

Дмі́трий Серге́евич Лихачёв

28 ноября 1906 года

-

30 сентября 1999 года



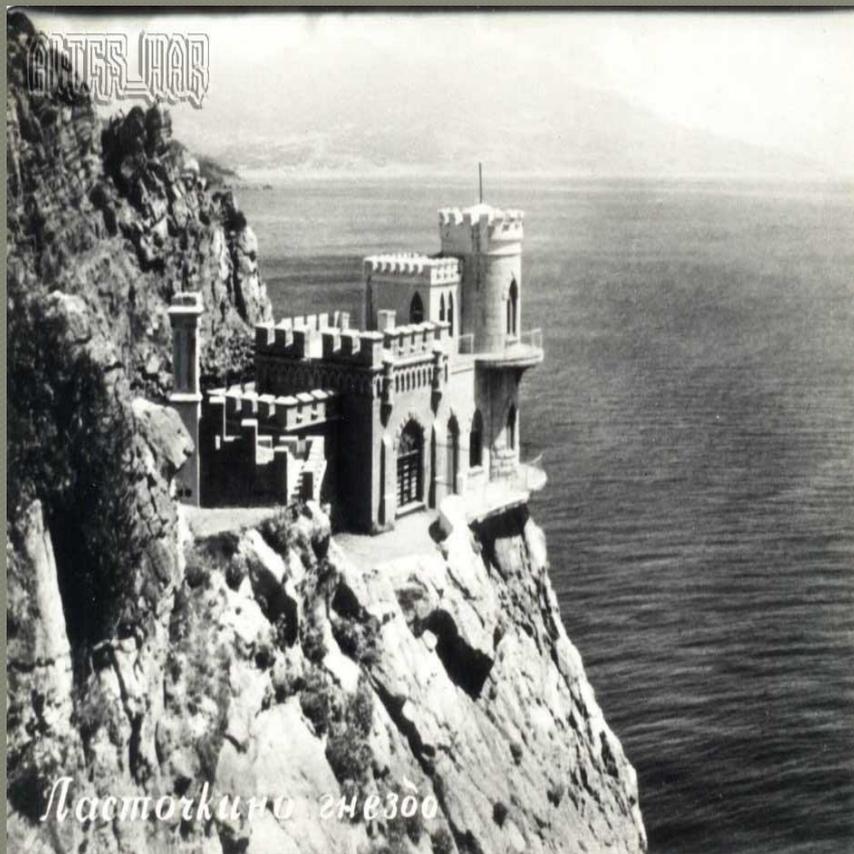
Семья



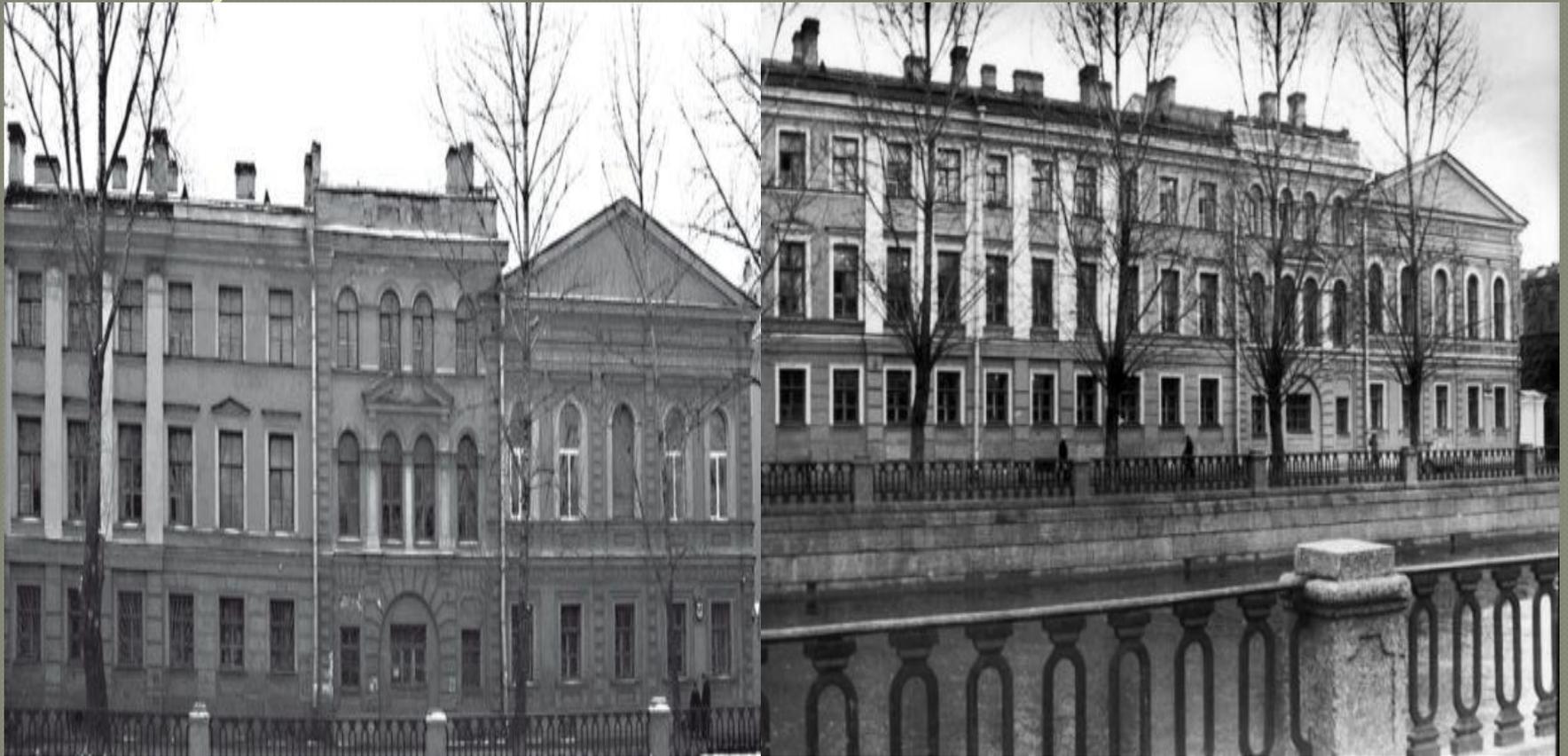
Куоккала (Репино)



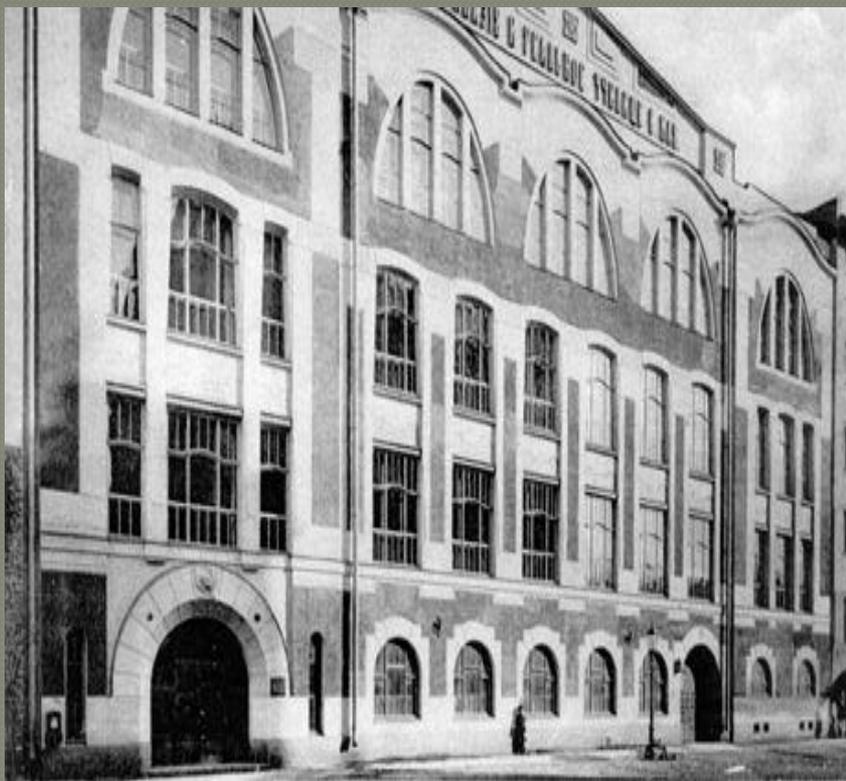
Мисхор



Гимназия Императорского Человеколюбивого Общества (Г.И. Ч.О.)



Петербургская школа Карла Мая



Советская единая трудовая школа



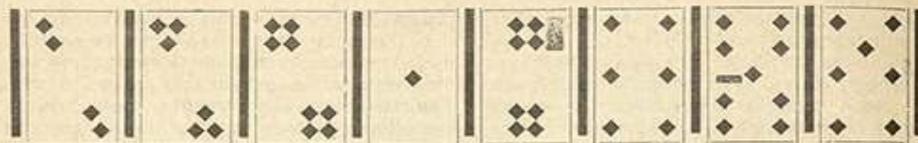
Ленинградский государственный университет



Лихачев

Соловки





КАРТЕЖНЫЕ ИГРЫ УГОЛОВНИКОВ

(Из работ Криминологического кабинета)

Картежная игра имеет в воровской среде не малое значение в достижении высших ступеней жульнической квалификации. Умелого и „тонкого“ воровства далеко недостаточно для того, чтобы стать испытанным „духовым“, ¹⁾ „жиганом“. ²⁾ Неумение постоянно рисковать всеми своими деньгами, „тришками“, или даже жизнью, также, как и неверность своей воровской этике составляет признак „дешевого человека“. „Глубоко своей“ ³⁾ жулик всегда носит при себе колоду карт и готов играть, где угодно, и при каких угодно обстоятельствах. Даже собираясь „на дело“, жулик захватывает с собой карты. Азарт руководит всеми его поступками. Карты же помогают жулику коротать время в тюрьме.

Привычка к постоянному напряжению всей нервной системы, привычка рисковать делает особенно тяжелым однообразие тюремной жизни. Карты дают жулику необходимое, часто физиологическое ощущение риска. Многие жулики сравнивают ощущение при игре с ощущением при краже.

По словам одного карманника, выигрывать все равно, что чувствовать, как скользит в руку под подкладкой фраера толстый бумажник.

По своему образный язык шпаны подчеркивает эту связь в характерном употреблении картежных терминов: „При рамсе ⁴⁾ вольты ⁵⁾ недействительны“—говорит агент

1) Духовым назыв. крупный вор: „Духовой куши рвет“.

2) Жиган—„настоящий“, удалой вор, герой каким его рисует себе шпана.

3) „Свой“ или „массовый“—вор.

4) Рамс—шпанская игра в карты.

5) Вольт—валет. 6) „Липа“—фальшивый документ.

Уголовного Розыска, поймав жулика на предъявленную ему „липу“. ⁶⁾

В заключении „холотушки“ ⁷⁾ сменяют „фомку“ ⁸⁾ и никакие ухищрения не могут их изгнать оттуда.

В Исправдомах с более или менее свободным режимом шпана обычно располагается группами—вместе сидят все с одной улицы, или с одного района. Внутри камеры все общее, и играют камера с камерой.

Сейчас в камере висит одежда, лежат передачи, а через полчаса нет ничего, кроме самого необходимого. Хорошим игрокам в камере почет. „Играющий“ человек никогда не будет в тюрьме голоден.

За приобретением карт дело не станет. Главная трудность заключается в бумаге, но если в тюрьме имеется библиотека, или какие-нибудь красивые уголки с газетами и журналами—трудности не существует.

Бумага склеивается в несколько слоев хлебным клеем (хлеб обдается крутым кипятком, и отжатой жидкостью клеят). Склеенные листы нарезаются и на них переводятся—„стираются“—рисунки через трафаретки. Трафаретки—обыкновенные листы бумаги, на которых вырезаются острым ножом или бритвой очки в форме нужной масти.

Краской служит слегка разведенное на химическом карандаше, саже или чернилах мыло. Красная масть отличается очертани-

7) Колодушки—карты, они же—стирки, пулемет, майдан и т. п.

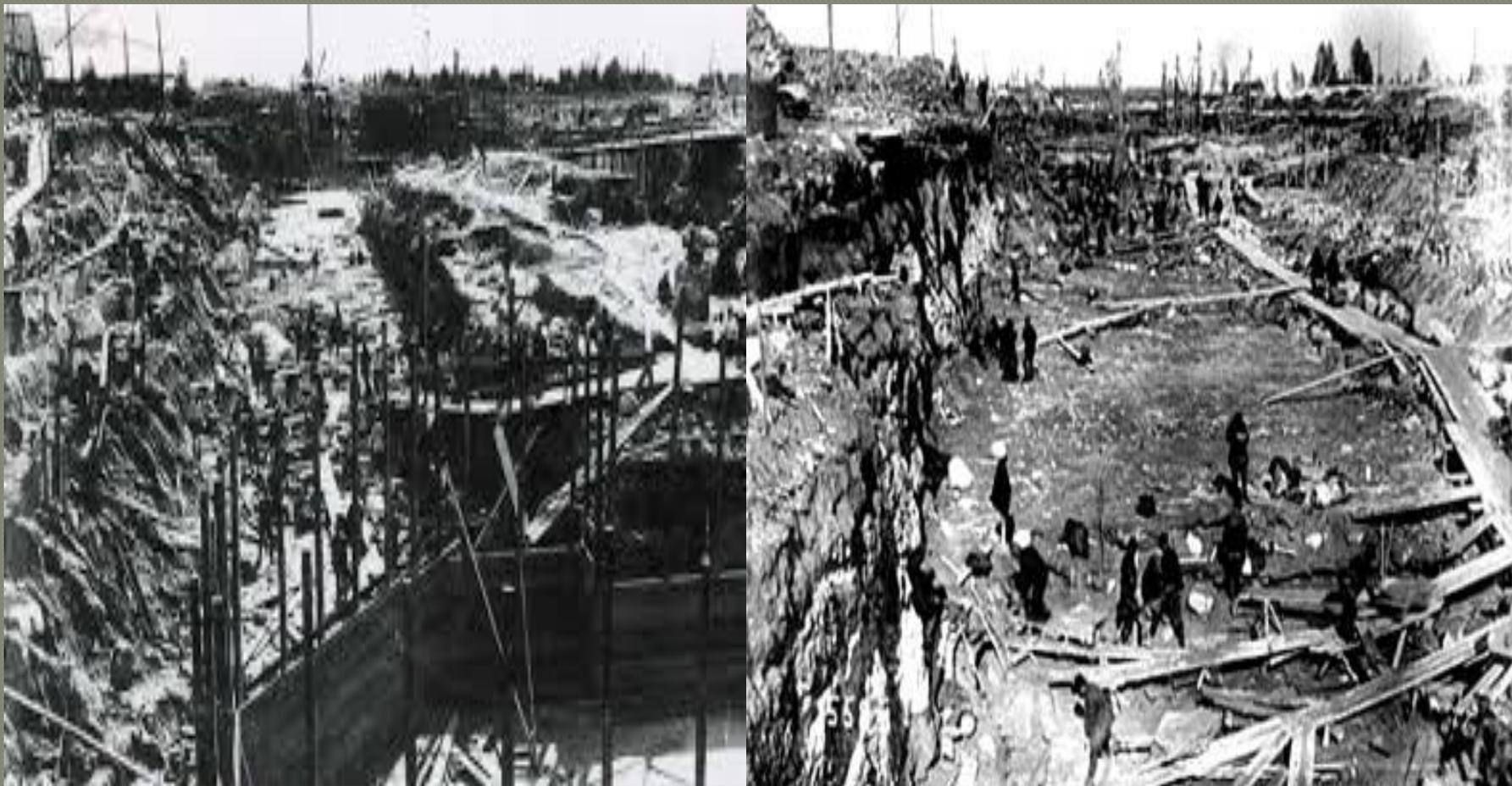
8) Фомка—воровской инструмент.

Дмитрий Лухачёв



*Картежные игры уголовников
Черты воровской этики
О старой русской сфорографии
Соловецкие замки. 1928-1930*

Белбалтлаг



А. П. Карпинский.



Вера Дмитриевна Лихачёва



Ленинград

Дорога ЖИЗНИ



Устинова Татьяна

Моисеев
Игорь



Мемориальный камень на площади Лихачёва в Санкт-Петербурге

