка, средневековый кодекс или этнографический костюм, служила своего рода гарантом подлинности прошлого. Историк выступал в роли куратора материальной памяти, где «белые перчатки» архивиста символизировали дистанцию и благоговение перед физическим свидетельством ушедших эпох. Сама процедура исторического познания была неразрывно связана с осязаемостью объекта, а критика источника базировалась на его физической сохранности, достоверности происхождения (провенанса) и связи с культурным слоем. В этой парадигме истина была буквально «вписана» в материю, а задача ученого сводилась к ее извлечению, консервации и интерпретации. Тактильный опыт исследователя – запах старой бумаги, вес камня, текстура ткани – формировал особый тип исторического воображения, прочно укорененный в вещественности.

Однако в первой четверти XXI века мы столкнулись с ситуацией, которую можно описать как глобальный онтологический вызов. Прошлое начало стремительно дематериализоваться, перемещаясь из хранилищ и раскопов в пространство нулей и единиц. На смену статичному артефакту пришел динамичный цифровой объект, а на смену музейной витрине – интерфейс видеоигры или виртуальной симуляции. Этот переход от «вещи» к «пикселю» не является простой сменой носителя информации или технологическим упрощением. Это фундаментальный сдвиг, при котором культурный код окончательно отделяется от своего исторического субстрата и превращается в алгоритм. Когда современный пользователь взаимодействует с образом древнего города или этническим ритуалом в цифровой среде, он имеет дело не с реставрацией, а с репрезентацией, созданной по законам программного кода и рыночным канонам медиапотребления.

В этой новой реальности пиксель становится не просто минимальной единицей изображения, но новой семиотической единицей, через которую транслируются целые пласты культурных смыслов. Виртуальный артефакт в пространстве симуляции обладает странной природой: он выглядит как вещь, но функционирует как знак. Мы сталкиваемся с феноменом «цифровой герменевтики», когда понимание прошлого требует от исследователя навыка дешифровки не только исторического

контекста, но и самой логики программной среды. Такая трансформация обнажает глубокий кризис классического архивоцентризма. Традиционный метод «следования за документом» в цифровой среде оказывается недостаточным: здесь документ (код) принципиально изменчив. Мы имеем дело с «текучей историей», где подлинность заменяется правдоподобностью, а верификация – эффектом погружения. Более того, здесь возникает новая иерархия памяти: культуры, не получившие адекватного цифрового воплощения, рискуют стать «невидимыми» для глобального субъекта.

Для исторической антропологии этот процесс открывает новый цифровой фронт. Если раньше мы изучали, как человек прошлого взаимодействовал с материальным миром, то сегодня объектом нашего интереса вновь становится «человек играющий» – Homo Ludens (Хёйзинга, 2011, с. 14), который конструирует свою идентичность внутри синтетических миров. Перенос фокуса внимания на цифровую репрезентацию требует радикального пересмотра категориального аппарата и междисциплинарного синтеза, где методы источниковедения встречаются с теорией медиа и Game Studies.

Центральным объектом нашего анализа выступает феномен виртуальной этники. Под этим термином мы понимаем не просто цифровую визуализацию народов или культур, а сложную систему трансляции идентичности в интерактивной среде. Виртуальная этника в нашем прочтении – это не статический набор декораций, а динамический процесс, разворачивающийся в эргодической среде (от греч. *ergon* – работа и *hodos* – путь) – пространстве, где актуализация смыслов обусловлена интеллектуальной вовлеченностью субъекта в превращение цифрового алгоритма в живую ткань культурного сценария (Aarseth, 1997, pp. 1–24). Опираясь на концепцию Э. Аарсета, мы определяем видеоигру как кибертекст – «машину для производства многообразия высказываний» (Aarseth, 1997, p. 3), в которой освоение содержания требует от игрока «нетривиального усилия» для навигации по лабиринтам кодов.

Однако если Аарсет дает нам понимание структуры этой среды, то для анализа механизмов формирования виртуальной этники необходимо обратиться к «процедурной риторике» Я. Богоста. Согласно его теории, видеоигры транслируют смыслы не через слова или образы, а через правила и процессы (Bogost, 2007, pp.

28–29). Виртуальная этника, таким образом, предстает как процедурный конструктор: набор допустимых и недопустимых действий, зашитых в алгоритм, который формирует у игрока специфическое понимание чужого (или своего) культурного опыта через непосредственное взаимодействие с правилами мира.

Этот процесс конструирования не является нейтральным. Как отмечает М. Флэнаган, дизайн игры может выступать инструментом «критической игры» (Critical Play), позволяя либо закреплять существующие культурные стереотипы, либо радикально переосмыслять их через игровые механики (Flanagan, 2009, pp. 1–16, 251–262). В этом смысле цифровая репрезентация этничности становится пространством этического выбора и социальной ответственности, что подтверждают современные исследования агентности и последствий в работах М.-А. Батт и Д. Данна (Butt & Dunne, 2019, pp. 430–449).

Актуальность подобного подхода для науки была также зафиксирована в тематическом выпуске журнала «Логос» (2015), где Game Studies были окончательно легитимизированы как поле философско-антропологического анализа (Ветушинский & Соколов, 2015, сс. 1–10). Мы продолжаем эту традицию, рассматривая видеоигры как пространство массового и интенсивного «переизобретения традиций» (Hobsbawm & Ranger, 2012, pp. 1–2, 13–14).

Изучение того, как этнические коды встраиваются в алгоритмическую логику, позволяет нам увидеть механизмы формирования новой исторической памяти, свободной от диктата физического носителя, но ограниченной рамками программного обеспечения и рыночной конъюнктуры индустрии. Мы входим в эпоху, где пиксель становится главным медиатором между прошлым и настоящим, и задача историка – научиться читать этот новый код, не теряя при этом критической дистанции и научной строгости.

Виртуальная этника как цифровая итерация «воображаемого сообщества»

Переосмысление механизмов этнической идентификации в цифровую эпоху требует обращения к классической теории Бенедикта Андерсона. В своем фундаментальном труде он доказывает, что нация – это продукт «печатного капитализма», возникший на пересечении рыночных отношений, технологий массовой печати и лингвистической унификации. Согласно Андерсону, именно взаимодействие

капитализма и печатной технологии создало возможность новой формы воображаемого сообщества, которое в своей морфологии подготовило почву для современной нации (Андерсон, 2016, сс. 85–89). Это позволило разрозненным группам людей, никогда не видевшим друг друга лично, обрести чувство «горизонтального товарищества».

Однако в пространстве видеоигры этот процесс претерпевает качественную трансформацию. Если «печатный станок» предлагал пассивное созерцание общего текста (газеты или романа), то современный игровой движок переводит производство идентичности в режим активного сопричастия. Здесь мы вновь возвращаемся к концепции Э. Аарсета: в отличие от линейных текстов прошлого, кибертекстуальная природа видеоигры утверждает личную практику субъекта в качестве единственного способа актуализации культурного кода. Этническая идентичность здесь не предлагается в готовом виде – она самостоятельно реконструируется игроком через каждое принятое решение и каждый пройденный маршрут в программном пространстве (Aarseth, 1997, pp. 1–2).

В контексте виртуальной этники это означает, что культурная принадлежность в игре не просто постулируется, а «исполняется» игроком. Иными словами, игровая среда выступает как пространство, где этническая принадлежность отделяется от своих биологических корней и становится результатом осознанного действия. Если в реальности этничность – это наследие, которое мы получаем «в комплекте» с рождением, то в видеоигре это перформанс. Виртуальный мир лишает этничность её фатальности, превращая её в набор интерактивных сценариев. Игрок не просто «принадлежит» к культуре, он «проживает» её через алгоритмы, превращая абстрактные традиции в личный игровой опыт. В терминологии Я. Богоста такая этничность предстает как «процедурный конструктор»: она транслируется не через статичные образы, а через правила и процессы, зашитые в код игры (Bogost, 2007, p. 29). Сегодня видеоигра создает одну из наиболее интенсивных форм воображаемого сообщества, где сопричастность рождается из прямого взаимодействия с правилами мира.

Таким образом, если нация по Андерсону – это во многом результат сопряжения капитализма и печати, то виртуальная этника – это продукт взаимодействия игрового движка и «процедурной риторики», создающий наиболее динамичную на сегодняшний день форму воображаемого сообщества.

Этничность в действии: как игровые правила заменяют учебники истории

Если в кино или книге мы просто наблюдаем за героем со стороны, то в видеоиграх – особенно в жанре RPG – мы сами становимся этим героем. Здесь этническая принадлежность перестает быть просто красивой картинкой или строчкой в биографии. Она превращается в инструмент.

Главный механизм здесь – это выбор и его последствия. В современных играх (таких как *The Witcher*, *The Elder Scrolls* или *Dragon Age*) то, кем вы решили играть, напрямую влияет на то, как с вами разговаривают стражники, какие задания вам дают и в какие города пускают. В этом и заключается суть «процедурной риторики» Яна Богоста: игра объясняет нам, что такое «свой» и «чужой», не через скучные лекции, а через реальные игровые ситуации (Bogost, 2007, p. 29).

Возьмем, к примеру, классическое «дерево навыков». Выбирая определенную культуру, игрок получает доступ к уникальным умениям или знаниям. Этничность здесь – это не то, что у вас «написано на лице», а то, что вы умеете делать. Чтобы выжить в виртуальном мире, вы обязаны «практиковать» свою культуру: следовать её традициям, использовать её магию или оружие. Как отмечает Мэри Флэнаган, такой дизайн заставляет нас не просто смотреть на чужую культуру, а буквально «примерить её на себя», понимая внутреннюю логику её правил (Flanagan, 2009, pp. 251–252).

Отметим также, что современная игра конструирует этничность через семантику ландшафта. Культура здесь – это не только персонаж, но и пространство, которое он обживает. Архитектура, звуковой ландшафт (саунд-дизайн), способы взаимодействия с флорой и фауной – всё это формирует то, что можно назвать «этническим интерфейсом». Когда игрок управляет кочевником, сама карта мира воспринимается иначе, чем когда он играет за оседлого горожанина.

В данном контексте мы можем говорить о формировании специфического «людского габитуса». Если, следуя Пьеру Бурдьё, понимать габитус как систему устойчивых, приобретенных предрасположенностей к действию, то в цифровой среде этот механизм реализуется через инкорпорацию программных алгоритмов в телесный и когнитивный опыт пользователя (Бурдьё, 2001, с. 102).

Таким образом, видеоигра формирует феномен процедурной эмпатии. Как отмечают Сет Гиддингс и Хелен Кеннеди, игра создает у пользователя «структурированную предрасположенность» действовать определенным образом (Giddings & Kennedy, 2008, pp. 129–140). Выбирая этническую роль, игрок «присваивает» этот габитус: культурные ограничения становятся его собственными автоматическими реакциями. Это и есть высшая точка присвоения культуры: она становится не тем, что мы видим, а тем, как мы действуем. Мы не просто потребляем информацию об этносе — мы на время становимся соавторами его истории, проживая этничность как непрерывную последовательность осмысленных решений. Историческая память в этом процессе перестает быть пассивным архивом; она превращается в живой, пульсирующий опыт, где каждый выбор игрока становится актом актуализации культуры в настоящем времени.

В итоге рождается то, что невозможно в других медиа: личный опыт сопричастности. Мы не просто узнаем о народе — мы на время «становимся» им, проживая этничность как серию осмысленных решений. В этой оптике видеоигра становится новым архивом живой памяти, где история не просто хранится, а пересобирается заново каждым игроком через непрерывную последовательность осмысленных решений. Историческая память здесь перестает быть пассивным архивом; она превращается в живой, пульсирующий опыт актуализации культуры в настоящем времени.

От архива к алгоритму: цифровое «оживление» малых народов

Процесс воссоздания культуры в цифровой среде наиболее ярко проявляется в работе с наследием коренных народов, чья материальная культура находится под угрозой исчезновения. Здесь видеоигра выступает в роли «цифрового убежища», где этничность не просто имитируется, а реконструируется совместно с носителями традиций.

Ключевым примером является проект *Never Alone (Kisima Innjitchuṅa)* (Never Alone, 2014). Это первая игра, созданная в тесном сотрудничестве с общиной инупиатов — инуитов Аляски (Iñupiat). Это атмосферный платформер-головоломка, в котором девочка Нуна и полярный песец выживают в суровых арктических условиях, опираясь на традиционный фольклор и ценности взаимопомощи инуитов

Аляски. Один из ведущих экспертов по играм о коренных народах Элизабет Лапансе определяет этот проект как инструмент формирования «культурной устойчивости» - *resilience* (LaPensée, 2017). Виртуальная этника в этом случае реализуется через механику «культурных находок» (документальных вставок с рассказами старейшин), которые органично вплетены в игровой процесс. Чтобы продвинуться в игре, игрок обязан познакомиться с мифологией и этикой народа. Этничность здесь транслируется через принципы взаимопомощи, зашитые в игровой процесс (взаимодействие человека и песка), что делает теорию «процедурной риторики» Богоста предельно наглядной. В итоге понимание культуры инуитов достигается посредством опыта выживания в арктической среде по правилам, жестко инкорпорированным в программный код.

Интересен также пример взаимодействия малых народов с игровой индустрией. После десятилетий карикатурного изображения в медиа организации народа саамов (Sámi Parliament) начали активно сотрудничать с разработчиками, например, в инди-проекте *Skábma – Snowfall* (Skábma – Snowfall, 2022). Это приключенческая игра, основанная на саамском фольклоре, где молодой оленевод Айлу находит древний шаманский бубен и с его помощью пытается остановить таинственную болезнь, поражающую родные земли и людей. Как доказывает исследователь Оути Лайти, такая практика совместного дизайна (*collaborative design*) позволяет коренным народам вернуть контроль над собственным культурным наследием в цифровом пространстве (Laiti, 2021).

Особенно ярко это проявляется в *Skábma*, где игрок использует ритуальный бубен – артефакт, который в реальности был практически утрачен или изъят в музеи. В цифровой среде этот предмет вновь становится функциональным: он «работает», возвращая игроку связь с духами природы. Это идеальный пример того, как виртуальный артефакт функционирует как знак и действие одновременно, возвращая малому народу право на репрезентацию через активное использование своих символов, а не через их пассивное созерцание.

Процесс цифрового самоопределения, характерный для саамского контекста, находит свое логическое продолжение в трансформации североамериканских исторических нарративов. В современных играх об освоении Америки акцент сместился с мифа о «покорении дикого запада» на перспективу коренных народов.

Ярким примером этой смены парадигмы стала версия классической игры The Oregon Trail (The Oregon Trail, 2021), в разработке которой принимала участие группа академических консультантов из числа коренных народов: историки Маргарет Хюттль (Margaret Huettl, Университет Небраски-Линкольн), Уильям Бауэр мл. (William Bauer Jr., Невадский университет в Лас-Вегасе) и Катрина Филлипс (Katrina Phillips, Макалестер-колледж). Как отмечается в материалах Смитсоновского института, привлечение пула экспертов позволило радикально сменить оптику проекта: от введения практики признания прав на землю (land acknowledgment) до превращения коренных американцев в активных игровых персонажей со своей субъектностью (Gershon, 2021). Как отмечает исследователь Джоди Бёрд, такие игры позволяют деконструировать «цифровой колониализм», заставляя игрока осознать территорию не как пустое пространство для экспансии, а как сеть культурных смыслов (Byrd, 2011, pp. xi–xxxv). Это превращает игру в пространство этического выбора, о котором пишет Мэри Флэнаган. Через механику «критической игры» (critical play) разработчики переписали ключевые события: теперь игрок видит не «дикую природу», а родину предков, подвергающуюся вторжению. В этом контексте этничность перестает быть фоновым атрибутом и становится инструментом политического высказывания, воссозданным и зафиксированным в цифровой среде.

Заключение

Подводя итог проведенному исследованию, необходимо констатировать, что современная гуманитарная мысль приближается к точке невозврата. Масштаб трансформаций, спровоцированных «цифровым поворотом» (Digital Turn), сопоставим с тектоническими сдвигами эпохи Просвещения. Однако если тогда нациостроительство опиралось на статичный текст, то сегодня мы являемся свидетелями рождения новой онтологии – «четвертой революции», по выражению Лучано Флориди, где границы между биологической и цифровой реальностью стираются в пространстве инфосферы (Floridi, 2014, pp. 90–94). Мы постулируем переход от эпохи «печатного капитализма», описанной Бенедиктом Андерсоном, к эпохе процедурного суверенитета. Если в логике Андерсона нация формировалась через сопричастность к печатному слову, то в цифровую эпоху идентичность более

не «читается» как готовый текст – она «исполняется» (runtime) как живой процесс в программном коде.

Центральный тезис нашего исследования заключается в том, что виртуальная этника перестает быть имитацией или вторичным «симулякром» реальности. В пространствах видеоигр и цифровых симуляций происходит не просто репрезентация культурных кодов, но их живая актуализация. Как отмечает Вольфганг Эрнст, в цифровой среде архив перестает быть пассивным хранилищем и превращается в динамический процесс (Ernst, 2013, p. 29). Мы доказали, что в отличие от классического музейного артефакта, который в своей физической осязаемости остается лишь «немым свидетелем» прошлого, цифровой пиксель обладает совсем иным качеством. Виртуальный предмет (будь то ритуальный барабан саамов или навигационные приборы инуитов) в процессе игры вновь обретает свою функциональность. Цифровая среда возвращает артефакту его изначальный смысл: из мертвого экспоната в витрине он превращается в активный инструмент взаимодействия с миром, где понимание культуры достигается через непосредственный опыт действия.

Этот переход требует от историка и антрополога признания фундаментальной роли «лудического габитуса». Опираясь на теорию Пьера Бурдьё, мы обосновали, что видеоигра выступает как мощный структурирующий принцип (Бурдьё, 2001, с. 102). Она не просто информирует игрока о существовании «Другого», она инсталлирует его этические и когнитивные установки непосредственно в структуру повседневных реакций пользователя. Через механизмы «процедурной риторики» Яна Богоста этничность превращается из визуального маркера в серию прагматических выборов. Игрок не «сочувствует» малым народам – он на время сессии инкорпорирует их логику выживания, принимая их ценности как единственно верный алгоритм достижения цели. Таким образом, формируется феномен процедурной эмпатии, масштаб влияния которой на массовое сознание превосходит возможности классических институтов памяти.

Особое значение в этом процессе имеет концепт процедурного суверенитета. Мы утверждаем, что в XXI веке борьба за право на историю переместилась в сферу геймдизайна и разработки интерфейсов. Как подчеркивает Александр Гэллоуэй, видеоигры – это прежде всего действия, и именно через эти действия манифестируется алгоритмическая культура (Galloway, 2006, p. 2). Процедурный суверенитет

манифестирует право народа на собственный алгоритм репрезентации: это переход от «права на картинку» (как нас нарисовали) к «праву на код» (какие правила мы установили для взаимодействия с нашей культурой). Суверенный дизайн, реализуемый коренными народами в проектах уровня Skábmá: Snowfall или Never Alone, представляет собой акт цифровой деколонизации. Здесь происходит отказ от имперской оптики *terra nullius* – «пустой земли», ожидающей освоения. Вместо этого ландшафт предстает как плотная сеть «мнемонических следов» и священных смыслов, как это описано в работах Джоди Бёрд (Byrd, 2011, pp. xii–xiii, xxi). Это переход от пассивного созерцания «экзотики» к активному присутствию коренного населения в цифровой истории – форме «цифрового выживания» (*survivance*), концептуализированной Джеральдом Визенором как сочетание выживания и сопротивления (Vizenor, 1994, pp. vii–ix).

Однако мы не можем игнорировать и амбивалентную природу этого фронта. Конфликт между научно обоснованной реконструкцией и практиками культурной апроприации остается открытым. Опасность «товарного фетишизма», превращающего священные символы в коммерческий контент, требует от академического сообщества выработки новых этических стандартов. Виртуальная среда – это не «стерильная зона» для игр, это пространство жесткой идеологической борьбы, где «изобретение традиций» по Э. Хобсбауму (Hobsbawm, 2012, pp. 1–14) происходит в режиме реального времени.

В финале нашего манифеста мы призываем к радикальному расширению границ исторической антропологии. Историк сегодня – это не только архивист, но и исследователь алгоритмов. Признание виртуальных сред легитимным полем науки означает признание того, что наша идентичность более не привязана к бумажному листу или каменной плите. Она пульсирует в бесконечном множестве цифровых миров, что подтверждает тезис Льва Мановича о «софтизации» современной культуры (Manovich, 2013, p. 33).

Фронт сместился: теперь он пролегает не по географическим картам, а по линиям программного кода. И именно здесь, в пространстве «процедурной этники», сегодня решается вопрос о том, чьи голоса будут услышаны в будущем, а чьи – останутся запечатаны в безмолвных архивах прошлого. Наша задача – не просто наблюдать за этим процессом, но понимать механику «машин производства иден-

тичности», которые прямо сейчас переписывают историю человечества на языке цифры. В этом новом мире право на код становится эквивалентом права на историю.

Библиография

- Андерсон, Б. (2016). *Воображаемые сообщества. Размышления об истоках и распространении национализма* (В. Николаев, пер.). Кучково поле.
- Бурдье, П. (2001). *Практический смысл* (Н. А. Шматко, пер.). Алетейя.
- Ветушинский, А., & Соколов, Е. (2015). Game studies: как сделать видеоигры серьезным объектом исследований. *Логос*, 25(1), 1–10.
- Хейзинга, Й. (2011). *Homo ludens. Человек играющий* (Д. В. Сильвестров, пер.). Изд-во Ивана Лимбаха.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Butt, M.-A. R., & Dunne, D. (2019). Rebel girls and consequence in *Life is Strange* and *The Walking Dead*. *Games and Culture*, 14(4), 430–449.
- Byrd, J. A. (2011). *The transit of empire: Indigenous critiques of colonialism*. University of Minnesota Press.
- Ernst, W. (2013). *Digital memory and the archive*. University of Minnesota Press.
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT Press.
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Gameloft. (2021). *The Oregon Trail* [Video game]. Gameloft.
- Gershon, L. (2021, May 17). New 'Oregon Trail' game revisits westward expansion from Native perspective. *Smithsonian Magazine*. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/new-oregon-trail-game-features-playable-native-american-characters-180977744/> (дата обращения: 23.03.2026).
- Giddings, S., & Kennedy, H. (2008). Digital games as cultural objects. In G. Creeber & R. Martin (Eds.), *Digital cultures: Understanding new media* (pp. 129–140). Open University Press.
- Hobsbawm, E., & Ranger, T. (Eds.). (2012). *The invention of tradition*. Cambridge University Press.

- Laiti, O. (2021). *Old ways of knowing, new ways of playing: The potential of collaborative game design to empower Indigenous Sámi* [Doctoral dissertation, University of Lapland]. Lapland University Press.
- LaPensée, E. (2017). Video games as resilience: Never Alone (Kisima Injitchuṅa). *Analog Game Studies*, 4 (2). <https://analoggamestudies.org/2017/02/video-games-as-resilience-never-alone-kisima-injitchuna/> (дата обращения: 16.02.2026).
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
- Red Stage Entertainment. (2022). *Skábma – Snowfall* [Video game]. Dear Villagers.
- Upper One Games, & E-Line Media. (2014). *Never Alone (Kisima Injitchuṅa)* [Video game]. E-Line Media.
- Vizenor, G. (1994). *Manifest manners: Narratives on postindian survivance*. University of Nebraska Press.

References

- Anderson, B. (2016). Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism (V. Nikolaev, Trans.). Kuchkovo Pole. (In Russian).
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Bourdieu, P. (2001). Practical sense (N. A. Shmatko, Trans.). Aleteia. (In Russian).
- Butt, M.-A. R., & Dunne, D. (2019). Rebel girls and consequence in *Life is Strange* and *The Walking Dead*. *Games and Culture*, 14(4), 430–449.
- Byrd, J. A. (2011). *The transit of empire: Indigenous critiques of colonialism*. University of Minnesota Press.
- Ernst, W. (2013). *Digital memory and the archive*. University of Minnesota Press.
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT Press.
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Gameloft. (2021). *The Oregon Trail* [Video game]. Gameloft.
- Gershon, L. (2021, May 17). New 'Oregon Trail' game revisits westward expansion from Native perspective. *Smithsonian Magazine*. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/new-oregon-trail-game-features-playable-native-american-characters-180977744/>
- Giddings, S., & Kennedy, H. (2008). Digital games as cultural objects. In G. Creeber & R. Martin (Eds.), *Digital cultures: Understanding new media* (pp. 129–140). Open University Press.

- Hobsbawm, E., & Ranger, T. (Eds.). (2012). The invention of tradition. Cambridge University Press.
- Huizinga, J. (2011). Homo ludens: A study of the play-element in culture (D. V. Silvestrov, Trans.). Ivan Limbakh Publishing House. (In Russian).
- Laiti, O. (2021). Old ways of knowing, new ways of playing: The potential of collaborative game design to empower Indigenous Sámi [Doctoral dissertation, University of Lapland]. Lapland University Press.
- LaPensée, E. (2017). Video games as resilience: Never Alone (Kisima Injitchuṇa). Analog Game Studies, 4(2). <https://analoggamestudies.org/2017/02/video-games-as-resilience-never-alone-kisima-innitchuna/>
- Manovich, L. (2013). Software takes command. Bloomsbury Academic.
- Red Stage Entertainment. (2022). Skábma – Snowfall [Video game]. Dear Villagers.
- Upper One Games, & E-Line Media. (2014). Never Alone (Kisima Injitchuṇa) [Video game]. E-Line Media.
- Vetushinsky, A., & Sokolov, E. (2015). Game studies: How to make video games a serious object of research. Logos, 25(1), 1–10. (In Russian).
- Vizenor, G. (1994). Manifest manners: Narratives on postindian survivance. University of Nebraska Press.

Информация об авторе

Иван Сергеевич Александровский

Кандидат культурологии, старший преподаватель Кафедры всемирной истории и зарубежного регионоведения,

Российско-Армянский Университет,

Республика Армения, 0051, Ереван, ул. Овсепя Эмина, 123;

ORCID 0009-0002-6779-1372

e-mail: ivan.alexandrovskiy@rau.am

Information about the author

Ivan S. Aleksandrovskiy

Ph.D. in Culturology, Senior Lecturer, Department of World History and Foreign Regional Studies, Russian-Armenian University,

123 Hovsep Emin St., Yerevan 0051, Republic of Armenia;

ORCID: 0009-0002-6779-1372

e-mail: ivan.alexandrovskiy@rau.am

Для цитирования:

Александровский, И. С. (2026) От артефакта к пикселю: виртуальная этника и вызовы цифрового поворота в исторических исследованиях. *Perspectiva Temporis*, 1 (1), 69- 85.

DOI: 10.24412/3045-3240-2026-1-69- 85

For citation:

Aleksandrovskiy, I. S. (2026) From Artifact to Pixel: Reimagining Ethnicity in the Age of the Digital Turn. *Perspectiva Temporis*, 1 (1), 69- 85.

DOI: 10.24412/3045-3240-2026-1-69- 85

Материал поступил в редакцию / Received 18.03.2026

Принят к публикации / Accepted 02.06.2026