

# Дмі́трий Серге́евич Лихачёв

28 ноября 1906 года

-

30 сентября 1999 года



# Семья

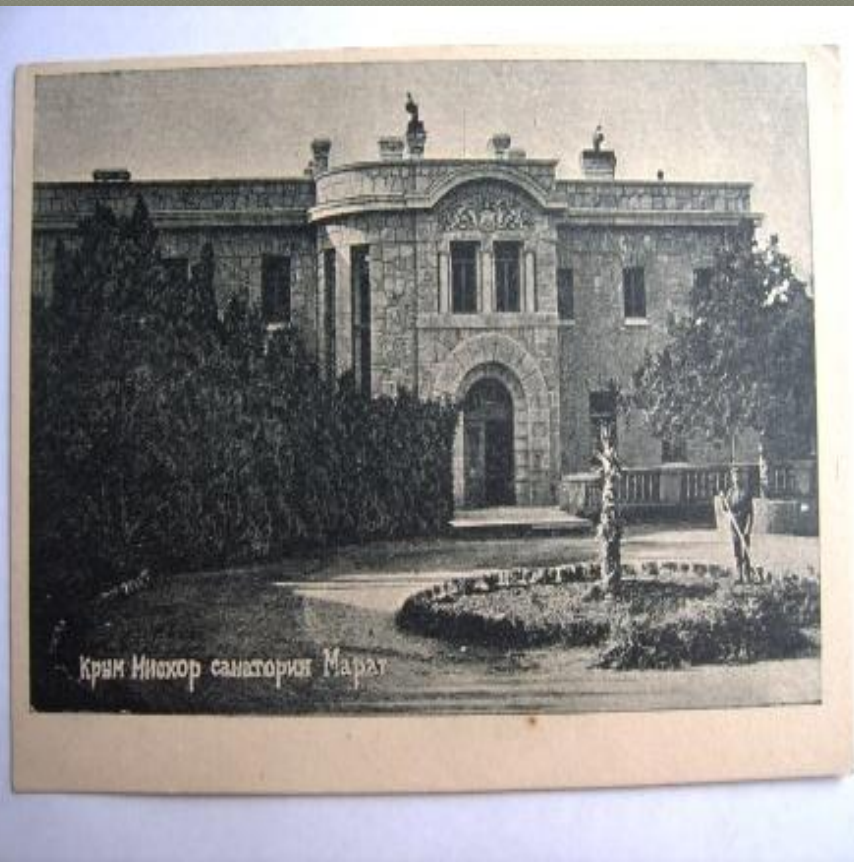
---



# Куоккала (Репино)



# Мисхор



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



# Петербургская школа Карла Мая

---



# Советская единая трудовая школа





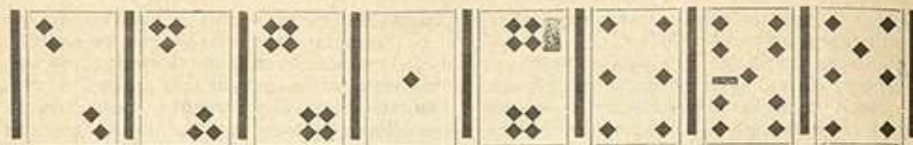
# Ленинградский государственный университет



# 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“, <sup>1)</sup> „жиганом“. <sup>2)</sup> Неумение постоянно рисковать всеми своими деньгами, „тришками“, или даже жизнью, также, как и неверность своей воровской этике составляет признак „дешевого человека“. „Глубоко свой“ <sup>3)</sup> 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 <sup>4)</sup> вольты <sup>5)</sup> 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“. <sup>6)</sup>

В заключении „холотушки“ <sup>7)</sup> сменяют „фомку“ <sup>8)</sup> 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.

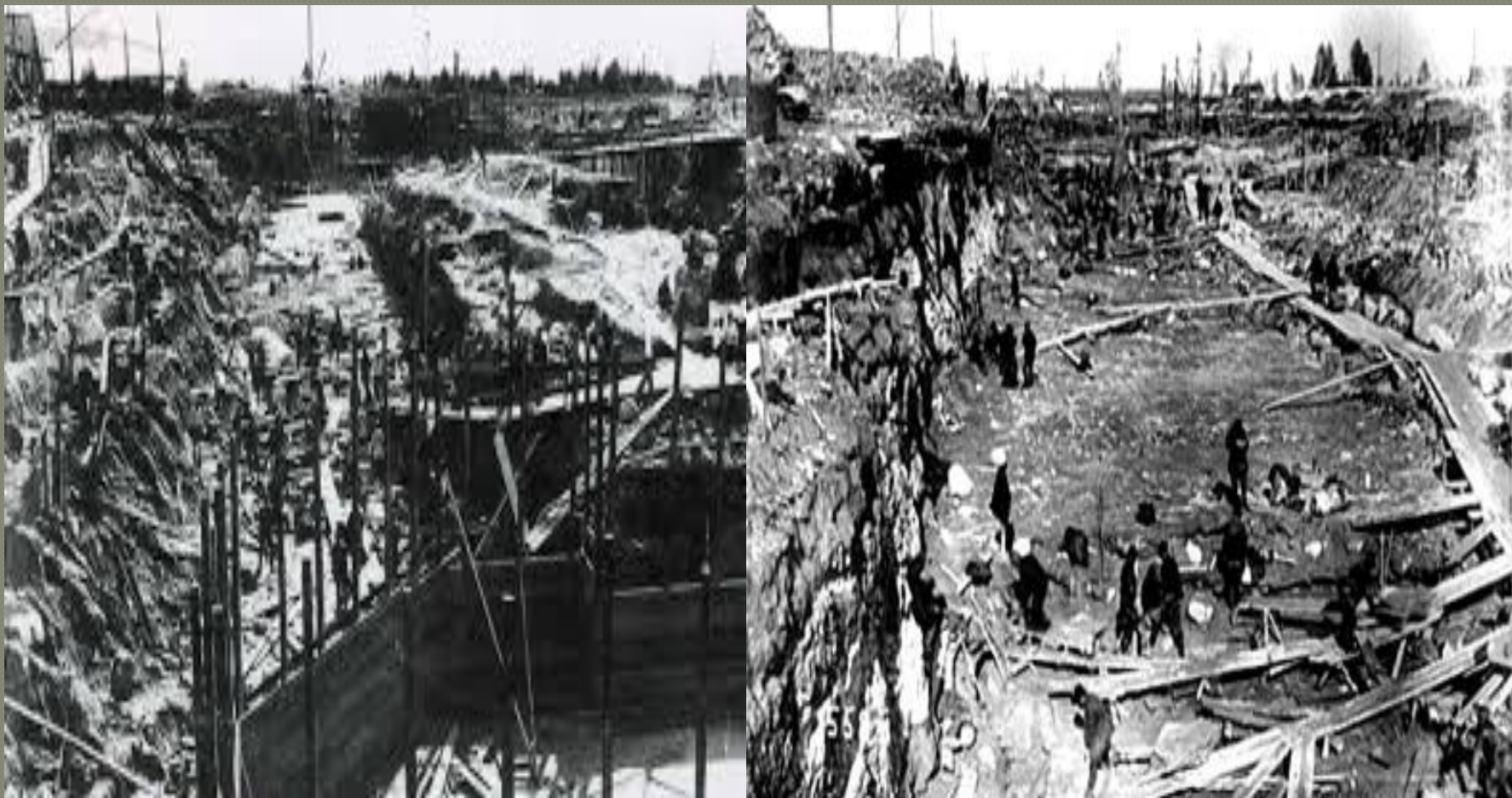
# Дмитрий Лухачёв



*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

