

Федяй Денис Сергеевич

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ФИЛОСОФИИ

В статье рассматриваются гносеологические, этические, процедурные аспекты смертельных игр с учётом необходимости прояснить место игрока и игрушки (при её наличии) в игровом процессе. Показано, как элементарная неосведомлённость о серьёзности того или иного действия приводит к трагическим результатам, затрагивающим порой не только самого игрока. Основываясь на детализированном соотношении понятий "игра" и "дело", автор предлагает применительно к смертельным играм пользоваться тезисом: то, что серьёзно в игре, как правило, серьёзно и "на деле".

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2014/2-2/52.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2014. № 2 (40): в 2-х ч. Ч. II. С. 198-202. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2014/2-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 128/129

Философские науки

В статье рассматриваются гносеологические, этические, процедурные аспекты смертельных игр с учётом необходимости прояснить место игрока и игрушки (при её наличии) в игровом процессе. Показано, как элементарная неосведомлённость о серьёзности того или иного действия приводит к трагическим результатам, затрагивающим порой не только самого игрока. Основываясь на детализированном соотношении понятий «игра» и «дело», автор предлагает применительно к смертельным играм пользоваться тезисом: то, что серьёзно в игре, как правило, серьёзно и «на деле».

Ключевые слова и фразы: смертельная игра; живая игрушка; игрок; смерть; бои животных; травля животными; смертельная опасность; серьёзность; дело.

Федяй Денис Сергеевич, к. филос. н., доцент

*Саратовский государственный социально-экономический университет
embryold@yahoo.com*

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ФИЛОСОФИИ[©]

Смертельные игры сопровождают человечество на протяжении тысячелетий, и глубинное понимание их места и роли в культуре обладает непреходящей актуальностью. В статье предлагается авторская трактовка дихотомии «игра (забава)» – «дело» с учётом критериев серьёзности и последствий совершаемого действия, а также персональной роли субъекта в нём.

Отличие смертельной игры от обыкновенной состоит в целенаправленном включении смертельно опасно в порядок игрового действия, причём такое включение тем отчётливее выражено, чем серьёзнее сама игра. Й. Хейзинга полагает, что «...противоположность *игра – серьёзность* <...>, по всей видимости, до самых глубин <...> все-таки не доходит» [3, с. 36]. Действительно, приходится признавать, вопреки привычному повседневному представлению о закономерном противопоставлении «игры» (забавы) и «дела», что оба этих действия способны предстать как перед участниками, так и перед сторонними наблюдателями в качестве серьёзных или несерьёзных. Что это значит? В содержательном плане серьёзность подразумевает:

- а) зрелое, искренне заинтересованное отношение к совершаемому действию;
- б) масштабное вовлечение персональных ресурсов, вплоть до обращения к резервным, в целях успешного завершения начатого;
- в) ответственное, последовательное поведение на всех этапах действия;
- г) полноценное взаимодействие с остальными участниками (при наличии таковых) или сторонними наблюдателями. В отдельных случаях такое взаимодействие выражается в практически полном прекращении контактов с окружающими; но чёткое выставление и соблюдение данного условия есть также разновидность взаимодействия, пусть и однократного¹.

При этом смертельная опасность сама по себе не способна превратить несерьёзную игру в серьёзную. Так, у игрока есть возможность нарушать некоторые правила, имитировать плохое понимание своего места, действовать в самые ответственные моменты вопреки, вплоть до пропускания своего «хода» (последнее равносильно отказу от участия в игре). Ценность игры – не в том, чтобы сразу выделить из неё смертельную опасность и немедленно оказаться под её влиянием. Вместо многократных быстрых и сложных движений рукой перед ядовитой змеей можно просто тотчас же сунуть руку ей в пасть, провоцируя укус. В этом не будет вообще никакой игры, а само происходящее покажется со стороны экстравагантной попыткой суицида.

Классический пример – игра котят с пойманной мышью: для котят – это тренировка умений хищника, а для мыши – замедленное умирание, не исключающее возможности хаотично передвигаться, убегая от преследования. Мышь обычно уже предварительно травмирована взрослой кошкой, так как в здоровом состоянии жертва оказывается достаточно проворной, чтобы котята смогли её поймать, тем более воспроизводить эту поимку многократно. Правда, в этом варианте смертельной игры мышь выступает в роли живой, но уже начинающей умирать игрушки. Играют ею, а не она сама, и смертельная опасность воздействует исключительно на неё, но играющие котята ничем особенным не рискуют. «Игрушка» большей частью подконтрольна, предсказуема и потому не опасна.

Как и любая неживая игрушка, мышь может в процессе игры «сломаться», и, быть может, в этом состоит кульминационный момент игрового действия. Но нежелательно, чтобы это случилось *слишком скоро*, ибо тогда:

[©] Федяй Д. С., 2014

¹ В сказаниях, фантастических повествованиях герой, отправляющийся навстречу смертельной опасности, уведомляет окружающих, что их задача – просто ждать, когда он вернётся обратно то ли из этого боевого похода, то ли из слишком взрослой игры. Помощь и постороннее участие исключаются. Для людей, приведённых в такое напряжённое состояние, это тоже косвенное участие в смертельно опасной затее. Следуя правилу, пусть и морально крайне тяжёлому, они оставляют героя наедине со смертельной опасностью, но в случае его гибели их никто не осудит за этот проигрыш.

1) не будут реализованы все возможности игры (это искажает правильное представление о ней, и её называют скучной, глупой, слишком простой, бестолковой и т.п.);

2) игра окажется неоправданно короткой (а значит, цель, ради которой она затевалась, будет достигнута не в полной мере, либо вовсе не будет достигнута);

3) играющий будет в известной мере разочарован (к высшим млекопитающим это относится без существенных оговорок; на примере обычных домашних собак или кошек можно наблюдать изменение поведенческих реакций и эмоционального отзыва при поломке игрушки);

4) придётся искать новую игрушку, либо держать в запасе их определённое число, поскольку они в данной игре *расходуются*, как расходует мел в ходе рисования на доске;

5) (относится только к людям): игрок, при непосредственном участии которого оказалась необратимо испорченной живая игрушка, рискует быть обвинённым в неумении играть или в злонамеренной порче игрушки.

Похожим образом протекает всякая другая игра, в которой игрушку «не жалко». Более того, при первоначальных признаках повреждения игрушки у играющего нередко возникает выраженное желание в ближайшее время окончательно доломать её. Такое поведение часто сопровождается возбуждённо-приподнятым настроением, общим повышением двигательной активности, громкими выкриками, чрезмерной фиксацией внимания на процессе разламывания игрушки с некоторым снижением критического контроля над происходящим в игре и вокруг.

Отчётливая склонность к подобному деструктивному поведению выступает неотъемлемой характерологической чертой определённого числа детей с умственной отсталостью, с эмоциональным дефектом в рамках хронических психозов либо вследствие глубокой педагогической запущенности. То же относится и к взрослым, имевшим в детстве неразрешённые проблемы воспитания, либо не получившим в своё время адекватного лечения. Такие лица проявляют систематическую жестокость к животным, а тяга к смертельным играм реализуется в форме изощрённых насильственных действий к мелким и средним представителям дикой фауны и / или к домашним животным. Для «выигрыша» не всегда обязательна смерть живой игрушки прямо в присутствии игрока, однако и такой вариант игрового сценария (в особо серьёзных случаях расстройства нормального поведения) тоже имеет место. Существенное отличие такой игры от другой разновидности смертельных игр – несопоставимо маленькие размеры и физические способности живой игрушки по сравнению с игроком. Действительно, трудно проделать какие-то насильственные действия, скажем, в отношении здорового взрослого волка или медведя, если нет специальной подготовки. Испанская коррида иллюстративна в данном отношении хотя бы тем, что бык в игре не только сопоставим с игроком, но даже по многим показателям значительно его превосходит. Это не позволяет рассматривать быка в качестве живой игрушки, так как он становится полноправным *игроком*. Как указывает Е. А. Майзенберг, порядок борьбы призван подтвердить: именно человек имеет неоспоримое преимущество «... в своей пронизательности, интуиции, сообразительности»; лучшее проявление совершенства обнаруживается на грани смерти как власть над жизнью и преодоление страха [1, с. 85-86].

Суть жестоких смертельных игр с некрупными животными, в отличие от рассмотренной выше игры котят с мышью, состоит не в совершенствовании неких навыков, а в болезненно подтверждаемом превосходстве над слабым и беззащитным существом. Жизнь существа буквально в руках игрока, и от этого у последнего создаётся впечатление особого могущества, колоссальной власти. Примечательно, что подобное утверждение индивида практически всегда соседствует с банальной неспособностью повелевать самим собой, распоряжаться собственной жизнью, тем более – в условиях смертельной опасности. Иначе говоря, смертельная игра с живой игрушкой, некий *даже слегка* повышенный интерес к *праздному* рассматриванию изображений / видеозаписей с подобными играми указывает на личностные и социальные отклонения. Можно легко себе представить клубы любителей животных, но затруднительно привести в пример легальные и социально одобряемые сообщества любителей смертельных пыток животных.

Тем не менее, с античности известны азартные игры, суть которых состоит в смертельной схватке друг с другом животных одного или разных видов. Эти гладиаторские бои животных, на наш взгляд, допустимо рассматривать как компромисс между кровожадностью, сумасбродством представителей человеческого рода и духовно-нравственными нормами. Однако следует хорошо понимать, что раздирающие под рёв зрителей друг друга животные на арене хоть и «лучше», чем насмерть разящий мечом соперника гладиатор, но это не снимает с человечества ответственности за неуёмную и с веками не изжитую жажду кровавых и смертельных зрелищ. Одна лишь деталь процедуры подготовки боевых петухов для смертельных поединков друг с другом позволяет оценить изобретательность и ужасающую расчётливость человеческого разума: «...петухам срезают гребни и серёжки и дают им склевать их, от чего они делаются злобными» [2, с. 160]. «Травля собаками разных животных составляет один из видов спорта. Различаются травля крыс, медведей, быков, ослов, собак и пр.» [4]. Наблюдение за данным «спортом», в отличие от созерцания состязаний в беге или плавании, ничего не развивает у зрителя, кроме нездорового стремления смотреть ещё больше и неистовствовать. Развлечения такого плана (показательна уже история их возникновения) с пониманием и даже с одобрением могли бы быть встречены разве что военачальниками при подготовке собственных бойцов: в частности, «согласно древнегреческому преданию, петушиные бои были изобретены полководцем Фемистоклом» [2, с. 156]. Характерно, что для отдельных разновидностей петушиных боёв, по В. Т. Пономарёву,

смерть петуха-«игрока», напротив, крайне нежелательна, как нежелательна травма спортсмена в силу сделанных на победу этого спортсмена денежных ставок.

Оказывается, связь между смертельной игрой и спортом бывает настолько прочной, что смерть служит критерием успешности или провала игры, в зависимости от её изначальных правил и условий. Когда смерть живой игрушки нежелательна, она обретает статус игрока, и на первый план выступают её особенности как конкретного живого существа со своей историей, именем и даже славой. Если же смерть живой игрушки является обязательным условием стандартного завершения игры, то об игрушке попросту вскоре забывают, заменяя её на новый экземпляр. Тогда отдельный интерес представляет длительность последних минут / часов жизни живой игрушки. Сравнение игрушек между собой проводится на основе критерия «кто дольше продержится», так что выживание существа-игрушки в представлениях об *удавшейся* игре не вписывается.

Смертельная игра с одним играющим и его живой игрушкой, равно как с участвующими в смертельной схватке между собой живыми игрушками и наблюдателями числом от 1 до n , отличается максимальной безопасностью индивида в силу физического превосходства последнего и надёжного контроля над всем действием. То есть необходимо учитывать статус субъекта в смертельной игре: игрушка ли он сам, играющий ли, либо зритель, такой же, как зритель в театре или на спортивном стадионе. Далее, смерть в такой игре не бывает условной и отвлечённой: а) живая игрушка самостоятельно умирает после завершения игры (игрок предварительно этому способствует, но не наблюдает смерть); б) живую игрушку убивает игрок в процессе действия или на заключительном его этапе. Сам игрок остаётся *живым*, за исключением казуистических единичных случаев.

Этого нельзя сказать, если игрок выбирает в качестве развлечения манипуляции с собственным телом или психикой. Социальная и культурная среда не всегда транслирует незрелому индивиду недопустимость экстремального экспериментирования с самим собой, так что употребление наркотиков или токсических веществ, высоких доз спиртного или введение себя в изменённое состояние сознания иными путями предстают как хоть и опасная, но всё же игра. Слово «игра» притупляет осторожность, провоцирует повышенный интерес к прежде безразличным темам и практикам, неоправданно повышает доверие к предлагающему «поиграть», вызывает ощущение вхождения в некую группу, которая играет не в классики на асфальте и не в армрестлинг, а во что-то гораздо более увлекательное и таинственное. Но главное – в игре всё можно в любой момент остановить и прекратить играть. Например, лица, практикующие *BDSM* (сексуальная активность садо-мазохистского толка), соглашаются на страх, боль, временные расстройства здоровья, так как по предварительному взаимному договору один из участников немедленно ставит понятным способом другого в известность, если продолжать больше не хочет или не может. К сожалению, субъект, находясь в изменённом состоянии сознания, либо вообще потеряв сознание, уже никого ни о чём информировать не способен. В свою очередь, окружающие (если они вообще присутствуют) рассматривают происходящее как забаву, за которую они никакой особой ответственности не несут, так как их роль сводится к возможности «поглазеть» / «потешиться». «Потеха» очень скоро прекращается, как только «заигравшийся» очевидно начинает нуждаться в скорейшей профессиональной помощи врача-реаниматора или психолога. Становится ясно, что это уже не игра, и вообще с самого начала в своей основе *не было игрой*.

Одно из подобных развлечений – «удушение», комплекс механических воздействий на организм человека, приводящий к ряду патологических изменений в мозговой ткани и сопровождающийся расстройствами сознания, падением (если человек до этого стоял). На довольно известном отечественном интернет-сайте *baby.ru* однажды был задан вопрос по поводу картинки-«демотиватора» с надписью: «Школоте не понять. Усыпление полотенцем» [6; 7]. По самой фотографии с изображением полотенца невозможно догадаться, что речь идёт именно об этой странной забаве, получившей в своё время распространение в школах и детских летних лагерях. Из 28-ми ответов-комментариев 11 принадлежат разным авторам, 17 – семи авторам, написавшим 2 раза и более. Два ответа указывают на полное отсутствие представления о сути «забавы», двадцать четыре – на то, что автор комментария, сразу или через какое-то время (после прочтения других комментариев), вспомнил, что за игра, так как ранее был её свидетелем, непосредственным участником, либо тем и другим одновременно. Один ответ содержит предположение («полотенце пропитывается хлороформом?»), ещё один (последний) носит констатирующий характер, автор называет всё описанное «ужасом», словно подводя итог невесёлой теме. В трёх сообщениях разных авторов говорится о падении «игрока» на пол, сопряжённом с реальной угрозой травмы головы, причём, по описанию, в одном из этих случаев у «игрока» развился спровоцированный удушением эпилептический припадок.

С последствиями этой «игры» хорошо знакомы во многих странах. Так, некоммерческая организация *GASP* сообщает о ежегодной гибели от 250 до 1000 детей как следствии «удушающей игры» только в США. Примечательно, что «играющие» дети 9-16 лет «обычно имеют высокие достижения в учёбе, мероприятиях и спорте и не хотят риска попадания в зависимость от наркотиков или алкоголя» [5]. При этом основная цель «игры» (имеющей, кстати, более десятка синонимичных названий) – «забалдеть», а испытываемые ощущения часто толкают «игрока» на новые эпизоды, причём уже без чьего-либо присутствия поблизости. Это обстоятельство, по мнению активистов организации, также затрудняет учёт смертельных случаев, поскольку определённая часть их именно от «игры» фиксируется в статистических исследованиях как обычный суицид. Кроме того, при существовании «игры» более 20 лет лишь недавно отмечена тенденция «играть» в одиночестве с применением верёвок, ремней, что «драматически повышает смертельность» [Ibidem].

Наглядное сопровождение контрпропаганды смертельной «игры» включает красочную брошюру, в которой, словно в музее, приводятся фотографии здоровых, молодых, жизнерадостных людей (с рождения до трагического момента) в окружении любящих близких, смеющихся друзей; завершает галерею фотография украшенной цветами могилы с надгробием, где чётко различим молодой возраст погибшего от «игры».

Примечательно, что игра не ассоциируется со смертью ни у «ассистента», ни у самого игрока: характерное для этой забавы присутствие любопытствующих сглаживает тот факт, что «игрок» находится в бессознательном и беспомощном состоянии. Даже на выходе из такого состояния возможны дезориентация, импульсивные действия. Но малейшие признаки непредвиденного хода событий (слишком долгий обморок, падение и травма и т.п.) не превратят праздную толпу в бригаду врачей. Хорошо, если в толпе найдётся кто-то старший, способный оказать помощь и организовать остальных. «Неоспоримым» аргументом в пользу начала игры для тех, кто ещё не пробовал, служит оптимистическое заявление типа: «Я пробовал, и не раз – видишь, живой!».

«Играющий» воспринимает совершаемые им действия как разновидность игры *с собственным телом*, наподобие задержки дыхания (особенно на спор «кто дольше»), испытания на предел болевой чувствительности или обыкновенной мастурбации в рамках познания соматических реакций. Не способствует осознанию смертельного характера «забавы» *отсутствие* необходимости принимать какие-либо химические препараты / есть особую пищу, применять грозные на вид технические средства, находиться в безлюдных и очевидно опасных (в силу климатических или географических особенностей) местах, взаимодействовать с агрессивными животными. На вопрос, чем же интересна «игра», часто даётся фальшиво-заверяющий ответ: «Да ничего особенного, уснёшь ненадолго, и всё». Если отбросить обнадёживающую / ободряющую словесную мишуру, обрамляющую собственно ответ, мы получим единственное, и то неверное утверждение. Состояние, в котором пребывает «игрок», вовсе *не* является физиологически нормальным сном, так как сопровождается достаточно выраженными метаболическими отклонениями и вызывается не утомлением от работы или сменой фаз бодрствования и сна, а целенаправленными вредоносными воздействиями на организм. Таким образом, объяснения типа «уснёшь» представляют собой грубую ложь и служат провоцирующим фактором в процессе принятия решения об участии в «игре» потенциальным «игроком». Если «игра» всё же позиционируется как *развлекательная*, то вряд ли ощущения, возникающие у «игрока» вследствие грубого обкрадывания головного мозга кислородом и гибели нервных клеток, вообще заслуживают названия «развлечение».

Подводя итог сказанному, сделаем некоторые выводы:

1. в игре, с точки зрения структуры, принципиально задействованы два типа элементов: игрушка (числом от 0 до n), игрок (числом от 1 до n). Сам игровой процесс допустимо в методологическом плане также принимать за элемент. В игре бывают перерывы, когда налицо лишь игроки и игрушки, которые «просто есть»; в действительности игра ещё не окончена, а возможно, просто не начата;

2. всякая игра не исключает опасности, и только в смертельной игре опасность достигает максимальных величин. Смерть игрока либо *заранее* заявлена как обязательное условие, либо *post factum* признаётся «случайной» (несмотря на постоянное или эпизодическое присутствие смертельной угрозы);

3. одиночная «игра», завершающаяся смертью «игрока», на поверку нередко оказывается лишь особым образом оформленным самоубийством. Само действие допускает, а в отдельных случаях предполагает наличие сторонних наблюдателей / зрителей; возможна известная театральность «игры»;

4. когда групповая смертельная игра является лишь *формой* проведения испытаний в структуре какого-либо обряда (например, инициации молодого охотника), грань между «игрой» и «настоящим делом» практически исчезает. Становится ясно: кто не научился действовать с необходимой серьёзностью в игре, тот наиболее уязвим в условиях реальных жизненных ситуаций, либо обнаруживает самые низменные стороны своей натуры, уходя от смертельной опасности за счёт смерти другого «игрока»;

5. простое *называние* какого-либо действия равно «игрой» или «делом», относительно к степени их серьёзности, ещё не указывает ни на отсутствие смертельной опасности, ни на её присутствие. Неумение / нежелание субъекта учитывать это обстоятельство служит самостоятельным фактором риска (в том числе смертельного): даже опытный «игрок», ощущая и сознавая себя таковым, не гарантирован от фактического обращения в игрушку для безличной или персонифицированной смертоносной силы.

Список литературы

1. Майзенберг Е. А. Проблематика и художественные особенности рассказа Э. Хемингуэя «Непобежденный» [Электронный ресурс]. URL: http://www.gramota.net/articles/issn_1993-5552_2009_2-2_37.pdf (дата обращения: 15.12.2013).
2. Пономарев В. Т. Боевые животные: секретное оружие всех времён и народов. Ростов н/Д – Донецк: Феникс; Издательский центр «Кредо», 2006. 304 с.
3. Хейзинга Й. *Homo Ludens*: статьи по истории культуры. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
4. Энциклопедический словарь Ф. А. Брокгауза и И. А. Ефрона [Электронный ресурс]. СПб.: Брокгауз-Ефрон, 1890-1907. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/brokgauz_efron/102253/Травля (дата обращения: 15.12.2013).
5. GASP: About the Choking Game [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gaspinfo.com/en/choking.html> (дата обращения: 15.12.2013).
6. <http://www.baby.ru/blogs/post/94602318-2137752/?page=1> (дата обращения: 29.01.2014).
7. <http://www.baby.ru/blogs/post/94602318-2137752/?page=2> (дата обращения: 29.01.2014).

DEADLY GAMES FROM PHILOSOPHY POINT OF VIEW

Fedyai Denis Sergeevich, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Saratov State Socio-Economic University
embryold@yahoo.com

In the article the gnoseological, ethical, procedural aspects of deadly games are considered taking into account the necessity of clearing up the player's and toy's place (in the case of its presence) in game process. It is shown how the essential lack of knowledge about some action seriousness results in tragic consequences touching sometimes not only the player himself. Basing on the detailed correlation of the notions "game" and "deed" the author proposes to use the following thesis in relation to deadly games: something serious in game is serious, as a rule, in deed either.

Key words and phrases: deadly game; living toy; player; death; animal fights; baiting with animals; deadly danger; seriousness, deed.

УДК 94(4)–17”

Исторические науки и археология

Данная статья посвящена исследованию малоизученных источниковых данных, относящихся к эволюции численности, а также к этническому составу населения Сорокского цинута (уезда) Молдавского княжества с конца XVI в. до начала XIX в. Проведение подобных исследований в пределах этой пограничной с Украиной исторической области представляет особый научный интерес. Автор приходит к выводу, что в XVIII в. в означенной области в качестве мажоритарного выступало молдавское население, но все же удельный вес представителей ряда других этносов оказался достаточно заметен.

Ключевые слова и фразы: население; этнический состав; численность; территория; Сорокский цинут; Пруто-Днестровское междуречье.

Хайдарлы Дан Иванович, к.и.н.

Институт культурного наследия Академии наук Молдовы, г. Кишинев
arhidamodissey5@mail.ru

**ДАнные ОБ Эволюции Численности и Этническом
СОСТАВЕ НАСЕЛЕНИЯ СОРОКСКОГО ЦИНУТА (УЕЗДА)
МОЛДАВСКОГО КНЯЖЕСТВА (КОНЕЦ XVI – НАЧАЛО XIX В.)[©]**

Сорокский цинут (уезд) Молдавского княжества располагался в северной части Пруто-Днестровского междуречья. Исследование данных, относящихся к этническому составу, а также к эволюции численности населения, проживавшего на протяжении различных периодов в этом приграничном с Украиной регионе, представляет отдельный научный интерес.

Обработку источниковых данных с целью определения реальной численности населения, обитавшего в пределах цинутов Молдавского княжества (в том числе и в Сорокском цинуте) в период 1772-1803 гг., произвел в своей специальной монографии П. Г. Дмитриев [1]. В то же время документальные данные, относящиеся к этническому составу проживавшего здесь до начала XIX в. населения, оставались до сего дня практически неизученными. Однако для правильного понимания явлений, имевших место в регионе в XIX-XX вв., необходимо изучение ситуации, им предшествовавшей.

Некоторые из подобного рода сведений содержатся в материалах посемейных переписей населения, производившихся в период русско-турецкой войны 1768-1774 гг. в цинутах Молдавского княжества по приказу командующего I русской армией фельдмаршала П. А. Румянцева [3, д. 201, л. 1, 1 об.]. Первая из этих переписей была проведена в 1772-1773 гг. Переписные ведомости оформлены в виде таблиц, в которых содержатся итоговые данные о количестве учтенных в каждом из населенных пунктов глав семей. Некоторые из граф отражают сведения о жителях различной этнической принадлежности – в частности, графы, озаглавленные «молдаване», «цыгане», «греки», «армяне» и, почему-то, в одной графе приводится общее число сербов и евреев [2, с. 161-169].

Переписная ведомость 1774 г. по Сорокскому цинуту [Там же, с. 354-369] также выполнена в виде таблиц, однако названия граф отличаются от ведомостей переписи 1772-1773 гг., о чем подробно будет сказано ниже.

Следует отметить, что данные обеих упомянутых переписей, относящиеся к количеству проживавшего в цинутах Молдавского княжества населения, являются далеко не полными. Дело в том, что многие из жителей стремились избежать учета, поскольку переписи носили в первую очередь фискальный характер. Не вносились в списки представители привилегированных сословий (бояре, черное духовенство). Применив научно-обоснованные методы, П. Г. Дмитриев в своем специальном труде определил реальное количество населения, проживавшего в 70-е годы XVIII в. в цинутах Молдавского княжества [1, с. 45-88].