ВОПРОСЫ НАЦИОНАЛЬНЫХ И ФЕДЕРАТИВНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Научный журнал

Выпуск 10(79). 2021. Том 11

Журнал «Вопросы национальных и федеративных отношений»
включен в перечень рецензируемых научных изданий ВАК,
в которых должны быть опубликованы
основные научные результаты на соискание ученой степени
кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук
по политическим и историческим наукам

МОСКВА, 2021

ВОПРОСЫ НАЦИОНАЛЬНЫХ И ФЕДЕРАТИВНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Научный журнал

**Вячеслав Александрович
МИХАЙЛОВ**

Председатель Совета, д.и.н., профессор,
зав. кафедрой национальных и федеративных
отношений РАНХ и ГС при Президенте РФ

Редакционный Совет

**Рамазан Гаджимурадович
АБДУЛАТИПОВ**

д.ф.н., постоянный представитель Российской Федерации
при Организации Исламского сотрудничества

**Любовь Федоровна
БОЛТЕНКОВА**

д.ю.н., профессор РАНХ и ГС при Президенте РФ

**Владимир Иванович
ВАСИЛЕНКО**

д.п.н., профессор Российской академии народного
хозяйства и государственной службы при Президенте РФ

**Владимир Александрович
ВОЛОХ**

д.п.н., профессор Государственного университета
управления

**Вадим Витальевич
ГАЙДУК**

д.п.н., профессор Башкирского государственного
университета

**Владимир Юрьевич
ЗОРИН**

д.п.н., руководитель Центра по научному взаимодействию
с общественными организациями, СМИ и органами
государственной власти ИЭА РАН

**Раушан Мусахановна
КАНАПЬЯНОВА**

д.п.н., профессор кафедры международного
культурного сотрудничества МГИК

**В. Микаэль
КАССАЕ НЫГУСИЕ**

д.и.н., профессор кафедры теории и истории
международных отношений Российского
университета дружбы народов

**Геннадий Яковлевич
КОЗЛОВ**

д.и.н., профессор Рязанского государственного
университета им. С.А. Есенина

**Игорь Георгиевич
КОСИКОВ**

д.и.н., главный научный сотрудник Института
этнологии и антропологии РАН

**Николай Павлович
МЕДВЕДЕВ**

д.п.н., профессор Российского университета
дружбы народов

**Марина Николаевна
МОСЕЙКИНА**

д.и.н. профессор, заведующая кафедрой истории России
Российского университета дружбы народов

**Александр Данилович
НАЗАРОВ**

д.и.н., профессор, зам. руководителя кафедры
по научной работе Московского авиационного института

**Дарья Вячеславовна
ПЕРКОВА**

к.п.н., ответственный редактор

**Александр Васильевич
ПОНЕДЕЛКОВ**

д.п.н., профессор, заведующий кафедрой политологии
и этнополитики Южно-Российского института
управления – филиал РАНХ и ГС при Президенте РФ

**Дмитрий Егорович
СЛИЗОВСКИЙ**

д.и.н., профессор кафедры истории России Российского
университета дружбы народов

**Шукран Саидовна
СУЛЕЙМАНОВА**

д.п.н., профессор Российской академии народного хозяйства
и государственной службы при Президенте РФ

**Жибек Сапарбековна
СЫЗДЫКОВА**

д.и.н., профессор, заведующая кафедрой стран
Центральной Азии и Кавказа Института стран Азии
и Африки Московского государственного университета имени
М. В. Ломоносова, заместитель главного редактора журнала

Редакционная коллегия

Главный редактор – СУЛЕЙМАНОВА Ш.С.,
д.п.н., профессор РАНХиГС

Члены ред. коллегии:

Волох В.А. (зам. главного редактора),
Сыздыкова Ж.С. (зам. главного редактора),
Перкова Д.В. (ответственный редактор),
Болтенкова Л.Ф., Дробижина Л.А.,
Слизовский Д.Е.

УЧРЕЖДЕН

ООО «Издательство
«Наука сегодня»

ЖУРНАЛ ВКЛЮЧЕН

В ПЕРЕЧЕНЬ ВАК РФ

Журнал зарегистрирован
Федеральной службой по надзору
в сфере массовых коммуникаций,
связи и охраны культурного
наследия

Регистрационный номер
ПИ № ФС77-47487
от 25 ноября 2011 г.

Журнал издается ежемесячно

Журнал включен в базу РИНЦ
(Российский индекс научного
цитирования)

Включен в каталог
Ulrich's Periodicals Directory

Пятилетний импакт-фактор
журнала: 1,006

Адрес редакции:
115598, г. Москва, ул. Загорьевская,
д. 10, корп. 4, цокольный этаж,
помещение I, комната 7-1, офис 4

Тел.: (910) 463-53-42

www.etnopolitolog.ru

E-mail: etnopolitolog@yandex.ru

Мнение авторов может
не совпадать с мнением редакции.

При перепечатке ссылка
на журнал обязательна.

Научные статьи, публикуемые
в журнале подлежат обязательному
рецензированию.

Ответственный редактор

Перкова Д.В.

Компьютерная верстка

Анциферова А.С.

Подписано в печать 27.10.2021.

Формат 60×84/8. Объем 24,3.

Печать офсетная.

Тираж – 1000 экз.

(1-й завод – 500 экз.)

Заказ № 000.

Отпечатано в типографии
ООО «Белый ветер»

115054, г. Москва, ул. Щипок, 28

Тел.: (495) 651-84-56

ISSN 2226-8596 (print)

12 выпусков в год и

2 выпуска в год переводной (англ.) версии

Языки: русский, английский

<http://etnopolitolog>

Входит в перечень рецензируемых научных изданий ВАК РФ

Включен в каталог периодических изданий Ульрих (Ulrich's Periodicals Directory: <http://www.ulrichsweb.com>)

Материалы журнала размещаются на платформе РИНЦ Российской научной электронной библиотеки, Electronic Journals

Library Cyberleninka

Подписной индекс издания в каталоге агентства Роспечать 70114

Цели и тематика

Журнал *ВОПРОСЫ НАЦИОНАЛЬНЫХ И ФЕДЕРАТИВНЫХ ОТНОШЕНИЙ* – периодическое международное рецензируемое научное издание в области политических исследований. Журнал является международным как по составу редакционного совета и редколлегии, так и по авторам и тематике публикаций.

Научный журнал издается с 2011 года в издательстве «Наука сегодня». С 2018 года издается переводная (англ.) версия журнала. С момента своего создания, журнал ориентировался на высокие научные и этические стандарты и сегодня является одним из ведущих политологических журналов России.

Цель журнала – способствовать научному обмену и сотрудничеству между российскими и зарубежными политологами.

Журнал предназначен для публикации результатов фундаментальных и прикладных научных исследований. Тематическая направленность журнала отражается в следующих постоянных рубриках: «Отечественная история, этнология и этнография», «История международных отношений и мировой политики», «История и философия политики», «Политические институты, процессы и технологии», «Политическая культура, этнополитика и идеологии», «Политические проблемы международных отношений и глобализации».

Формат публикаций: научные статьи, обзорные научные материалы, материалы круглых столов, научные рецензии, научные сообщения, посвященные исследовательским проблемам в сфере политики и политологии.

В своей деятельности редакционный совет и редколлегия журнала руководствуется принципами, определяемыми ВАК России для научных журналов, в том числе: наличие института рецензирования для экспертной оценки качества научных статей; информационная открытость издания; наличие и соблюдение правил и этических стандартов представления рукописей авторами.

Целевой аудиторией журнала являются российские и зарубежные специалисты-политологи, а также аспиранты и магистры, обучающиеся по направлениям политология, государственное и муниципальное управление и международные отношения.

Журнал строго придерживается международных стандартов публикационной этики, обозначенных в документе *COPE (Committee on Publication Ethics)* <http://publicationethics.org>

Полные сведения о журнале и его редакционной политике, требования о подготовке и публикации статей, архив (выпуски с 2011 года) и дополнительная информация размещена на сайте: <http://etnopolitolog.ru>

Электронный адрес: etnopolitolog@yandex.ru

ISSN 2226-8596 (print)

12 issues a year plus

2 issues a year of the translated (eng.) version

Languages: Russian and English

<http://etnopolitolog>

Included in the list of peer-reviewed scientific publications of the Higher Attestation Commission of the Russian Federation

Included in the Ulrich's Periodicals Directory

Materials of the journal are placed on the RSCI platform of the Russian scientific

electronic library – Electronic Journals Library Cyberleninka

Subscription index of the journal in the Rosspchat Agency catalogue is: 70114

Objectives and themes

Academic journal “*Issues of National and Federative Relations*” is an international peer-reviewed scientific periodical in the field of political studies. The journal has an international character because of the composition of its Editorial Board, its editors, its contributing authors and topics of its publications.

The scientific journal is published since 2011 at the “Publishing House “Science Today”. Translated (eng.) version of the journal is published since 2018. Since its inception, the journal was guided by high scientific and ethical standards and today it is one of the leading political science journals in Russia.

The purpose of the journal is to promote scientific exchange and cooperation between Russian and foreign political scientists.

The journal is intended for the publication of the results of fundamental and applied scientific research. Thematic focus of the journal is reflected in the following permanent headings: “Domestic history, ethnology and ethnography”, “History of international relations and world politics”, “History and philosophy of politics”, “Political institutions, processes and technologies”, “Political culture, ethnopoltics and ideologies”, “Political problems of international relations and globalization.”

Format of publications: scientific articles, reviews, scientific materials, materials of round tables, scientific reviews, scientific reports devoted to research problems in the field of politics and political science.

The Editorial Board and the editors of the journal in their activities are guided by the principles defined by VAK of Russia for scientific journals, including: presence of the institute of peer review for the expert quality assessment of scientific articles; information openness of the publications; availability and compliance with the rules and ethical standards for the submission of manuscripts by the authors.

The target audience of the journal is Russian and foreign specialists-political scientists, as well as graduate students and masters in the fields of political science, state and municipal management and international relations.

The journal strictly adheres to the international publishing standards and publication ethics identified in the *COPE (Committee on Publication Ethics)* document. <http://publicationethics.org>.

Full details of the journal and its editorial policy, requirements to the preparation and publication of articles, archive (issues since 2011) and additional information are available on the website: <http://etnopolitolog.ru>

E-mail address: etnopolitolog@yandex.ru

ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ИСТОРИЯ, ЭТНОЛОГИЯ И ЭТНОГРАФИЯ

<i>Раимов Р.И., Сыздыкова Ж.С.</i> Джадидизм и басмачество: тенденции и противоречия	2688
<i>Шавлаева Т.М., Дахо А.А., Тесаев З.А., Садулаев Э.С.</i> К вопросу изучения Ачхоевско-Бамутской горно-лесистой зоны Чеченской Республики (по материалам историко-этнографической экспедиции)	2696
<i>Гудименко Д.В.</i> Национализм в современном мире: типологизация и формы проявления	2710
<i>Болотин М.С.</i> Историография политического сыска в Российской Империи 1881-1917 гг.	2720
<i>Борисова Е.В.</i> Проблемы лесного хозяйства в Крыму в период установления советской власти в ноябре 1920 года	2727
<i>Мальсагов Р.А.</i> Религиозный фактор в общественно-политической жизни современного общества: секуляризация и десекуляризация	2734
<i>Столяров А.В.</i> Деятельность ВКП(б) в Среднем Поволжье в «до колхозный» период: историографический обзор 1920-е – 1930 гг.	2740
<i>Шадышков А.А.</i> Трудовая активность крестьянства Среднего Поволжья в период развитого социализма: историографический взгляд	2748

ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ПОЛИТИКИ

<i>Болтенкова Л.Ф.</i> Библия как источник права (часть тринадцатая)	2757
--	------

ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИНСТИТУТЫ, ПРОЦЕССЫ И ТЕХНОЛОГИИ

<i>Данилов В.А., Данилова Е.В.</i> Трансформация российского и китайского вектора трансатлантического взаимодействия на современном этапе	2771
<i>Асси Абед Эль Рахим.</i> Определение понятия имиджа	2780

ПОЛИТИЧЕСКАЯ РЕГИОНАЛИСТИКА И ЭТНОПОЛИТИКА

<i>Гаджиев М.М.</i> Основные факторы формирования этнополитики в северокавказском регионе: историческая преемственность и современная реализация	2786
--	------

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ И ВНЕШНЕЙ ПОЛИТИКИ

<i>Тушков А.А., Алехина А.П., Животова Д.А.</i> Юго-Восточная Азия в условиях глобального вызова VUCA – World: проблема инклюзивности или инструмент западных технологий?	2798
<i>Сидорова Г.М., Шангараев Р.Н.</i> Особенности развития африканского вектора турецкой внешней политики на современном этапе	2808
<i>Плиев С.М., Кулумбегова Л.Т., Санаков И.Б., Смолик Н.Г.</i> Мягкая сила как новая система реализации внешнеполитических интересов	2816

Пикалов Д.В., Пикалова В.С., Макарова О.С., Гончаров А.С.

Отражение актуального фольклора Валахии, Молдавии
и Трансильвании в идейно-образном уровне видеоигры
«Vampire: the Masquerade – Bloodlines» 2823

Петрович-Белкин О.К., Буторов А.С., Буторова О.М.

Российско-армянское сотрудничество в сфере обеспечения
энергетической безопасности на Южном Кавказе (1991-2021 гг.)..... 2839

Эндрюшко А.А. Ситуативные факторы культурной интеграции
мигрантов в России (на примере граждан Азербайджана)..... 2847

Абдусселам Тепе. Политические и экономические отношения Турции
с Иракским Курдистаном в контексте ближневосточной
внешнеполитической стратегии Турецкой Республики 2855

Ван Бо. Причины выдвижения инициативы
«Один пояс – Один путь»..... 2867

Семенов В.В. Единство в многообразии: Богини
региона Линнань-части древней Юго-Восточной Азии 2872

Чжан Цзысюань. Модели регулирования
этносоциальной интеграции в Сингапуре 2883

Эгембердиев А.К. Пандемия COVID-19
и уникальный опыт информационной политики в сфере миграции..... 2893

Хромова А.В. Информационное пространство
как геополитическая категория эпохи глобального мира..... 2899

СТУДЕНЧЕСКАЯ НАУКА

Ситдигов А.М. Проблемы организации высшей вневузовской
подготовки в гражданских учебных заведениях СССР в 1930-1938 гг..... 2908

КОНФЕРЕНЦИИ

Сыздыкова Ж.С. Фестиваль науки
в Институте стран Азии и Африки МГУ 2918

НАШИ АВТОРЫ 2921

ТРЕБОВАНИЯ К ОФОРМЛЕНИЮ РУКОПИСЕЙ 2928

DOI 10.35775/PSI.2021.79.10.016

УДК 94(498):7.046.2

Д.В. ПИКАЛОВ

*кандидат исторических наук, доцент
Ставропольского государственного педагогического
института, Россия, г. Ставрополь
ORCID ID: 0000-0002-0153-8641*

В.С. ПИКАЛОВА

*кандидат исторических наук, доцент
Ставропольского государственного педагогического
института, Россия, г. Ставрополь*

О.С. МАКАРОВА

*кандидат педагогических наук, доцент
Ставропольского государственного педагогического
института, Россия, г. Ставрополь
ORCID ID: 0000-0002-3914-9385*

А.С. ГОНЧАРОВ

*бакалавр Ставропольского
государственного педагогического института,
Россия, г. Ставрополь
ORCID ID: 0000-0002-3244-8155*

ОТРАЖЕНИЕ АКТУАЛЬНОГО ФОЛЬКЛОРА ВАЛАХИИ, МОЛДАВИИ И ТРАНСИЛЬВАНИИ В ИДЕЙНО-ОБРАЗНОМ УРОВНЕ ВИДЕОИГРЫ «VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES»

Настоящая статья посвящена анализу мифологем и вечных образов о мистических существах – стригоях в актуальном фольклоре народов Валахии, Молдавии и Трансильвании. Актуальность темы исследования заключается в необходимости частного изучения румынской мифологии в аспектах демонологии и мифах о мистических существах. Особый интерес вызывают малоизученные персонажи румынских мифов, отраженные в современном медийном дискурсе. На примере видеоигры «Vampire: The Masquerade – Bloodlines» можно почерпнуть ряд сведений для установления преемственности культурных традиций мифов и сказок в продуктах медиакультуры. Практическая значимость исследования обусловлена возможностью использования материалов работы для дальнейшего изучения румынских мифов и фольклора. В методическом аспекте результаты исследования можно использовать в качестве актуализации на уроках по «Ми-

ровой художественной культуре» в школе, а также на занятиях по культурологическим дисциплинам в высшем учебном заведении. Научная новизна исследования выражена в комплексном анализе мифологической сущности вампиров-стригоев в двух источниковых базах – фольклоре, румынской мифологии и лоре видеоигры «*Vampire: The Masquerade – Bloodlines*». Новый взгляд на идейную и образную составляющую мифического существа стригоя отражен в мифологической традиции, актуализированной авторами – разработчиками видеоигры. Цель исследования – проанализировать наследование румынских мифологических традиций в описании стригоев на примере фольклора и идейно-образного уровня видеоигры «*Vampire: The Masquerade – Bloodlines*». Результатом исследования стало изучение всех ключевых мифологем и вечных образов, связанных с народными поверьями, приметами, фольклором народов Валахии, Молдавии и Трансильвании на примере устойчивых связей мифов в видеоигре «*Vampire: The Masquerade – Bloodlines*».

Ключевые слова: мифология, фольклор, традиция, творчество, клан, вампир, стригой.

Введение. Мифопоэтическая картина мира народов Валахии, Молдавии и Трансильвании начала формироваться в VII в. до н.э., в период возникновения на территории Малой Скифии (современное Черноморское побережье Румынии) торговых колоний греков. Первый комплекс мифологем и вечных образов был сформирован под влиянием греческой мифологии. В III в. до н.э. возникает государство даков, и появляется новый опыт поиска средств мифотворчества. Народные поверья включают в себя новые элементы описания мистических существ.

В начале II в. н.э. Дакия была завоевана. Римские легионеры привнесли новый элемент мифотворчества, и у даков начал формироваться актуальный фольклор. Затем интенсивная романизация, создание балканской латыни, добыча драгоценных металлов и формирование мистических культов привели к появлению самостоятельных мифологических традиций. В том числе, мифам о существах, которые под покровом ночи пьют кровь, воруют детей, насылают порчу на селения и т.д.

Создание частного образа стригоя-вампира связано с расселением в VI в. славянских племен на территории современной Румынии, у которых уже был сформирован определенный цикл мифов об «упырях». В период с VI по X вв. в актуальный фольклор в отношении стригоев вошли представления о связи с реками, альковами, ночными существами. Народы Валахии, Молдавии и Трансильвании заботились о своем фольклоре, поэтому сохранилось множество мифов и древних преданий о стригоях, относящихся к V-VI вв. В 1526 г. вследствие неудачной битвы при Мохаче Валахия, Молдавия и Трансильвания стали вассалами Османской империи.

Тогда, под влиянием различных культур, были заимствованы новые мифологические традиции. Расцвет фольклора, связанного со стригоями, многие исследователи соотносят с распространением христианства в его ранних формах и влияние личности Влада III Цепеша (Дракулы). В рамках нашего исследования мы намерены проследить развитие мифологических традиций, актуализацию мифологем и вечных образов стригоев, упырей и вампиров из румынских народных поверий, мифов и легенд, позднего фольклора в идейно-образном уровне видеоигры «Vampire: The Masquerade – Bloodlines», пользующейся популярностью среди молодежи.

Обзор источников и историографии. В данном исследовании мы использовали комплекс частнонаучных методов. Специально-исторические методы: нарративный метод, историко-системный метод, историко-сравнительный метод, историко-типологический метод, реконструктивный метод, историко-динамический метод, метод диахронического анализа. Культурологические методы: культурно-функциональный метод, культурно-системный метод, компаративистский метод. Социологические методы: контент-анализ, метод идеальных типов и метод обобщения характеристик. Лингвистические методы: метод лингвистического наблюдения и описания, сравнительно-лингвистический метод, лексико-семантический метод, контекстный метод. На основе всей совокупности методов мы придерживаемся социокультурного подхода.

Источниковой базой исследования послужили такие источники, как: «Анналы», фольклор, этнографические и лингвистические экспедиции, священные тексты и художественная литература.

«Анналы» Публия Корнелия Тацита используются в сравнительном анализе специфики Принципата I в. до н. э. и взаимоотношений вампиров в видеоигре [16. С. 828].

Данные фольклора, поверий, мифов получены из следующих источников: «Мифы и легенды древних славян» под ред. В.П. Бутромеевой [1. С. 448]; трехтомное собрание мифов из Германской мифологии Я. Гримма [6. С. 928; 7. С. 976; 8. С. 792]; демонология Древнего Китая Я.Я.М. де Гроота [9. С. 352]; румынские сказки и легенды И.Д. Мещерякова [17. С. 192].

Этнографические и лингвистические экспедиции включают в себя следующие исследования: Голант Н.Г. «Этнолингвистические материалы из коммуны Мэлая, Румыния (Жудец Вылча, область Олтения)» [3. С. 271-322]; Плотникова А.А. «Восточнославянские мифологические персонажи в народной традиции староверов румынской Добруджи» [12. С. 21-35].

Данные Священных текстов представлены такими источниками: Гоэтия [4. С. 224]; Тора – Пятикнижие и Ёафтарот [19. С. 1456]; Вульгата [24. Р. 3033]. Священные тексты используются при определении степени влияния раннехристианских религиозных форм на фольклор народов Валахии, Молдавии и Трансильвании.

Художественная литература представлена книгой французского философа-экономиста Пьера-Жозефа Прудона «Собственность – это кража» [15. С. 286] и Малым собранием сочинений Брэма Стокера [18. С. 576].

Базой исследования актуального фольклора в идейно-образном уровне «Vampire: The Masquerade – Bloodlines» является данные официального сайта видеоигры [23].

Историографию исследования можно выделить в рамках исследования актуального румынского фольклора и влияния на мифопоэтику народов Валахии, Молдавии и Трансильвании ранних форм христианства, мистификации образа Влада III Цепеша.

Исследование Н.В. Выжлецовой «По ту сторону границы: «Чужие» в культуре (на материале мифологии, фольклора, литературы)» используется в рамках сравнения оригинальных представлений о стригоях в румынском фольклоре с источниковыми сведениями XV века [2. С. 88-92].

Статья «Трансформация образа вампира в художественной культуре Европы и Америки» И.Ю. Грабузовой позволяет уточнить трансформацию образа вампира-стригоя в эпоху предромантизма, готики XVII-XVIII вв. [5. С. 302-305].

Статья «Замок графа Дракулы в Румынии и его социокультурный феномен» Е.А. Дмитриевой используется при анализе влияния личности Влада III Цепеша на формирование общеевропейского образа вампира [10. С. 124-131].

Статья «Изучение румынского языка и культуры румын в России (XIX в. – начало XX в.)» М.В. Домосилецкой необходима для расширения языкового материала в рамках комплексного анализа актуального фольклора [11. С. 51-151].

Исследование «Языковая интерференция у старообрядцев Румынии (по материалам этнолингвистических экспедиций в Добруджу)» А.А. Плотниковой позволяет выделить и отделить раннехристианские верования от христианизированных образов в румынской мифологической традиции [13. С. 240-247].

Статья «Традиции жанра сказки и фэнтези в творчестве современных молодых российских авторов (на материале произведений А. Ганиевой, Д. Ахметшина, Е. Бабушкина и М. Нокс)» Е.А. Плотниковой используется при уточнении степени влияния современной художественной литературы на идейно-образный уровень видеоигры [14. С. 30-40].

Фундаментальный труд «Осень Средневековья» Й. Хейзинга позволяет уточнить средневековые концепты, ценностные аттракторы и императивы в структуре румынского фольклора [20. С. 768].

«Краткий обзор трансформации образа вампира в некоторых популярных книжных сериях» Е.И. Чеклецовой расширяет языковое пространство анализа притч и поверий, актуальных для народов Валахии, Молдавии и Трансильвании в период расцвета мифотворчества [21. С. 241-246].

«Мифология валахов-румын из Тимокской долины» С.-Д. Солкотович подтверждает актуальность фольклора древнего и средневекового образцов на примере отдельных этнических и языковых групп [22. Р. 155].

1. Ключевые мифологемы и вечные образы.

Румынский фольклор в исторической ретроспективе был тесно связан с прообразом западноевропейского вампира второй половины XIX – начала XX в. С точки зрения поиска исходных мифологем, важно рассмотреть народные поверья и представления о сущности, особенностях и функциях вампиров-стригов в единой системе румынского фольклора [17. С. 192]. Стригои (рум. «strigoi» – призрак) – в румынской и молдавской мифологических традициях вампиры и колдуны, ожившие трупы людей, убитых насильственной смертью, чаще всего, повешенных или утопленных [1. С. 448]. Стригои живут в двух мирах – «земном мире» и «мире тьмы». Женским аналогом стригоя в румынской мифологии является стригояйка (рум. «strigoaică») – ведьма, колдунья [22. Р. 155].

Lop Vampire: The Masquerade – Bloodlines (далее – VTMB) представляет стригоя как оживший труп, убитый или обращенный насильственно. В начале видеоигры персонаж обращается и проходит инициацию. Затем ему представляется два мира – «Мир людей» и «Мир Тьмы». Женские аналоги представляются также фантастическими существами, но не обладающими отличительными колдовскими способностями. Но в начале видеоигры представлен отдельный клан «Тремер» (ср. псих. тремор – колебание частей тела), члены которого обладают магическими способностями и больше всего приближены к «Шабашу» – организации, отстаивающей право сильных вампиров на абсолютную свободу и независимость от центральной власти – «Камарильи» [23].

Судя по всему, название «Шабаш» (от ивр. «покой») восходит к мифологизированным собраниям ковена ведьм, куда, согласно фольклору, входили сильнейшие колдуньи и не допускались ведьмы-одиночки. Камарилья (исп. *samarilla* – «тайный кабинет») названа в честь сообщества интриганов в палате перед опочивальней испанского короля Фердинанда VII. По логике видеоигры Камарилья называются так, потому что «захватили» власть способом, не получившим признание среди древних, старейших вампиров. Этот сюжет напоминает отрывок из румынского мифа IX в., где группа стригоев устанавливает свою власть в богатом селении и заставляет низших вампиров прислуживать себе, соблюдая определенные «правила» – ради сохранения своей сущности от остального мира. Те же правила мы видим в самом названии видеоигры – «Masquerade». Концепт Маскарад может ассоциироваться с европейскими ярмарками VII-VIII вв., которые были адаптированы в румынском фольклоре в следующем столетии [20. С. 768; 23].

В течение видеоигры персонаж выбранного клана расследует похищение ценного для Камарильи артефакта – «Анкарского саркофага». Главный

герой ищет средства добиться возвращения артефакта и получить уважение среди вампирских кланов. Здесь важно отметить связь с мифами о вампирах в тюркской мифологии. Анкара – место действия многих собраний «вечнотживущих» в мифологической традиции. К тому же, это место, имеющее религиозное значение, также получило известность благодаря мистическим историям, городским мифам. Окультиные сведения присутствуют в мифах IX-XIII вв. В ходе продвижения по сюжету игрок сталкивается с погибшими колдунами и мертвецами, обладающими способностями стригояек [4. С. 224; 23].

В южнорумынской мифологической традиции со стригоями сравниваются морои (рум. «тогоі») и мороайками (рум. «тогояіса»). В румынских мифах морои часто сравниваются с погибшими колдунами и ворожеями, которые после смерти восстали в образе вампира. Так, если стригоя можно сравнить с вампиром в общеславянской мифологии, а мороя – с личем (нем. «leiche» – мертвец), ожившим трупом в позднегерманской мифологии [2. С. 88-92]. VTMB представляет таких трупов – сильнейшими вампирами, разновидностью личей, отличающихся от упомянутого нами клана Тремер. Однако характер таких колдунов напоминает скорее современных литературных героев некоторых российских писателей – А. Ганиевы, Д. Ахметшины, Е. Бабушкины и М. Нокса, напоминающих персонажей сюжетной линии VTMB [14. С. 30-40].

Сюжет в VTMB развивается в Лос-Анджелесе и зависит от выбора игрока, поведения, следования правилам Маскарада, мирного общения и боевых действий. В конечном счете, взаимоотношения с Камарильей и вампирскими кланами складывается в зависимости от мировоззрения главного героя. На физические, социальные и ментальные способности героя влияет питье крови людей и животных. В румынских мифах неизменным атрибутом стригоев является также питье крови домашнего скота и детей. В фольклоре стригои обычно насылают болезни, проклятия и ночные кошмары, крадут детей. У клана Тремер имеются все данные атрибуты. Антисоциальное поведение свойственно клану «Малкавиан» – в игровом мифе это клан, проклятый Каином, первым вампиром, за «ужасное преступление». Так, могущество вампира, его непосредственная сила зависит от количества выпитой крови [6. С. 928; 7. С. 976; 23].

Мирное общение складывается из четырех диалоговых способностей, формирующихся из социальных и ментальных атрибутов, умений и сверхъестественных способностей, уникальных для каждого клана.

1. «Persuasion» («Убеждение») – отражает социальный атрибут «харизма», приспособляемость вампира, и умение «интеллект», уровень знаний Мира людей, науки, культуры, технологий. Persuasion – логично построенная аргументация, деловое общение.

2. «Seduction» («Соблазнение») – отражает социальный атрибут «внешность», способность вампира адаптироваться к Миру людей, и умение «интриганство» – хитрость, способность добиваться желаемого. Seduction – в основном лживые или соблазняющие фразы.

3. «Intimidation» («Запугивание») – отражает ментальный атрибут «интеллект» и умение «устрашение», особую ауру вампира. Intimidation включает в себя шантаж, угрозы, давление и связь с вампирами с низким показателем «человечности».

4. «Domination» («Доминирование») или «Greatness» («Величие») – отражает особую способность вампира влиять на окружающих и более слабых вампиров за счет количества накопленной крови [23].

В мифах нападения стригоя на деревни и поселения происходило по ночам. В румынском фольклоре упоминается, что в вечернее время стригой мог внушать людям иллюзии, превращаться в мух и черных бабочек. С наступлением ночи стригой мог насыщать дурные сны, страшные видения, превращаться в сов и летучих мышей [3. С. 271-322].

Что касается физических характеристик, то во многих ранних румынских мифах у стригоев рыжие волосы, голубые глаза, бледная кожа и синие губы. В некоторых сказаниях у стригоев по два сердца, одно связывает их с земным миром, другое – с потусторонним. На поверхности тела стригоев отсутствуют следы гниения, днем они спят под землей или в гробу, ночью – охотятся на людей и домашний скот [1. С. 448].

Многообразие составных элементов образа стригоя является следствием влияния карпато-балканской и западнославянской мифологических традиций. Румыны считали, что стригой – существо, которое может принимать бестелесную форму облака или тумана. Стригой враждебно относятся к беременным женщинам, могут подменять детей. Среди примет встречаются упоминания о том, что дух стригоя в обличье тумана можно разглядеть через отверстие от сучка гробовой доски или через замочную скважину. Согласно одной из легенд, изгнать стригоя можно в полночь накануне дня святой Люции (13 декабря) с помощью боярышника [3. С. 271-322]. В другой версии – с помощью ладана [24].

Разновидностью стригоев в ранних мифах являются приколичи и триколичи (рум. «pricolici» и «tricolici») – существа, которые восстают из могил в образах собак или волков. Мифы о стригоях легли в основу многих европейских бродячих сюжетов: сказочных, сказочно-бытовых и новеллистически-бытовых. Классический образ стригоя IV-V вв. стал прообразом общеевропейского вампира – ожившего трупа, который не смог обрести покой после смерти и вернулся к жизни в обличье духа, трупа или зверя. К слабостям стригоя относятся: боязнь солнечного света, осиновых кольев и боярышника. В поздних мифах, зародившихся после распространения христианства, стригой боятся распятий и серебра [22. С. 155].

Иерархия и социальная сторона мира вампиров была сформирована в Средние Века, когда полномасштабно развернулась деятельность Инквизиции. Тогда сильнейшие вампиры сформулировали «Традиции» – набор из шести правил, регулирующих социальные связи среди кланов. Все вампиры, подчиняющиеся Камарильи, должны следовать Традициям. Игнорирование или искажение Традиций карается заточением и голодовкой. За прямое нарушение Традиций по решению Старейшин вампира казнят [18. С. 576; 23].

Первая Традиция – «Маскарад»: «Ты не будешь раскрывать твою природу тем, кто не твоей крови. Если ты сделаешь это, ты будешь лишен прав твоей крови...»

Вторая Традиция – «Территория»: «Твоя территория принадлежит только тебе. Все остальные должны выказывать уважение к тебе, находясь в ее пределах. Твое слово – закон, пока ты на своей территории...»

Третья Традиция – «Потомство»: «Ты можешь стать сиром другого только с разрешения твоего сира. Если ты создашь другого без разрешения сира, ты и твой потомок будете уничтожены...»

Четвертая Традиция – «Ответственность»: «Ты создаешь свое собственное дитя. Пока твое потомство не станет самостоятельным, ты будешь управлять им во всем. Его проступки – это твоя ответственность...»

Пятая Традиция – «Гостеприимство»: «Уважай чужую территорию. Попав в чужой город, ты должен представиться тому, кто правит в нем. Если ты не будешь принят, ты – ничто...»

Шестая Традиция – «Уничтожение»: «Ты не должен уничтожать других твоего вида. Право на уничтожение принадлежит только Старейшинам. Только старейшины могут призвать к Кровавой Охоте...» [17. С. 192; 23].

Традиции в VTMB обусловлены тремя аспектами: 1) боязнью вампиров перед солнечным светом; 2) слабостью перед серебром, кольями, огнем, ладаном; 3) необходимостью питаться – удовлетворять «Голод» ради победы над «Зверем» – образным понятием, определяющим состояние вампира, долго не пьющего кровь. В албанской традиции «стригия» (греч. «*strix*» – кричащая сова) выступает антропоморфным существом, обладающим теми же свойствами, что и румынский стригой. Мифическая стригия также вечно находится в борьбе со внутренним Зверем. Из аспектов влияния христианства явно прослеживается боязнь ладана, распятий и серебра [10. С. С. 124-131]. Упоминание слабостей перед огнем и кольями относится к раннехристианскому периоду. Слабость перед чесноком относится исключительно к народным поверьям, что присутствует в содержании мифов и оговаривается в VTMB в прологе [5. С. 302-305; 23].

Сильвия-Диана Солкотович указывает, что стригоями по различным румынским приметам становились дети с рыжими волосами или хвостом, дети, умершие неестественной смертью или до крещения, недоношенные,

внебрачные дети, рожденные у матери, которой перешла дорогу черная кошка, седьмой ребенок того же пола в семье или ребенок беременной женщины, на которую посмотрел другой стригой, а также все люди, укушенные стригоями или утонувшие в стригойской реке [22]. На протяжении сюжета VTMB упоминается, что вампиры с данными чертами относятся ко второму поколению. Стригойские реки присутствуют в лоре VTMB и в других видеоиграх серии, но не воплощены в сюжете VTMB [23].

2. Мифологемы, связанные с распространением христианства.

Кланы в VTMB были сформированы в Средние Века представителями третьего поколения вампиров, ведущих родословную от библейского Каина, первого вампира. Этот сюжет из оккультных источников имеет обоснование в содержании Торы. Формирование образа Каина-вампира в еврейской и раннехристианской традиции принято делить на этапы:

1. Каин убивает Авеля из-за зависти и протеста против божественного суда;

2. Каин проклят богом за братоубийство;

3. Каин находит Лилит, и Лилит благословляет Каина;

4. Каин принимает дар Лилит и благодарит ту;

5. Каин предает Лилит, чтобы получить большую власть;

6. Каин оставляет Потомство;

7. Первое поколение каинитов объединяется городами;

8. Возникают культы, распространяются шабашы;

9. Война первого и второго поколения каинитов;

10. Третье поколение добивается мира и благополучия [19. С. 1456].

В лоре VTMB третье поколение создает 13 вампирских кланов. Это явная аллюзия на легендарные тринадцать родов каинитов. Во главе вампирских кланов стоит Камарилья, поддерживающая Традиции. Противником Камарильи является Шабаш – могущественные вампиры, выступающие за ограничение или полную отмену Традиций. Третья группировка – анархическое движение, или «Анархи». Многие идеи, выдвигаемые лидерами Анархов взяты из трудов французского философа-экономиста Пьера-Жозефа Прудона, создателя анархической концепции [15. С. 286]. В частности, это идеи об уничтожении частной собственности (то есть, отмены Второй и Пятой Традиций), отказ от эксплуатации Сородичей (Третья и Четвертая Традиции), уважение естественных прав, признание жизни Сородичей главной ценностью и требование абсолютной свободы (отмена Шестой Традиции) [15. С. 286; 23].

В противостоянии Шабашу и Анархам Камарилья избирает «Князя» (англ. «Prince») – сильного вампира, способного руководить крупным городом. Князь полагается на «Примогенов» – верховный совет. По своей структуре и внутренней специфике, отношения Князя и Примогенов напоминают Принципат в Риме в I в. до н. э. В городах, подчиненных Князьям, суще-

ствуют секты, напоминающие христианскую секту в Риме в период правления Нерона. Независимые кланы стараются придерживаться большей части Традиций. По крайней мере, Первой Традиции – Маскарада [16. С. 828].

Камарилья включает в себя следующие кланы:

- Бруха – клан идеалистов и бунтарей, склоняющихся на сторону Анархов. Вследствие видимой сильной власти большинства Князей, сохраняют преданность Камарилье [15. С. 286; 23];

- Вентру – «голубая кровь», клан аристократов, во всем поддерживающий Камарилью и Традиции. Оипраются на власть и богатство. Многие представители Вентру в VTMB – политики, администраторы и бизнесмены [5. С. 302-305; 23];

- Малкавианы – «безумцы», проклятый Каином клан, который за близость к «Зверю» платит невозможностью приблизиться к понимаю человеческой природы. Наиболее чувствительны к Голоду и потому нуждаются в защите и поддержке Камарильи [17. С. 192; 23];

- Носферату – названы в честь популяризированного образа вампира из одноименного фильма. В основу концепции Носферату легла идея литературного вампира XVIII – начала XIX вв., то есть, образ живого мертвеца. В VTMB представлены как «уродливые существа», которые сохранили природу части вампиров второго поколения, скрывавшихся в туннелях, трущобах и под мостами в период Средневековья. Ищут покровительства Камарильи [5. С. 302-305; 23];

- Тореадоры – прямая противоположность Носферату, самый близкий к Миру людей клан. Его представители – культурные деятели, художники и писатели, эстеты, ценители прекрасного. Единственный клан, который всегда был предан Камарилье (при определенных обстоятельствах и выборах игрока – вплоть до развязки VTMB) [20; 23];

- Трёмеры – клан колдунов, в котором воплотились черты румынской стригойки. Используют «Тауматургию» – магию крови. Крайне амбициозны и склонны к власти. Клан получил свою силу через постоянные убийства Сородичей и Старейшин. Происходят от смертного мага, сумевшего испытать вампирской крови. Вне зависимости от выбора игрока, в развязке VTMB предадут Камарилью [21; 23].

- Шабаш включает в себя следующие кланы:

- Ласомбра – вампиры-стражи, повелевающие тенями. В образе Ласомбра воплощен миф о том, что вампиры-стригои не отражаются в зеркалах, а также городские легенды о том, что они не остаются на фотографиях [17; 23];

- Цимисхи (Тзимици) – восточный клан, восходящий к китайской мифологии и демонологии. Способны менять внешность, частично принимать строение тел других существ (в отличие от Гангрел, не меняют облик полностью). Как правило, очень привязаны к своим альковам. Имеют тесные связи с Тореадорами [9. С. 352; 23];

- Аримейн – «искусственный» клан вампиров, куда допускаются только женщины. Повелевают духами, призывают души умерших. Название происходит от имени основоположницы клана – Аримейн, отступницы клана Гангрел, вставшей на сторону Шабаша и создавшей новый образ Сороди-чей [11; 23];

- Каэсиды – загадочный клан, унаследовавший много черт второго поколения. Считают своими предками и покровителями фей, чей образ и функции понимаются, согласно германской мифологической традиции, довольно широко [9; 23];

- «Лазариты» – прокаженные вампиры, по легенде, происходят от выживших в геноциде «Джованни», охоте на большую группу вампиров, неоднократно нарушивших Традиции [20; 23].

- Независимые кланы:

- Гангрелы – клан «вечных странников», которые предпочитают жить среди животных, а не среди людей. Наиболее близки к природе. По лору отказались от покровительства Камарильи в 1998 г., но обязались соблюдать Традиции [23]. Важным атрибутом клана является способность превращаться в различных существ, связанных с лунными циклами. Обычно превращаются в волков. Так, стригои в мифах обычно превращаются в сову-неясыть, в позднем фольклоре – в волков и летучих мышей. Родственные стригоям вырколаки (рум. «vârcolas» – оборотень) могли превращаться в волков и медведей. В поверьях XI в. иногда стирается граница между стригоями, мороями и вырколаками [17].

- Ассамиты – клан, представляющий собой мифологизированный образ ассасинов. Противники Тремер [13; 23];

- Джованни – современные наследники древнего клана Каппадокийцев Равносы – «Обманщики», клан, живущий с помощью краж и разбоев [20; 23];

- Дочери Какофонии – «Сирены», чье происхождение неизвестно. Близки к клану Малкавиан [8; 23];

- Истинные Бруха – «Элои», это «чистая» ветвь клана Бруха [15; 23];

- Салюбри – «Циклопы», дети вампира Саулота, погибшего из-за Тремер [23];

- Самеди – клан, представители которого могут оживлять мертвых. Прокляты тем же способом, что и Носферату, но неясно, дело ли это рук Каина, или другого могущественного вампира [19; 23];

- Дети Осириса – клан «отступников», который не имеет собственной родословной, но принимает всех, кто разочаровался в собственных кланах. Во внутриигровом мифе уникальные Традиции Детей Осириса происходят от забытого египетского клана вампиров из второго поколения [1. С. 448; 23];

- Нагараджа – «каннибалы». Клан, состоящий целиком из отступников. Не соблюдают большую часть Традиций, исключая Первую Традицию [23].

Все вампирские кланы в VTMB уникальны, но ко всем можно отнести основные приметы стригоя из румынской мифологии. Так, во многих пове-

рьях встречается упоминание о том, что проходящая через могилу лошадь может почуять стригоя – если лошадь упирается, встает на дыбы, отступая от могилы, значит, стригой не спит. Медленное ржание лошади может быть признаком того, что стригой еще не проснулся. Стригои – бессмертные существа. В ранних мифах встречаются упоминания о том, что убить молодого стригоя можно было только огнем. В поздних мифах – что единственным средством для избавления поселения от стригоя могут служить лишь два кола – деревянный (осиновый) и железный – по одному для каждого сердца [17]. В VTMB осиновый кол может лишь ранить вампира, обездвижить, а железный – надолго парализовать [23].

Способность стригоев летать – вторична и пришла, скорее всего, из одной из карпато-балканских мифологических традиций. Первичным, при этом, следует признать характеристику стригоя как «живого трупа» или «мертвой души», остальное же – непостоянные признаки, которые изменялись вместе с распространением христианства. Синтез языческого и христианского миропонимания сделал образ стригоя более загадочным и гротескным [13. С. 240-247].

Поздние румынские сказания сообщают, что остановить стригоя можно было амулетом из свиных костей, кругом из соли. Кроме того, считалось, что стригой не может сам освободиться из похоронного савана или перестать считать ячменную или пшеничную крупу, опилки. Этот способ во многих мифах использовали народные герои для того, чтобы оставить стригоя на светлом месте до рассвета, когда бы он ослаб и стал уязвимым. Впрочем, в поздних мифах встречаются упоминания о том, что стригои очень быстро считают и способны указать точное количество крупы в мешке или ящике в считанные минуты [17].

В поздних мифах стригои не могут пересечь реку. Но, в отличие от общеевропейского вампира, в румынских поверьях также существуют упоминания о том, что стригой привязан к священной реке. Стригойские реки в мифах скрываются под землей (в «Подземном мире») и вытекают на поверхность, сливаясь с реками, текущими вблизи поселений [12]. Подобные черты свойственны двум кланам в VTMB – «Носферату» и «Гангрелам» [23].

Кланы в VTMB объединяет общая мифология, основанная на связях еврейской и румынской мифологических традиций. Причем, румынская традиция как более молодая с цивилизационной точки зрения, заимствуют подавляющую часть культурных черт еврейской традиции [23].

Согласно Торе, Каин был проклят богом за убийство Авеля. Он был обречен на вечную жизнь и бесконечную жажду крови человека. Данное утверждение имелось в виду в переносном смысле. Румынское мифотворчество упростило и насытило данный сюжет мистическим подтекстом. В итоге возник раннехристианский и арианский миф о связи Каина и Лилит, первой жены Адама [19].

В соответствии с текстом Вульгаты, правила жизни для каинитов предусматривают проклятую жизнь в тесной связи с традициями прошлого и попытками искупить вину общего предка [24].

В каббализме «Мир тьмы» приравнивается к третьему поколению каинитов. Лилит обозначают ярлыком «Темная Мать», Каина – «Темный Отец» [4. С. 224]. Любовная связь двух библейских персонажей актуализирует раннегероический цикл из германской мифологии [6. С. 928]. Еще одно заимствование из германских мифов связано с процессом кормления и созданием Потомства [7. С. 796].

Так, в VTMB вампир, выпивающий всю кровь человека и дающий взамен часть своей, создает Потомство. В это случае «родитель» получает титул «Сира», а новообращенный – низший титул «Дитя» [8. С. 792]. Если вампир не выпьет кровь у жертвы, но даст взамен часть своей, то создаст «упыря», слабого вампира, не обладающего тем же могуществом, что и основные линии крови. В румынских мифах двойственность образов «стригой-упырь» связана с заимствованием из славянской мифологии [23].

Заключение. Итак, стригои – мистические существа из румынской мифологии, обладающие чертами общеевропейских вампиров и фактически являющиеся их прообразами. Благодаря влиянию карпато-балканской и западнославянской мифологических традиций стригои были популяризованы в фольклорах многих народов Западной Европы. Синтез языческого и христианского миропонимания повлиял на эволюцию образа стригоя, который был актуализирован в готической литературе во второй половине XVIII века. Затем, в XIX веке, вампирская тематика глубже проникает в британскую и французскую литературу. Неоготический роман «Дракула» (1897 г.) ирландского писателя Брэма Стокера, основанный на мистических историях о Владе III Цепеше, господре Валахии, закрепил интерес к вампирам в европейской культуре, хотя и существенно отступил от типичных мифологических представлений о стригоях. В видеоигре VTMB мифы о стригоях раскрыты через типичное мифопоэтическое восприятие культовой мистики. В VTMB достаточной степени переданы особенности восприятия мистических существ народами Валахии, Молдавии и Трансильвании, ключевые мифологемы и вечные образы, связанные с народными поверьями и приметами, а также мифологемы, возникшие вместе с распространением ранних форм христианства в его мистико-ритуальных аспектах.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. Бутромеев В.П. Мифы и легенды древних славян / под ред. В.П. Бутромеева, В.В. Бутромеева. М.: ОЛМА Медиа Групп, 2013.
2. Выжлецова Н.В. По ту сторону границы: «Чужие» в культуре (на материале мифологии, фольклора, литературы) // Вопросы культурологии. 2010. № 2.

3. *Голант Н.Г.* Этнолингвистические материалы из коммуны Мэлая, Румыния (Жудец Вылча, область Олтения) // В сборнике: Карпато-балканский диалектный ландшафт. Язык и культура. Памяти Галины Петровны Клепиковой. Российская академия наук, Институт славяноведения; отв. ред. А.А. Плотникова. Москва, 2008.

4. Гоэтия. С предисловием и комментариями Алистера Кроули / пер. с англ. А. Блейз. М.: Издательство «Ганга», 2009.

5. *Грабузов И.Ю.* Трансформация образа вампира в художественной культуре Европы и Америки // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2012. № 6.

6. *Гримм Я.* Германская мифология / пер., коммент. Д.С. Колчигина; под ред. Ф.Б. Успенского. 2-е изд., доп. М.: Издательский Дом ЯСК, 2019. Т. I.

7. *Гримм Я.* Германская мифология / пер., коммент. Д.С. Колчигина; под ред. Ф.Б. Успенского. 2-е изд. М.: Издательский Дом ЯСК, 2019. Т. II.

8. *Гримм Я.* Германская мифология / пер., коммент. Д.С. Колчигина; под ред. Ф.Б. Успенского. 2-е изд., доп. М.: Издательский Дом ЯСК, 2019. Т. III.

9. *Де Гроот Я.Я.М.* Демонология Древнего Китая / пер. с англ. Котенко Р.В. СПб.: Издательская группа «Евразия», 2000.

10. *Дмитриева Е.А.* Замок графа Дракулы в Румынии и его социокультурный феномен // Энигма. 2020. № 28-2.

11. *Домосилецкая М.В.* Изучение румынского языка и культуры румын в России (XIX в. – начало XX в.) // Acta Linguistica Petropolitana. Труды института лингвистических исследований. 2009. Т. 5. № 1.

12. *Плотникова А.А.* Восточнославянские мифологические персонажи в народной традиции староверов румынской Добруджи // Славяноведение. 2017. № 6.

13. *Плотникова А.А.* Языковая интерференция у старообрядцев Румынии (по материалам этнолингвистических экспедиций в Добруджу) // В сборнике: Старообрядчество: история и современность, местные традиции, русские и зарубежные связи. Материалы VI Международной научно-практической конференции. 2015.

14. *Плотникова Е.А., Трошкова А.О., Трофимов Г.А.* Традиции жанра сказки и фэнтези в творчестве современных молодых российских авторов (на материале произведений А. Ганиевой, Д. Ахметшина, Е. Бабушкина и М. Нокс) // Традиционная культура. 2018. Т. 19. № 3.

15. *Прудон П.-Ж.* Собственность – это кража. М.: Красанд, 2020.

16. *Публий Корнелий Тацит.* Анналы. История. М.: АСТ. Серия: Золотой фонд мировой классики, 2012.

17. Румынские сказки и легенды. М.: Издательский Дом Мещерякова, 2020.

18. *Стокер Б.* Малое собрание сочинений / Брэм Стокер; пер. с англ. С. Антонова, Л. Бриловой, А. Бродоцкой и др. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2017.

19. Тора. Пятикнижие и ǳафтарот / перевод П. Гиль, З. Мешков; сост.: р. Йосеф Цви Герц. М.: Гешарим, 1999.

20. Хейзинга Й. Осень Средневековья / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатели Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.

21. Чеклецова Е.И. Краткий обзор трансформации образа вампира в некоторых популярных книжных сериях // Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты. 2016. № 35.

22. Solkotovic S.-D. Mitologia vlaho-romanilor din Valea Timocului / Silvia-Diana Solkotovic. Craiova: Aius PrintEd, 2010.

23. Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Wiki // https://vtmb.fandom.com/wiki/Vampire:_The_Masquerade_-_Bloodlines_Wiki.

24. Vulgate. The Latin Old and New Testaments by Jerome. San Francisco: AGES Software. Books For The Ages, 1997.

D.V. PIKALOV

*Candidate of Historical Sciences, associate professor
Stavropol State Pedagogical Institute,
Stavropol, Russia*

ORCID ID: 0000-0002-0153-8641

V.S. PIKALOVA

*Candidate of Historical Sciences, associate professor,
Stavropol State Pedagogical Institute,
Stavropol, Russia*

O.S. MAKAROVA

*Candidate of Pedagogical Sciences, associate professor
Stavropol State Pedagogical Institute,
Stavropol, Russia*

ORCID ID: 0000-0002-3914-9385

A.S. GONCHAROV

*Bachelor, Stavropol State Pedagogical Institute,
Stavropol, Russia*

ORCID ID: 0000-0002-3244-8155

REFLECTION OF RELEVANT FOLKLORE OF VALACHIA, MOLDOVA AND TRANSILVANIA IN THE IDEO-IMAGE LEVEL OF THE «VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES» VIDEO GAME

This article is devoted to the analysis of mythologemes and eternal images of mystical creatures – strigoi in the current folklore of the peoples of Wallachia, Moldavia and Transylvania. The relevance of the research topic lies in the need

for a private study of Romanian mythology in aspects of demonology and myths about mystical creatures. Of particular interest are the little-studied characters of Romanian myths reflected in modern media discourse. On the example of the video game «Vampire: The Masquerade – Bloodlines», one can gather a number of information to establish the continuity of the cultural traditions of myths and fairy tales in the products of media culture. The practical significance of the study is due to the possibility of using the materials of the work for further study of Romanian myths and folklore. In the methodological aspect, the results of the research can be used as actualization in the lessons on «World Art Culture» at school, as well as in the classroom on cultural disciplines at a higher educational institution. The scientific novelty of the research is expressed in a comprehensive analysis of the mythological essence of the strigoi vampires in two sources – folklore, Romanian mythology and the lore of the video game «Vampire: The Masquerade – Bloodlines». A new look at the ideological and imaginative component of the mythical creature of the strigoi is reflected in the mythological tradition, actualized by the authors – developers of the video game. The purpose of the research is to analyze the inheritance of Romanian mythological traditions in describing strigoi using the example of folklore and the ideological level of the video game «Vampire: The Masquerade – Bloodlines». The result of the research was the study of all the key mythologemes and eternal images associated with popular beliefs, omens, folklore of the peoples of Wallachia, Moldova and Transylvania on the example of the stable connections of myths in the video game «Vampire: The Masquerade – Bloodlines».

Key words: *mythology, folklore, tradition, creativity, clan, vampire, strigoi.*