В.В. Шевцов

КАРТОЧНАЯ ИГРА В РОССИИ

конец XVI – начало XX в.

ИСТОРИЯ ИГРЫ И ИСТОРИЯ ОБЩЕСТВА

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

В.В. ШЕВЦОВ

КАРТОЧНАЯ ИГРА В РОССИИ (конец XVI – начало XX в.): ИСТОРИЯ ИГРЫ И ИСТОРИЯ ОБЩЕСТВА

Редакторы:
доктор исторических наук,
профессор А.Н. Жеравина
кандидат исторических наук,
доцент Э.Л. Львова

Томск
2005

УДК 94(47+57):795.4
ББК 63 3(2):75.59
Ш 37

Шевцов В.В.
Ш37 Карточная игра в России (конец XVI – начало XX в.): История игры и история общества / Под ред. А.Н. Жеравиной, Э.Л. Львовой. – Томск: Томский государственный университет, 2005. – 244 с.

ISBN 5-94621-135-8

Монография посвящена феномену карточной игры в русской истории и культуре. Анализируется процесс распространения карточной игры в русском обществе, выявляются особенности организации игрового пространства и времени в жизненном укладе различных сословий, рассматриваются меры государственного регулирования карточного производства и торговли, прослеживаются изменения в определении карточной игры как противоправного деяния в нормах государственного законодательства, приводятся правила наиболее популярных в России в XVIII–XIX вв. карточных игр. Предмет исследования рассматривается в широком социокультурном контексте, что позволяет осветить не только историю самой игры, но и историю общества, в которой она проистекала.

Для историков, культурологов и всех интересующихся отечественной историей и культурой.

УДК 94(47+57):795.4
ББК63 3(2):75.59

Рецензенты:
доктор исторических наук, профессор В.П. Бойко
кандидат исторических наук, доцент В.М. Мучник

ISBN 5-94621-135-8
© В.В. Шевцов, 2005 г.
© Томский государственный университет, 2005 г.

ПРЕДИСЛОВИЕ

С полной уверенностью можно утверждать, что едва ли отыщется человек, не державший в руках колоды игральных карт, не игравший с их помощью в какую-либо игру или хотя бы не выступавший ее сторонним наблюдателем. Игральные карты – примечательное человеческое изобретение. Многообразие правил и игровых ситуаций, самоценность игрового процесса придают этим небольшим листкам с изображениями мастей и фигур устойчивую популярность, не имеющую возрастных, социальных и этнокультурных ограничений. На время своего развертывания игровой процесс создает особую реальность, типизирующую действия играющих посредством специфических правил и психологических универсалий игрового поведения. В то же время реализация игры в различных социокультурных средах и конкретной исторической обстановке придает игре и игровому инвентарю определенные особенности и значения в жизненном укладе, задает способы организации игровой ситуации, определяет поле культурных смыслов, символов, бытовых сюжетов, связанных с игрой.

Например, игральные карты в руках казначея приказа общественного призрения А.М. Грибовского в 1785 г. – это и результат деятельности карточных мануфактур; это и доход Воспитательного дома в размере 10 к. после наложения клейма на червонном тузе; это и должностное преступление, связанное с проигрышем этих скапливаемых государством на благотворительные нужды гривенников; это и повторяющаяся изо дня в день форма общения чиновников, которая привела крестьян к мысли, что «начальство падуче в карты играть»; это и образ игрока-генерала в фольклорных текстах, вытеснивший образ игрока-черта; это и сюжет из биографии Г.Р. Державина, внесшего за Грибовского растраченную сумму, поскольку сам поэт в молодости был пристрастен к «игрецкому ремеслу», что, кстати говоря, послужило темой для его литературного творчества.

Таким образом, игра существует не только сама по себе, но и развертывается во вполне определенную и нуждающуюся в описании

историческую реальность, связанную с культурной, экономической, правовой жизнью. Подход к карточной игре не с точки зрения игрока-профессионала, интересующегося коллизиями и результатами каждой единичной игры, но с точки зрения историка, для которого важны личные и социальные обстоятельства, дает возможность внести вклад в реконструкцию и детализацию картин русской бытовой действительности, в формирование частного измерения истории, в изучение мировоззрения и типов поведения, характерных для различных социальных групп русского общества.

Рассматривая карточную игру в широком социокультурном контексте, исследователь получает возможность осветить ряд более масштабных измерений исторического процесса, чем кажется на первый взгляд: трансформацию традиционного уклада под влиянием индустриально-урбанистического; мифологическое восприятие мира и становление десакрализованного сознания; трансляцию и восприятие культурных новшеств (вещей, моделей поведения); соотношение таких категорий, как труд, праздник, досуг.

Рассмотрение карточной игры в связи с восприятием русским обществом различных сторон западно-европейского культурного опыта вскрывает сходные процессы в современной российской действительности, когда после длительной культурной изоляции вновь «прорублено окно в Европу». Происходящие в результате изменения, связанные с переориентацией мировоззренческой системы, высвобождением игрового инстинкта, возрастанием роли досуга, созданием индустрии развлечений, повышением роли престижного потребления, обнаруживают много общего с результатами модернизации России XVIII–XIX вв.

Сфера досуговой и потребительской деятельности, начав масштабно расширять пространство своего существования с формирования индустриального общества, к настоящему времени стала важнейшей чертой современной массовой культуры.

Глава первая

ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ. ПРОИСХОЖДЕНИЕ ИГРАЛЬНЫХ КАРТ И ПОЯВЛЕНИЕ ИХ В РОССИИ

Карточная игра – это игра, организуемая посредством игральных карт, т.е., с одной стороны, она содержит в себе общие признаки игрового поведения, с другой – как ее разновидность обладает рядом специфических качеств.

По определению Й. Хейзинги, игра – это свободное добровольное действие с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, выходящее за рамки «обыденной» жизни, не преследующее прямого материального интереса и протекающее по определенным правилам внутри ограниченного пространства и времени[1]. Такова игра (в том числе и карточная), что называется, «в чистом виде» для самих играющих в момент ее осуществления.

Важной составляющей игры для самих играющих можно считать азарт – состояние, вызванное страстной увлеченностью и поглощенностью игровым процессом, сопровождающееся повышенным эмоциональным напряжением и возбуждением (граничащим с исступлением). Собственно, азарт может присутствовать не только в игре или отдельных ее моментах, но и в любой другой человеческой деятельности при определенных обстоятельствах.

Как не существует абсолютно закрытых систем, так и непосредственный процесс игры не может не испытывать влияния различных форм и условий человеческой жизнедеятельности. Внешний по отношению к «чистой» игре фактор окружающей социокультурной среды накладывает свой отпечаток на особенности игрового процесса. В момент проживания игрового действа, безоглядной отдачи ему иг-

рающий ощущает присутствие каких-то смыслов, представляющих иные сферы и в самой игре не наблюдаемых. Моменты до и после игры, моменты ее возникновения и завершения также связаны с рядом действий, переживаний и значений, непосредственно к игре не относящихся. Таким образом, можно говорить как об игровых (игра сама в себе), так и внеигровых (игра в соотношении с другими видами деятельности) значениях феномена игры.

Кроме того, что карточная игра наследует значения собственно феномена игры, она обладает рядом отличительных качеств в ряду настольных игр. Несмотря на то, что классификация игр окончательно не разработана, очевидно, что сравнивать карточную игру следует с исторически и стратегически сопоставимыми играми – игрой в кости, шашками, шахматами, нардами, домино и игрой го, а не, скажем, с лаптой, волейболом и тетрисом.

Первое, что бросается в глаза при сравнении игр карточного ряда, – это материал. Бумага, из которой главным образом изготавливались карты, – материал, в большей степени искусственный и вторичный, чем камень, кость и драгоценные металлы. Конечно же, это отличие лишь внешнее, к тому же известны карты, сделанные из кожи, ткани и дерева.

Более существенным представляется то обстоятельство, что игра посредством карт образует такое количество вариантов, которое не поддается точному подсчету. Комбинативность костей ограничена их количеством и числом граней, игровые ситуации в нардах могут разниться в зависимости от выпавших на костях цифр. Домино и го имеют четко установленные правила. Ходы в шахматах и шашках в древности также определялись метанием костей, современное же состояние этих игр таково, что они имеют строго фиксированные правила, а их модернизации плохо приживаются и лишают игру главной сути. Количество шахматных ходов обозначает число с 28 нулями, не меньше их в игре го и шашках, но это многообразие позиций и вариантов в рамках одних правил, одной игры. Колода же игральных карт образует множество вариантов по ходу одной игры, а также множество других систем правил, причем не исключена возможность создания все новых и новых игр.

Среди прочих настольных игр игральные карты имеют повышенный знаковый статус: если игральная кость, шашка или шахматная

фигура в лингвистическом и предметном отношении обладают значением лишь в пределах игровой системы и их роль неизменна, то одна или несколько карт, отделенные от остальной колоды, могут выступать как самостоятельные знаки и исполнять разные роли в вариантах карточных игр. Отдельно существуют и используются в языке разнообразные игровые ситуации и термины, связанные с игрой.

Игральные карты – это вещь-знак, как колода, так и отдельные фигурные карты (особенно ярко это иллюстрируют карты Таро). Карты изначально были наделены символическим смыслом в плане общения с потусторонним миром. Прагматическая же игра ради выигрыша представляется более поздним явлением.

Перечислим еще несколько примечательных особенностей карточной игры.

В отличие от других игр, карточная игра стала особой темой литературного творчества, своеобразным способом осмысления действительности и семантически насыщенным пластом художественной композиции.

Многовековой можно назвать связь игральных карт с мошенничеством, со стремлением «исправлять ошибки фортуны» при помощи шулерских приемов. Более богатую биографию имеют только древнейшая игра в кости, в которой и люди и боги (см., например, «Махабхарату») выигрывали при помощи особого «искусства». Желание скрыть от окружающих секреты своего мастерства и в то же время необходимость передачи информации привели к возникновению карточного арго – условного языка карточных шулеров, выполняющего функции секретной коммуникации. Такие выражения, как «вольт», «галантина», «этажерка», «мебель» и т.п., ничего не говорят не искушенному в игре человеку, но для профессионала служат своеобразной визитной карточкой.

В немалой степени связи карточных игр с шулерством способствовало явственное присутствие в них материального интереса. Хотя, конечно, шахматы, шашки, нарды, го, да и любая другая игра, могут приобрести «интерес», если появляются денежные ставки на ее результат.

Наконец, рассмотрим роль фактора случайности в карточной игре. Зависимость хода от случайного выпадения костей присутствует в нардах, ранних шашечных играх и шахматах. В домино случай пред-

ставлен первоначальным набором игровых костей. Игру го, как и современные шахматы и шашки, можно отнести к сфере чистого интеллектуального искусства. Карты же образуют целый класс азартных игр, результат в которых определяется случайной прометкой, раздачей или разбором колоды. Произвольна и та комбинация карт, которую игроки получают в начале коммерческой карточной игры.

Определив отличительные признаки игры в карты среди прочих настольных игр, обратимся к вопросу о ее классификации. В самом общем виде карточные игры можно разделить на *гадательные, азартные, коммерческие* и *пасьянсы*. Такой порядок обусловлен вероятностной последовательностью возникновения этих форм.

Первые известные карты, так называемые карты Таро, выполняли прогностическую функцию; предшествовавшие им кости использовались для определения воли богов в разнообразных жизненных ситуациях. Связь судьбы, божественного провидения с неизвестным исходом деятельности и обогащением позволяет предположить, что самые ранние карточные игры – это игры азартные, т.е. связанные с материальным выигрышем и случайностью результата. Последующее усложнение правил привело к появлению игр коммерческих, в которых результат определялся не исключительно случайными факторами, а интеллектуальными способностями играющих. Пасьянс есть частный случай коммерческой игры для одного игрока и без материального выигрыша.

Разумеется, данный «генезис» носит более чем гипотетический характер и не исключает иных вариантов классификации карточных игр. Еще раз подчеркнем, что все эти четыре вида могут быть представлены одной колодой, в которой сосредоточена целая вселенная карточных игр.

Поскольку последующие части повествования посвящены азартным и коммерческим карточным играм, имеет смысл остановиться на этих культурных феноменах подробнее.

Азартная игра – это игра, результат которой определяется случаем и связан с материальным выигрышем. Следует различать азарт в игре как состояние страстного увлечения, о чем уже говорилось, и азарт в более узком значении – случай, риск (от французского hasard через арабское «аз-захар» – игральная кость и через испанское azar – игра в кости). Азартная игра – это рандомизированная игра (англ.

random – случайный, беспорядочный), т.е. игра, в которой выигрыш или проигрыш зависит от случая, а не от личных качеств участников.

В азартных карточных играх игроки делятся на банкомета, держащего банк, и понтеров, играющих против банкомета, поэтому такие игры еще называют «банковыми». Правила этих игр просты для понимания, и за короткое время удачный или неудачный исход игры становится ясен. Так, например, в банке, фараоне и штоссе понтеры из своих колод выбирают карту, на которую делают ставку, и банкомет начинает прометывать свою колоду направо и налево. Если карта понтера легла налево от банкомета, то выиграл понтер, если направо – то банкомет. В макао и баккара банкомет выдает карты себе и понтерам до тех пор, пока у кого-либо не наберется выигрышное количество очков, при этом банкомет имеет определенные преимущества перед понтерами. В игре экарт выигрывает тот, кому выпадает старший козырь. Такие правила, не требующие особых умственных усилий, делают процесс игры быстрым и динамичным.

Можно сказать, что азартная игра – это игра случая, игра со случаем, предоставляющая равные возможности выигрыша новичкам и постоянным игрокам, бедным и богатым, элите и низам общества. Рандомизация определяет свободу азартной игры как отсутствие каких-либо стеснений и ограничений для ее участников.

Азартные игры, как карточные, так и некарточные, были объектом увлечения очень многих представителей русской культуры и запечатлены в их творчестве. Богатый материал для размышлений по этому поводу предоставляет роман Ф.М. Достоевского «Игрок» – во многом автобиографичное произведение, в котором нарисован психологический портрет азартного игрока, показаны его внутренний мир и эволюция: от посещения игорной залы «в первый раз в жизни» до «погибшего человека». Обращение к этому произведению может служить одним из способов верификации представленных здесь и далее характеристик феномена азартной игры.

Отношение играющих к случайности результата может быть различным.

Объективное (не зависящее от собственной воли). Элемент случайности делает процесс игры независимым, т.е. неконтролируемым со стороны играющего, который, подходя к карточному столу или рулетке, целиком полагается на волю случая и надеется на его благосклонность.

Провиденциальное. Играющий считает, что для него результат игры предрешен и, делая свою ставку, лишь приводит в действие некий механизм, иллюстрирующий уже заранее предопределенный исход.

Рациональное. Играющий пытается обнаружить некоторый порядок, логику, систему в случайном выпаде вариантов, чтобы получить верный ключ к выигрышной комбинации.

Активное. Играющий полагает, что он тоже принимает определенное участие в формировании результата и течение игры в некоторой степени зависит от его личного вклада. И дело здесь не только в страстном желании выиграть, а в убеждении, что удача или неудача не случайна, а заслужена личными качествами.

Контролирующее. Играющий сохраняет невозмутимость, не увлекается игрой, он наблюдает и ждет благоприятного момента, чтобы сделать оптимальную ставку. Этой «теории» придерживался Ф.М. Достоевский. В одном из своих писем он писал: «Секрет, как не проиграть, а выиграть... ужасно глуп и прост и состоит в том, чтоб удерживаться поминутно, несмотря ни на какие фазисы игры, и не горячиться».

Азартная игра всегда связана с денежным выигрышем или проигрышем. Если играющий ничем не рискует, то снижается азарт игры, теряется ее содержание. Вероятность легкого и быстрого обогащения придает игре особую остроту, особый интерес.

Азартные игры предоставляют рискованную, но эффективную (и даже эффектную) возможность поправить свое финансовое положение без особых усилий и бесперспективного труда. Но всякий выигрыш уже чреват будущим проигрышем – азартная игра как способ зарабатывания денег без особых усилий очень притягательна и заманчива, но случайное счастье непостоянно. Выигрыш или проигрыш может быть результатом не только конкретной игры, но иметь вид некой долговременно преобладающей тенденции.

Чем больше человек выигрывает, тем более непреодолимым становится для него желание продолжать игру и увеличивать ставки. Напав, что называется, на «золотую жилу», редко кто устоит перед соблазном извлечь максимальную выгоду, вплоть до сверхвыигрыша. «Сорвать банк» – мечта каждого азартного игрока. Человек, начавший проигрывать, продолжает играть, надеясь отыграться. Проигрывая раз за разом, он все сильнее втягивается в игру, «вязнет» в ней, теряет контроль над своими действиями, попадает в порочный круг.

По признанию игрока, проигравшего за свою жизнь три миллиона долларов в казино, игра – это «неуклонно сползающая вниз кривая с короткими взлетами».

Не увлекаться игрой, избегать крайностей, излишнего риска, т.е. найти в прямом смысле «золотую середину» в этом поединке со случаем, может далеко не каждый. Возможность рисковать своим материальным положением, т.е. действовать, осознавая существующую опасность, но все же надеяться на счастливый исход, образует неотъемлемую составляющую азартной игры и является важным побудительным мотивом к ней.

Азартные игры отличаются еще одним очень существенным качеством – эмоциональной интенсивностью игрового процесса. Несмотря на неизменно присутствующий в азартной игре корыстный интерес, целью играющего является не только денежный выигрыш, но и острые эмоциональные переживания во время игры. Соприкосновение с некой мистической тайной случая, жажда выигрыша и страх перед полным проигрышем, вера в собственную удачу, гнетущая близость возможного краха, отчаянная решимость и последняя надежда, неожиданные и резкие повороты игры и нестабильность собственного положения, сладостное ощущение победы и горькое чувство поражения – вот лишь некоторые ноты из той богатой гаммы ощущений и настроений, вызывающих у играющего состояние азарта – состояние повышенного увлечения игрой, наслаждения ее процессом, состояние возбуждения и восторга.

Азартность игрока в процессе азартной игры наиболее обострена и выражена. Здесь мы можем наблюдать, что называется, азарт в чистом виде, совершенно не обремененный другими игровыми формами. Азартная игра привлекает человека свободой, вероятностью быстро и впечатляюще проверить свое везение и удачу, решимость и выдержку, возможностью изменить свое положение, преодолев установленные судьбой пределы возможного.

Процесс азартной игры характеризуется особым типом поведения играющего. Азартный игрок – экспрессивный, импульсивный, экзальтированный игрок, это игрок-авантюрист, действующий иррационально, нелогично, по некоему наитию и предчувствию. Стремление к денежному выигрышу (первоначальный стимул), риску и азарту – вот основные движущие силы, определяющие поведение такого игрока.

Существует и другое отношение к азартной игре – «аристократическое» и профессиональное. В этих случаях поведение игрока нельзя назвать азартным, оно обусловлено уже другими целями и имеет серьезный, прагматический характер.

«Аристократический» игрок, состоятельный и обладающий изысканными и утонченными манерами, воспринимает игру отстраненно и свысока, рассматривая ее не более чем развлечение, возможность слегка пощекотать нервы и выдержать характер. Профессиональный же игрок относится к игре исключительно как к способу зарабатывания денег и воспринимает ее расчетливо и хладнокровно, не гнушаясь и шулерства – нечестной, жульнической игры.

В целом же игра может захватить и увлечь каждого, поскольку азарт не знает возрастных и социальных границ. В «Игроке» Достоевского игра в рулетку увлекает как молодого и бедного Алексея Ивановича, человека «беспорядочного и неустановившегося», так и помещицу и московскую барыню Антониду Васильевну.

Игровой процесс, становясь для игрока целью, может стать необходимостью, жизненно важной потребностью, а иногда даже вызвать патологическое (болезненно ненормальное) пристрастие, неудержимое влечение к игре.

В 1996 г. Всемирная организация здравоохранения при ООН включила в число психических заболеваний патологическое пристрастие к азартным играм – людоманию. Ради острых ощущений человек забывает обо всем, что находится за пределами азартной игры, перестает следить за здоровьем, внешним видом, не реагирует на окружающих. Желание выиграть сменяется желанием все чаще и чаще переживать состояние азарта, волнующее состояние взлетов и падений. Человек за зеленым сукном впадает в состояние подвижного оцепенения, снова и снова раздражая собственные центры удовольствия. Вся жизнь игромана ориентирована только на игру, катастрофически снижается уровень его притязаний. Игровой процесс выключает такого человека из окружающей действительности, поле его сознания, творческой и умственной активности сужается игровым пространством. Игра становится приоритетным способом и стилем существования, своеобразным микромиром со своим языком, легендами, нормами поведения и, как правило, драматическим финалом.

Конечно, влияние азартных игр на личность не всегда принимает столь крайнюю форму, как людомания. Для человека, время от вре-

мени испытывающего потребность в острых ощущениях и имеющего «слабость» к легким, шальным деньгам (easy mony), азартная игра может обернуться лишь источником психической напряженности и болезненными ощущениями, связанными с заметным «похуданием» собственного кошелька. Значительный выигрыш может изменить отношение человека к труду и деньгам как результату труда. Однако что легко приходит, легко и уходит (easy come, easy go).

Мотивы, которыми руководствуются люди, играющие в азартные игры, могут быть самыми различными. Это и корыстный интерес, и стремление к острым экстремальным ощущениям, включая патологическое влечение к игре.

Пессимист и брюзга А. Шопенгауэр писал, что карточная игра является одним из мелких, случайных мотивов, которые скучающий, без духовных потребностей человек «подсовывает» своей воле с целью прогнать скуку. «Вот почему во всем свете карточная игра сделалась главным занятием любого общества; она – мерило его ценности, явное обнаружение умственного банкротства. Не будучи в состоянии обмениваться мыслями, люди перебрасываются картами, стараясь отнять у партнера несколько золотых. Поистине жалкий род!». По мнению философа, это «щекотание воли» вульгарно, поскольку «здесь действуют лишь органы чувств, да та ничтожная доза разума, какая необходима для восприятия ощущений»[2]. Делая поправку на сверхкритический подход «франкфуртского затворника» к человеческой природе, можно считать азартные игры способом структурирования досуга, «быстроприготовляемым» развлечением.

Экономист Т. Веблен считал, что азартные игры позволяют продемонстрировать денежную платежеспособность и несвязанность с обременительным «недостойным» трудом.

Конечно же, не могла обойти вниманием это явление и психология. Современные психоаналитики в своих исследованиях развивают теорию З. Фрейда, согласно которой азартные игры по степени эмоциональной насыщенности замещают непосредственное удовлетворение сексуальных потребностей. По словам американского психиатра Р. Гринсона, «проигрывая деньги, игрок испытывает чувство извращенного удовольствия сродни мазохизму. Он старается максимально продлить это приятное для него состояние... Обыденная жизнь с ее проблемами, тревогами и трудностями вызывает у подобного типа

людей иррациональный животный ужас, по сравнению с которым страх проигрыша кажется несущественным и воспринимается как положительный эмоциональный фактор. Мнимая схватка за карточным столом служит сублимацией коллизий реальной жизни»[3].

В заключение характеристики азартной игры уместно привести высказывание Й. Хейзинги, с которым можно как согласиться, так и не согласиться: «Азартные игры сами по себе суть примечательные культурные объекты, однако с точки зрения культуросозидания их надо признать непродуктивными. В них нет прока для духа или для жизни»[4].

Кроме азартных игр, существует большое количество коммерческих карточных игр, в которых результат в большей степени определяется умениями, способностями и опытом играющего, чем случайными факторами. К таким играм относятся короли, ломбер, пикет, памфил, вист, винт, бридж, преферанс, скат, бостон и др. Эти игры основываются на розыгрыше (играющие кладут карты и берут взятки), составлении комбинаций (различные сочетания карт по мастям и достоинствам), переговорах (торг между играющими за прикуп), объявлении козыря или «стоимости» игры, записи (счет, ведущийся в процессе игры) и многовариантности раскладов и игровых ситуаций. В отличие от азартных коммерческие игры характеризуются более длительным игровым процессом.

Элемент случайного представлен в виде раздачи карт, однако хорошие карты, выпавшие неопытному игроку, не могут гарантировать ему стопроцентного успеха, как в играх азартных. Сложность правил в некоторых перечисленных играх практически не оставляет шансов слабому игроку победить профессионала. При высоких денежных выигрышах за набранные очки грань между коммерческими и азартными играми становится очень непрочной. Известен случай, когда в пикет в Английском клубе в Петербурге было проиграно несколько сотен тысяч рублей, а при игре «в дурачки» выигрыш мог достигать нескольких десятков тысяч рублей[5].

В коммерческие карточные игры нельзя играть с безоглядным увлечением и горячностью, азартность игроков уравновешивается определенной умственной нагрузкой (выбор оптимальной стратегии игры, расчет возможных ходов противников или партнеров, умение ориентироваться в большом количестве правил, внимание при ведении

записи). Так, бридж требует от играющих таких же интеллектуальных способностей, как и шахматы. С 1932 г. проводятся европейские и мировые чемпионаты по спортивной игре в бридж, в который в настоящее время играют около 200 миллионов человек.

Некоторые карточные игры сочетают в себе качества азартных и коммерческих. Например, в покере выигрывает произвольно получивший наилучшую комбинацию карт, но увеличение ставок требует от игроков знания психологии. В пикете игрок получает очки за розданные карты и может обменивать их на карты из прикупа для составления наилучшей комбинации, после этого происходит розыгрыш, и очки начисляются за взятки.

Сделанные наблюдения позволяют некоторым образом расширить определение карточной игры, приведенное в начале главы, в ущерб его лаконичности и естественности. Карточная игра – это самоценное азартное действие, организуемое посредством игральных карт, в определенных пространственно-временных рамках в соответствии с различными правилами. В ряду аналогичных настольных игр карточная игра обладает рядом отличительных признаков – бумажный носитель и печатный способ изготовления; высокая степень комбинативности; повышенный знаковый статус; материальный интерес, обусловливающий использование не предусмотренных правилами «технологий» и арготической лексики.

Ограничивая внеигровые значения феномена игры рамками карточной игры, обозначим их как относящиеся к сфере мировоззрения (образ мировосприятия и модель поведения, символические речевые формы, текстовая тема, формы архетипического мышления), психологии (эмоции, патологическое пристрастие, компенсация), досуга (структурирование времени) и экономики (форма обогащения или расточительства). Подробное раскрытие этих внеигровых значений будет осуществлено в последующем, более конкретизированном изложении.

История игральных карт, как и всякого давно ставшего привычным явления, уходит в далекое прошлое человеческой культуры, и чем далее от современности, тем более размыты и загадочны авторство, время и место возникновения этого простого и в то же время совершенного изобретения.

Уже в XVII в. европейские ученые заинтересовались историей возникновения игральных карт, однако свои предположения им при-

ходилось основывать на полулегендарных источниках. В настоящее время с определенностью можно говорить лишь о том, что карты – это поликультурное изобретение, известное на протяжении многих столетий в восточных странах и 600 лет в Европе как принадлежность гадания, магии и азартной игры.

В Китае, в связи с изобретением печатания, игральные карты упоминались в 969 г. н.э. В энциклопедии Чинг-Цзе-Тунга, попавшей в Европу в 1678 г., утверждалось, что карты были изобретены в Китае в 1120 г. для наложницы императора Сен-Го. Китайские карты по своему рисунку были очень схожи с бумажными деньгами и в кризисные периоды имели хождение в качестве средства платежа. Индийские карты по стратегии игры напоминали скорее шахматы. Они состояли из восьми армий, или мастей, каждая из которых имела короля и визиря. Игра заключалась в защите короля всеми остальными фигурами и простыми солдатами (пешками, или нумерованными картами) его масти.

Возникновение карт в Древнем Египте связывают с именем Гермеса Трисмегиста («трижды величайшего») – полумифической личностью, отождествляемой с египетским богом мудрости и письма Тотом. Согласно одному из преданий, Гермес Трисмегист доверил своим ученикам священную книгу Тота, посредством которой могло быть осуществлено возрождение человечества. Постичь содержание книги был в состоянии только посвященный в значение отдельных символов и иероглифов, которыми были написаны ее 78 листов. Эти листы и представляли собой так называемые карты Таро (Тарот), или Арканы Таро. Причастные к тайне сокровенной символики, опасаясь, что она может исчезнуть вместе с их существованием, отдали карты Таро на сохранение обыкновенным людям. Так листы священной книги превратились в колоду игральных карт, а некое древнее знание действительно сохранилось и до наших дней.

Слово «таро», или «тарот», в переводе с древнеегипетского означает «королевская дорога», а «аркан», вероятнее всего, происходит от латинского «arcanum» (тайна). Карты Таро обычно разделяют на три части – главные арканы (21 карта), малые арканы (56 карт) и нулевой аркан (карта со знаком 0). Главные арканы состоят из пронумерованных карт с особыми названиями – царица, отшельник, умеренность, солнце и т.д. Малые арканы делятся на четыре масти –

стержни (трефы), мечи (пики), чаши (черви) и монеты (бубны). Каждая масть включает в себя короля, королеву, рыцаря, пажа и простые «некостюмные» карты от туза до десятки. Нулевой аркан, или дурак (шут), обозначает человека.

Согласно религиозно-мистическим представлениям, Арканы Таро выражают некую универсальную таблицу отношений между Богом, человеком и Вселенной. Умение обращаться с ними открывает практически неограниченные возможности совершенствования своих знаний в различных областях, будь то философия, математика, химия или анатомия. Собственно, современные игральные карты представляют собой малую колоду Таро (малые и нулевой арканы), из которой убрана фигура рыцаря, или пажа, и добавлен еще один шут (джокер).

Вопрос о времени и месте появления игральных карт в Европе вызывает не меньше споров и догадок, чем вопрос об их происхождении. Предположительно это культурное новшество было привезено с Ближнего Востока возвращавшимися домой крестоносцами или введено в употребление сарацинами в Испании или Италии.

Первое документальное свидетельство о появлении игральных карт в Европе относится к 1379 г., когда в хронику города Витербо (к северо-западу от Рима) итальянским живописцем Николо Кавелуццо была внесена запись: «Введена в Витербо игра в карты, происходящая из страны сарацин и называемая ими наиб». «Наиб» в переводе с арабского означает «заместитель». Возможно также, что название игры происходит от древнееврейского «наиби» – «колдовство».

В основе итальянских карт лежала 78-карточная колода Таро, но уже несколько видоизмененная позднейшими наслоениями. Игра в карты была одна и называлась, как и колода, «тарокко» («тарочи» – в Италии, «тарок» – в Германии и «тарот» – во Франции). С середины XV в. в Германии и во Франции появились национальные карточные колоды.

Немецкая колода состояла из 32 карт, каждая масть имела три фигурные карты (один король и два валета) и пять числовых карт. Масти назывались hersen, или roth («сердца»), – черви, schellen («бубенчики») – бубны, eicheln, или eckern («желуди»), – трефы и grun («виноградные листья») – пики.

Французская колода состояла из 52 карт, каждая масть имела три фигурные карты (король, дама, валет) и десять числовых карт. Масти

назывались coeur («сердце») – черви, carreau («плитка, квадрат») – бубны, trefle («трилистник») – трефы и pique («копье») – пики. Эта колода прижилась в Англии, а через нее и в Америке.

Самые ранние европейские карты изготавливались по заказу дворянской знати и придворных кругов. Они тщательно и с большим искусством рисовались от руки и представляли собой значительную художественную ценность. Особенно знаменитыми были немецкие художники, уже около 1400 г. составлявшие общества и гильдии. Изобретение в начале XV в. резьбы по дереву и гравирования на меди положило начало изготовлению печатных игральных карт. Это сделалось очень выгодным делом. В Германии и во Франции карточное производство составило целую отрасль промышленности.

Первое документальное свидетельство о появлении карт в России относится к 1586 г. В «Словаре московитов», составленном участниками первой французской экспедиции в устье Северной Двины, наряду с такими играми, как зернь (кости) и тавлеи (шашки), упоминаются и карты[6]. Территория, на которой зафиксировано употребление этого слова, позволяет предположить, что игральные карты, как и другие предметы западного обихода, были привезены в Московское государство англичанами, достигшими устья Северной Двины в 1553 г., или голландцами, появившимися там в 1577 г. В XVII в. западноевропейский импорт этого товара осуществлялся именно таким образом.

Правила «Московской компании» запрещали участникам экспедиций играть в карты, однако еженедельное чтение этих правил вслух может свидетельствовать об их слабом исполнении[7]. Тем не менее предположение о проникновении игральных карт в Россию с открытием Северного морского пути остается лишь предположением, поскольку на этот счет нет других определенных указаний; «Словарь московитов» остается единственным документом, в котором упоминаются карты в XVI в.

В этой связи интересен перечень мирских «неисправлений», составленный рязанским епископом Касьяном для обсуждения на Стоглавом соборе (1551 г.). В шестом пункте этого списка в совершении греха обвинялись те, кто «шахматы, тавлееми и ликами играют»[8]. А.К. Леонтьев в «Очерках русской культуры» пишет о том, что «ликами» в Московской Руси называли карты[9]. В древнерусском языке «ликами» чаще всего именовались иконы; фигурные карты, как и

иконы, изображали людей. Но если основным правилом иконографии было воспроизведение прежде всего лица (лика) святого, то карточный рисунок передавал изображение человека полностью, со всеми деталями и подробностями фигуры и одежды. Скорее всего, речь здесь идет не о картах, а о древнем названии игры в кости[10]. Филолог-славист И.И. Срезневский также упоминал о ликах в значении игры в кости: «И еще дроузии лики играють, а всего того святые апостолы и святые отцы възбраняют нашому саноу»[11]. Этимология слова «лики», возможно, восходит к польскому «lik» – число, количество, поскольку игра в кости связана со счетом[12]. Конечно, не исключено, что появившиеся в Московском государстве карты назывались как-нибудь по-другому, однако достоверных сведений на этот счет не найдено.

Возможно, игральные карты были известны русским еще до появления англичан и голландцев на севере России. Советский языковед

Происхождение русской карточной терминологии

Масти и фигуры	Термины				
	чешские	польские	украинские	белорусские	русские
Черви	Cervene (нем.)	Czerwien	Черва, чирва	Чырва, червень	Червона
Бубны	Bubny (нем.)	Dzwonki	Бубна, дзвинка	Бубни, звонки	Бубна
Трефы	Zaludy (нем.) zir (чеш.) krize (фр.)	Zolodzi	Жолудзь жир	Жлуди, жлудзи	Кресты
Пики	Zelene (нем.) lopaty (фр.)	Wino	Вино піки	Віно піки	Вина лопаты
Туз	Tous (нем., фр.)	Tuz	Туз	Туз	Туз
Король	Kral (нем., фр.)	Krol	Король	Краль	Король
Дама	Svrsek (нем.) kralka (фр.)	Wyznik Kralka	Вышник краля	Вышник кралька	Королька
Валет	Spodek (нем.) chlapek (фр.)	Niznik	Нижник хлап	Нижник	Холоп

В.И. Чернышев выдвинул гипотезу о чешском происхождении русских карточных мастей и фигур. Сравнивая русскую карточную терминологию с болгарской, сербско-хорватской, черногорской, польской и чешской, именно с последней он обнаружил наибольшее сходство[13]. В своей работе автор использовал русскую карточную терминологию конца XVIII в. В словаре английского путешественника Ричарда Джемса, побывавшего в 1618–1619 гг. в Холмогорах и Архангельске, приводятся названия русских карточных мастей и фигур начала XVII в.[14] Эти сведения несколько корректируют выводы и предположения В.И. Чернышева, хотя в целом лишь подтверждают его лингвистические изыскания.

Чехи раньше других славянских народов познакомились с игральными картами в их первоначальных типах – итальянском, французском и немецком. В середине XVI в. изготовление карт в Чехии уже являлось отраслью промышленности. Русские названия карт и мастей покрываются почти всеми терминами частью «немецких», частью «французских» карт Чехии.

В названиях мастей преобладают немецко-чешские термины: «cervene» – «червона», «bubny» – «бубна», «zaludy» – «жлуди», возможно также «zelene» – «вина» (оба слова обозначают виноград); есть и французско-чешские: «krize» – «крести», «lopaty» – «лопаты».

В названиях фигур, наоборот, преобладают французско-чешские термины: «chlapek» – «холоп», «kralka» – «королька», вторая фигура одинакова в обоих типах, и только термин «tous» – «туз» заимствован из «немецких» карт.

Вероятно, потому, что карты в самой Чехии не были строго разграничены на французский и немецкий типы, в русском языке не осталось таких французских и немецких наименований, как «srdce» (черви), «kostky» (бубны), «eso» (туз), «svrsek» (рыцарь), «spodek» (валет).

Польская карточная терминология, при всей своей близости к русской, не может объяснить такие русские названия, как «бубна», «крести», «лопаты» и «холоп». Только один польский термин «wino» одинаково повторяется во всех трех языках: «віно» (белорус.), «вино» (укр.) и «вина» (рус.). Однако возможно, что название этой масти произошло от чешского «zelene», которое, как и «wino», изображало зеленые листья или плоды винограда. Польское влияние существенно лишь в карточ-

ных терминах Малой и Белой Руси: «dzwonki» – «дзвинка» и «звонки», «wyznik» и «niznik» – «вышник» и «нижник».

В целом же русский, белорусский и украинский языки имеют общую чешскую основу карточной терминологии, при этом специфические белорусские и украинские термины не отразились в русском языке. Таким образом, возможно, что Великая, Белая и Малая Русь получили игральные карты из одного источника – Чехии – предположительно в конце XVI в. При этом на Московской Руси карты появились без участия белорусов и украинцев, на которых отразилось польское культурное влияние[15].

По мнению В.И. Чернышева, игральные карты привезли в Россию через ее южные и юго-западные границы греческие и молдавские купцы. Сначала они ввозили этот товар легально, а когда его стали запрещать, то контрабандным путем. Для подкрепления своей гипотезы автор указывал на дружественные связи молдавских правителей с Москвой и движение чешского языка и культуры на восток в XV–XVI вв.[16]

Эти исторические аргументы имеют слишком общий и произвольный характер, к тому же ввоз карт в Московское государство практически на протяжении всего XVII в. был легальной отраслью торговли. До настоящего времени нет прямых и точных исторических фактов, указывающих на проникновение игральных карт в Россию из Чехии, следовательно, несмотря на лингвистическое сходство русской карточной терминологии с чешской, нельзя с полной уверенностью говорить о чешском происхождении русских игральных карт. Исследование в этой области затруднено еще и тем, что до нашего времени не дошли изображения игральных карт, принципы и названия карточных игр конца XVI – начала XVII в., которые можно было бы сравнить с европейскими.

Таким образом, вопрос о путях и времени проникновения игральных карт в Россию остается открытым. На основании имеющихся данных можно лишь утверждать, что игральные карты были заимствованы Россией из Европы и в последней четверти XVI в. уже были известны в Московском государстве.

Примечания

[1] См.: Хейзинга Й. Homo ludens: В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 41.
[2] Шопенгауэр А. Афоризмы житейской мудрости. СПб., 1998. С. 27–28, 34.
[3] Вайкс А. Энциклопедия азартных игр. М., 1004. С. 11–12.
[4] Хейзинга Й. Указ. соч. С. 63.
[5] См.: Михневич В.О. Язвы Петербурга: Опыт историко-статистического исследования нравственности столичного населения // Исторические этюды русской жизни. СПб., 1886. С. 498.
[6] Парижский словарь московитов 1586 г. Рига, 1948. С. 107–108.
[7] См.: История торговых сношений России с Англией. Юрьев, 1912. Вып. 1. С. 21,71.
[8] Тихонравов Н.С. Летописи русской литературы. М., 1863. Т. 5, отд. 3. С.137– 140.
[9] Леонтьев А.К. Нравы и обычаи // Очерки русской культуры XVI века. М., 1977. Ч. 2. С. 65.
[10] См.: Этимологический словарь славянских языков. М., 1974. Вып. 15. С. 106.
[11] Срезневский И.И. Материалы для словаря древнерусского языка. СПб., 1902. .Т. 2.
[12] Корзухина Г.Ф. Из истории игр на Руси // Советская археология. 1963. № 4. С. 100.
[13] Чернышев В.И. Терминология русских картежников и ее происхождение // Русская речь. Л., 1928. Вып. 2. С. 45–68.
[14] Русско-английский словарь-дневник Ричарда Джемса (1618–1619) Л., 1959. С. 146.
[15] См.: Чернышов В.И. Указ. соч. с. 54–64.
[16] Там же. С. 59–60.

Глава вторая

КАРТОЧНАЯ ТОРГОВЛЯ И ПРОИЗВОДСТВО ИГРАЛЬНЫХ КАРТ В РОССИИ

В XVII в. игральные карты были предметом импорта из Западной Европы и попадали в Россию главным образом по Северному морскому пути. Карты, как и другие ранее не упоминавшиеся в источниках вещи, были известны прежде всего в городах, вовлеченных в транзитную торговлю товарами иностранного производства. Из Архангельска небольшие оптовые партии этого товара переправлялись в города бассейна Северной Двины, центральных районов страны, Урала и Сибири. Одним из главных мест распродажи иностранных товаров, идущих из «города», был Устюг Великий. В 1633–1636, 1650–1656 и 1675–1680 гг. из Архангельска в Устюг в общей сложности было доставлено около 2 225 дюжин (26 700 колод) игральных карт, которые затем отправлялись в Москву, Вятку, Благовещенск, Соль Вычегодскую и Камскую, Пермь, Казань. Наиболее крупные партии закупались для отправки в сибирские города[1]. Наряду с серьезными «отъезжими» торговцами, карты приобретались мелкими скупщиками. В 1626–1627 гг. среди городового товара, доставленного в г. Устюжну Железопольскую, были и карты, оцененные в 50 к.[2] В 1642 г. торговый человек Лальского посада привез из Устюга разнообразного товара на 38 р. («аглинское» сукно, фимиам, очки, шелк и т.д.), в том числе и игральные карты[3]. Этот товар присутствовал и среди предметов русско-шведской торговли (прежде всего с городами шведской Прибалтики). В 1610–1611 гг. 25 дюжин игральных карт были привезены в Новгород[4]. В 1660-х гг. они зафиксированы на рынке Тихвинского посада[5].

В таможенной книге г. Томска 1624–1627 гг. имеются две записи о привозе в город торговыми людьми игральных карт в количестве 7,5 дюжины, а также других принадлежностей для игр («двои тав-

леи говяжих» и «10 кости игровые»)[6]; 7,5 дюжины карт оценивалась в 3 р. 25 алт., в то время как тавлеи – в 6 алт. 4 д., кости – в 10 алт. Приведем для сравнения цены на другие товары в тех же партиях: аршин сермяжного сукна – 4 алт., полпуда свеч и воска – 4 р., 117 ложек «корельчатых красных» – 3 р. 17 алт., «однорядка аглинская пошена» – 3 р. По данным именных книг 1626 г., жалованье томским служилым людям составляло от 12 до 14 р. у детей боярских, 7–8 р. – у подьячих и 4 р. с четью – у рядовых пеших казаков[7]. Как видим, таможенная оценка игральных карт в Сибири была довольно высока (дюжина – 50 к.), чтобы сделать их предметом индивидуального обихода.

Наличие в ассортименте европейского импорта игральных карт указывает на знакомство русского городского населения с этим элементом западной светской культуры. Несмотря на обширную географию распространения игральных карт в Московском государстве, очевиден факт привоза их в небольшом количестве в масштабах страны и незначительный характер торговых операций с данным товаром на внутреннем рынке. Небольшой спрос на игральные карты объясняет и отсутствие в XVII в. каких-либо свидетельств о существовании ремесленной специальности, связанной с их производством. Отсутствие карточного производства можно объяснить и дефицитом бумаги (отечественная бумага была низкого качества, и допетровская Русь пользовалась почти исключительно привозной бумагой).

В начале XVIII в. спрос на игральные карты заметно повысился. Только с 1716 по 1723 г. через Архангельск и Петербург было ввезено в Россию 2 873 дюжины (34 476 колод)[8]. В условиях европеизации быта, коснувшейся в основном привилегированных сословий, они находили все больше потребителей. Возникла необходимость в заведении отечественного карточного производства.

Одним из первых производителей русских игральных карт мог стать известный экономист и публицист петровского времени И.Т. Посошков. В 1704 г. он хлопотал о получении откупа на их производство и продажу за плату 2 000 р. в год. От Оружейной палаты Посошков и два купца-компанейщика получили 200 р. «подъемных», однако по неизвестным причинам открытие этой мануфактуры не состоялось[9].

Первая карточная мануфактура в России начала действовать с 1722 г. В 1718 г. это убыточное казенное предприятие по производ-

ству бумаги было передано «безденежно» и в вечное владение купцу Василию Матвеевичу Короткому, специально обучавшемуся писчебумажному делу за границей. На его восстановление им была получена ссуда в 3 000 р., общие же затраты составили 12 000 р. Годовая продукция мануфактуры, по расчетам владельца, составляла 4 000 стоп бумаги, 1 200 аршин шпалер и 340 дюжин карт. Эта бумажно-карточная мануфактура оказалась жизнеспособной и развивалась и в послепетровское время – если на момент открытия в производстве было задействовано 18 человек (2 мастера и 16 учеников), то по переписи рабочих в 1738–1740 гг. их числилось уже 95. Это довольно значительное количество, в два-три раза превышавшее число рабочих на бумажных, парусных, пуговично-булавочных мануфактурах того времени. При этом среди рабочих были и иностранные специалисты – девять поляков и два шведа. В 1730-х гг. мануфактура несколько раз страдала от разрыва плотины. После смерти Короткого в 1744 г. его сыновья просили о пособии от казны для восстановления полуразрушенной мануфактуры, однако Мануфактур-коллегия исключила ее из числа подведомственных ей предприятий за неудовлетворительным состоянием. Находилась эта мануфактура на р. Яузе, под селом Богородским в вотчине Чудова монастыря[10].

В 1724 г. голландец Николай Фандерстам также получил разрешение на заведение карточной мануфактуры с условием «довольствовать картами всю Россию и без вывозу из других государств». Этот небогатый купец-предприниматель начинал свою карьеру в России поручиком, но после 1709 г. вышел в отставку и занялся мелкооптовой импортной торговлей. Карточная мануфактура Фандерстама находилась в Москве, в Белом городе, в приходе церкви архидьякона Евпла. В год ее открытия было выработано 200 дюжин карт, в 1725 г. вдвое больше – 433 дюжины, в 1726 г. было поставлено 519 дюжин, причем уже двух сортов – «первого и второго нумеров». Процесс изготовления игральных карт начинался с подклейки бумаги, который производился на деревянных досках. Подклеенные листы поступали под пресс, а затем сушились на особом стане. Готовая бумага разрезалась от руки, затем нарезанные куски механически обрезались на стане ножницами.

Следующим этапом было печатание. Фигуры печатались на резных медных или деревянных досках, «пестрые» карты (вероятно,

фоски – карты от 2 до 10) – на других досках, и, наконец, на третьих – сорочки (обратные стороны карт). Отпечатанные карты «малевались», т.е. раскрашивались особыми щетками. Заключительный этап состоял в разглаживании карт «гладилом». В 1747 г. карточная мануфактура Фандерстама была продана его вдовой иноземке Анне Линде за 200 р. В такую же небольшую сумму продавались и непромышленные площади – двор в Земляном городе (1000 м^2), погреба, лавка в Китай-городе. Со сменой владельца мануфактура изготовляла 1 210 дюжин карт в год, в 1753 г. – 1 900 дюжин, всего на 1 950 р.[11]

В конце 1730-х – начале 50-х гг., кроме мануфактур Короткого и Фандерстама – Линде, в Москве, в ведомстве Мануфактур-коллегии, находилось еще четыре – бумажно-карточная Василия Евреинова, карточные Федора Ширмова, Петра Цивилина и Василия Кареинова. По двум последним сохранились более подробные сведения. Мануфактура П. Цивилина, с капиталом «в обращении» 1 200 р., в 1742 г. изготовляла 800 дюжин, в 1753 г. – 1 320 дюжин игральных карт. Мануфактура В. Кареинова, с капиталом до 1000 р., в 1745 г. производила 650 дюжин, в 1753 г. – 1 400 дюжин. Эти мануфактуристы нанимали рабочую силу и не имели купленных и приписных крестьян, что свидетельствовало о недостаточности средств и незначительных размерах производства[12]. В конце 1760-х гг. в Москве в ведении Мануфактур-коллегии значилось всего пять карточных мануфактур[13].

Необходимо отметить, что эти мануфактуры на деле являлись расширенными ремесленными мастерскими, не исключаемыми Мануфактур-коллегией по фискальным соображениям. В докладной записке 1765 г. вице-президент этой коллегии писал, что мануфактурами следует называть только те производства, для которых необходимы «соединенные многих людей руки и сложные машины». Многие же из существовавших мануфактур, в том числе и карточные, он относил к сфере цехового ремесла, поскольку «могут произвожены быть без больших капиталов и немногими людьми» и советовал оказывать им покровительство «за недостатком таких рукоделиев»[14].

В дошедших до нашего времени таможенных книгах таких центров торговли, как Москва, Новгород, Макарьевская ярмарка, Важская Благовещенская ярмарка, Курск, Брянск и Болхов, за 1714–1737 гг.[15] встречается только одно упоминание об игральных картах – в 1720 г.

(т.е. до открытия первой мануфактуры), 35 дюжин имелось среди товаров московского привоза на Макарьевскую ярмарку[16]. В 1740 г., по данным московской таможенной книги, иногородние купцы уже закупали в Москве игральные карты для продажи на местных рынках. Отмечен даже экспорт игральных карт «московской работы», правда, с определением «плохие», в составе партии товаров, предназначавшейся для населения польской Белоруссии[17].

Любопытный документ датируется 1744 г. – план предполагаемого годового производства бумаги в Российской империи. Из 144 067 стоп на образование отпускалось 62 500; на изготовление обоев – 19 366; «женскому полу» на различные уборы – 20 833; для Сената и других центральных органов управления – 15 183; на Синод, военные ведомства, полицию, управление дворцов, приказные избы предполагалось отпустить 9 683 стопы (7%) и такое же количество – на выпуск игральных карт и оберточную бумагу[18]. Нетрудно представить качество тех игральных карт, если они стояли в одном ряду с оберточной бумагой.

Во второй половине XVIII в. правительственные учреждения сделали серьезный шаг к поощрению отечественного производителя.

В 1765 г. Комиссия о коммерции[19] представила Екатерине II доклад об увеличении ввозных таможенных пошлин на игральные карты и о клеймении всех ввозимых и производимых в России карт. По таможенным ведомостям, ежегодный ввоз в Россию игральных карт доходил до 13 000 дюжин на сумму от 15 до 18 тыс. р., и хотя с них собиралась «не малая в казну пошлина», в докладе относительно «столь много употребляемого единственно для забавы и препровождения времени товара» отмечалось, что можно «свободно употреблять оный домашних фабрик». Для этой цели комиссия предлагала повысить таможенные пошлины на игральные карты с 78 р. 5 к. до 2 р. с дюжины, чтобы «привоз оных сам собою вовсе пресекся» и развивалось отечественное карточное производство («сие подаст повод к умножению в государстве своих карточных фабрик и к исправлению доброты их противу иностранных»). Уменьшение таможенных сборов компенсировалось сбором за клеймение игральных карт, т.е. введением налога на карты в размере 1 р. 20 к. с дюжины.

По расчетам Комиссии о коммерции, этот налог должен был принести государству 27 тыс. р. в год («...карт привозится в Россию до

13 000 дюжин, и в России домашних делается до 10 000 дюжин»). Екатерина II утвердила доклад, уменьшив налог на российские карты до 60 к.[20] Получаемые от клеймения карт средства, по ходатайству И.И. Бецкого, определялись в пользу Воспитательного дома (сеть воспитательных домов начала создаваться в России в 1763 г., когда Екатерина II утвердила «Генеральный план императорского Воспитательного дома в Москве», разработанный И.И. Бецким. Эти закрытые учебно-воспитательные учреждения были предназначены для «приема и призрения подкидышей и беспризорных детей». Воспитательные дома были открыты в Новгороде (1776), Петербурге (1770), Киеве (1773), Казани (1775) и других городах).

В августе 1766 г. вышел сенатский указ «О клеймении игорных карт и об учрежденном с оных сборе». Через три месяца после издания указа все непроданные иностранные и российские карты подлежали переклеймению; карты, распроданные до указа, позволялось употреблять еще в течение шести месяцев на прежнем основании. Штраф за игру и торговлю неклеймеными картами устанавливался в 50 к. в пользу Воспитательного дома, причем донесший о незаконной торговле получал половину денег от штрафа. Штемпели для клеймения изготовлялись Коммерц-коллегией по образцам, утвержденным Сенатом, – сирена для российских карт и «удный крючок под радугой» для привозных. Клеймо накладывать на червонном тузе «красною краскою такою же, какая бывает на картах». Ввоз карт в Россию разрешался только через три порта – С.-Петербургский, Ригу и Архангельск (в 1767 г. к ним был добавлен Ревель, а через Ригу разрешен транзитный ввоз игральных карт на территорию Речи Посполитой без клеймения[21]).

После уплаты таможенных пошлин карты не отдавались купцам, а клеймились со взиманием налога в С.-Петербурге в Мануфактур-конторе, в Архангельске, Риге и Ревеле – в губернских канцеляриях. Карты отечественного производства клеймились в московской Мануфактур-коллегии и петербургской Мануфактур-конторе. Деньги за клеймение и штрафы должны были отсылаться в Воспитательный дом[22].

Однако полностью прекратить ввоз игральных карт в Россию было невозможно, поскольку собственное производство не могло полностью удовлетворить спрос на этот товар. Значительный доход приносили и ввозные пошлины. Более качественная иностранная продукция провозилась контрабандным путем и продавалась с поддельными клейма-

ми. Дюжина карт западноевропейского производства стоила от 50 до 70 к., и их продажа в России в два-три раза дороже приносила большие прибыли. В случае поимки контрабандисты отказывались от привезенных карт, объясняя это тем, что, «заплатя 3 рубли 20 копеек пошлин [1 р. 20 к. налог и 2 р. пошлина с дюжины], никоим образом продать их будет без великого убытка не можно»[23]. В 1769 г. форпостными объездчиками близ Чернигова в ночное время у едущих из-за границы «незнаемых людей» были конфискованы 176,5 дюжины иностранных карт. Троекратные публикации об аукционе по их продаже с уплатой налога не дали никакого результата. Поэтому, вместо положенных по таможенному уставу денег, поимщики были поощрены половиною конфискованного без уплаты каких-либо сборов.

С введением налога и повышением пошлин карты перестали регистрироваться в таможне. В 1764 г. к С.-Петербургскому порту было привезено 9 996 дюжин карт, в 1765 – 23 118, в 1766 г. – 20 136 дюжин; за эти три года с них было взято пошлин 41 163 р. 6 к. В 1767 г. в С.-Петербургскую таможенную явку вступило 210, в 1768 – 274, в 1769 г. – 104,5 дюжины; пошлин с этого легального количества было взято всего 1 177 р. 66 к.[24]

Отечественные производители, о которых так заботилось государство, также уклонялись от уплаты карточного налога, тем более что о существовавших карточных мануфактурах и их производительности Мануфактур-коллегия не имела точных сведений. В 1774–1775 гг. по запросу Опекунского совета учреждениям, производившим клеймение, было точно установлено, что в С.-Петербурге действовали мануфактуры иностранцев Швера, Рамбоа и Депант, в Ревеле – тайного советника Фитингофа, в Риге – купца Штегемана. В Москве существовало 12 карточных мануфактур: Гольца, Лылова, Давыдова, Макарова, Козаковой, Гут, Мальвет, Сухова, Матье и др.[25]

В результате, запланированная Комиссией о коммерции сумма годового дохода Воспитательного дома в 27 тыс. р. не была собрана даже за восемь лет; в 1766–1774 гг. с клеймения карт было получено лишь 24 984 р., т.е. 3 123 р. в год.[26]

Ввиду такого неудовлетворительного положения Воспитательный дом начал развивать самостоятельную коммерческую деятельность. В 1772 г. это учреждение перепродало петербургскому купцу Чаркину 197 дюжин задержанных на таможне игральных карт[27]. В 1775 г. были заключены контракты с карточными мануфактуристами Матье

и Депант, продукция которых могла продаваться как с уплатою сбора за клеймение, так и комиссионерами Воспитательного дома. Средняя рыночная цена колоды игральных карт, с уплатой налога, составляла в 1770-е гг. 1 р. 60 к. за дюжину первого сорта и 1 р. 25 к. – второго. Самые лучшие, атласные игральные карты, изготовляемые на мануфактуре Депант, продавались по 2 р. 50 к.[28]

Тем не менее собранных за клеймение игральных карт денег перестало хватать даже на выплату жалованья собирающим их чиновникам. Часто полученные суммы не перечислялись в срок Мануфактур-конторой и губернскими канцеляриями[29]. В 1779 г. Мануфактур-коллегия и ее контора в С.-Петербурге были упразднены, клеймение игральных карт передавалось в полное распоряжение Воспитательного дома[30], однако и эта мера не поправила положения – в 1780–1782 гг. было получено 2 270 р.[31] По таможенному тарифу 1782 г. пошлина на игральные карты была снижена до 40 к., а по тарифу 1796 г. устанавливалась в 80 к.[32]

С целью получения хотя бы частичной и фиксированной прибыли Воспитательный дом переложил ответственность за собираемость налога на частных лиц. В 1783 г. клеймение игральных карт было передано на откуп армянскому купцу Петру Бабасинову сроком на два года. Откупная сумма составляла 1 200 р. На откупщика возлагалась обязанность следить, чтобы «никто неклейменых карт продавать и таковыми играть не дерзал», и в этом случае взыскивать штраф по 50 к. с колоды. Откупщик мог рассчитывать на помощь управы Благочиния. Штемпели для клеймения предоставлялись Опекунским советом. Клеймо налагалось на червонном тузе в виде пеликана с надписью: «Себя не жалея питает птенцов»[33].

В 1797 г. установленный в пользу Воспитательного дома сбор за клеймение отечественных карт увеличивался с 60 к. до 1 р. 20 к., а ввоз иностранных игральных карт полностью запрещался[34].

В 1801 г. Александр I подтвердил запрещение ввозить в Россию иностранные игральные карты, чтобы «не пресечь способов к содержанию богоугодных Воспитательного дома заведений»[35]. Отмечалось, что установленный в пользу Воспитательного дома карточный откуп приносил ему «важный доход».

В 1798 г. по ходатайству главноуправляющей над воспитательными домами императрицы Марии Федоровны право клеймить и

продавать карты во всей Российской империи навсегда присваивалось Воспитательному дому. Однако поскольку средств на покупку в казну всех карт и открытие казенных мануфактур не было, эта монополия осуществлялась в форме отдачи клеймения и продажи карт на откуп[36].

В период с 1799 по 1820 г. было заключено пять откупных контрактов каждый сроком на четыре года. Существующие карточные мануфактуры обязывались заключить с содержателями откупа контракты на производство и поставку им игральных карт. Откупщики имели право самостоятельно нанимать мануфактуристов и торговцев, а также организовывать собственное производство. Полностью или частично откуп мог быть передан другим лицам под надежный залог.

Неповрежденные карты, оставшиеся у предшествующих откупщиков, новым содержателям предписывалось скупить, заплатив за дюжину первого разбора 2 р. 50 к., второго – 1 р. 50 к., третьего – 1 р., но не более третьей части годовой продажи за второй год откупа.

Запрещалась торговля картами иностранными, игранными, неклеймеными или с поддельными клеймами, ранее произведенными или произведенными без контрактов с откупщиками. Карты, материалы и инструменты для их производства в случае таких нелегальных продаж подлежали конфискации в пользу откупщиков. С виновных взыскивался штраф в размере 24 р. за каждую изготовленную дюжину. Эта сумма делилась между Воспитательным домом и доносителем.

Образцы карт утверждались Опекунским советом. Готовая продукция делилась на три «разбора» (сорта): два первых, из которых первый – «лучший», второй – «из лучших брак и особо ниже первого разбора деланные» и третий, состоявший из поигранных карт и «вновь из одной русской бумаги низшего сорта деланных». Для составления третьего «разбора» откупщикам разрешалось скупать оставшиеся после игры малоповрежденные карты по произвольной цене.

Продукция имела несколько степеней защиты: клеймо Воспитательного дома, которое в зависимости от сорта проставлялось на разных картах, и бандероль с государственным гербом, запечатанная сургучными гербовыми печатями. Цвет и тиснение бандерольной бумаги должны были отличаться от употреблявшихся прежними откупщиками. Штемпели для клеймения и сургучные печати откупщики получали от петербургского Опекунского совета.

Продажа карт дозволялась по всей Российской империи. Торговля могла быть как временная, так и постоянная и осуществлялась через доверенных лиц (комиссионеров) с патентом на продажу или через местных торговцев, не имевших патента, но обязанных производить закупки только у откупщиков.

В городах, где продажа карт была небольшая или убыточная, они доставлялись в приказы общественного призрения за счет откупщиков. С каждого рубля вырученных таким образом денег приказы получали 5%.

Цены на карты устанавливались по региональному принципу. Продажа ниже установленных цен не воспрещалась, исключая последние шесть месяцев откупа, чтобы не причинять убытка следующим откупщикам. В этом случае с каждой проданной дюжины платился штраф в 5 р. в пользу Воспитательного дома.

Для контроля за соблюдением откупной продажи откупщики могли рассылать смотрителей, которым, как и доверенным лицам, местная судебная власть и полиция должны были оказывать скорейшее содействие и покровительство.

Выплата откупной суммы прекращалась, если продажа карт или «употребление оных вообще, а не одна какая-нибудь игра запретится», а также если «учинена будет на карты или употребление оных, под каким бы то ни было наименованием, в казенный доход накладка».

Карточные откупа в России в 1799–1819 гг.[37]

Период откупа	Откупщики	Сумма откупа (тыс. р.)
1799–1803	Чеблоков, Кусовников (купцы), Рюмин (именитый гражданин)	140
1803–1807	Чеблоков Е.А. (надворный советник), Злобин В.А. (именитый гражданин)	150
1807–1811	Оболонский Г.П. (коллежский советник и кавалер), Фалеев Д.Ф. (коллежский асессор и московский именитый гражданин)	257
1811–1815	Кн. Шаховской М.А. (бригадир), Петрово-Соловово Ф.Н. (полковник)	350,5
1815–1819	Татищев В.Е. (военный советник и кавалер), кн. Волконский В.М. (подполковник)	400

С 1799 по 1815 г. откупная сумма увеличилась на 285%, несмотря на такие обстоятельства, как войны 1807 и 1812 гг. Однако карточный откуп обогащал прежде всего его содержателей, заинтересованных, под прикрытием государства, в быстрой компенсации уплаченной суммы и получении как можно большей прибыли. Откупщики исполняли роль посредников, фактически осуществляя торговлю картами только в столицах; в 46 губерниях этим занимались приказы общественного призрения, получая только 5% с продаж. По денежным оборотам не было никакой отчетности, кроме эпизодических извещений Воспитательного дома о ходе торговли.

Игральные карты в России. Ассортимент и цены (1803–1839 гг.)[38]

Период откупа	Разбор	Цена за дюжину (р. к.)		
		С.-Петербург, Москва и их уезды	Губернии Европейской России	Сибирские губернии (Тобольская, Томская, Иркутская)
1803–1811	Первый	5,00	6,00	7,00
	Второй	3,80	4,80	5,80
	Третий	2,40	3,00	4,40
1811–1812	Первый	6,50		
	Второй	4,80		
	Третий	3,00		
1812–1815	Первый	8,00		
	Второй	4,80		
	Третий	3,00		
1815–1819	Первый	8,00		9,00
	Второй	6,40		$7,45^{5}/_{7}$
	Третий	4,00		$5,62^{5}/_{7}$
1819–1839	Первый	10,00		11,00
	Второй	8,00		$9,11^{1}/_{4}$
	Третий	5,00		$6,91^{1}/_{4}$

Бесхлопотный источник обогащения в виде карточного откупа быстро привлек к себе внимание дворянского сословия. Если поступления первых двух откупных сумм, по договору с Опекунским советом, гарантировали купцы, то третий откуп был перекуплен на публичных торгах дворянами. При этом с каждым новым контрактом социальный статус первого откупщика постоянно повышался.

С 1803 по 1839 г. цены на игральные карты также неуклонно увеличивались. В Европейской России первый разбор – на 100, второй – на 110, третий – на 108%. В сибирских губерниях первый разбор – на 57, второй – на 30, третий – на 56%.

По имеющимся данным, в 1799–1800 гг. было продано 54 228 дюжин игральных карт, а в 1808–1809 гг. в два раза больше – 108 266 дюжин[39]. Тем не менее иностранные карты продолжали ввозить в Россию и в начале XIX в. В 1801 г. содержатели пятого карточного откупа обращали внимание правительства на то, что они терпят значительные убытки от «увеличившегося чрезвычайно ввоза и продажи иностранных игральных карт».

Откупная система по сути своей связана с различными злоупотреблениями. Так, содержатели карточного откупа 1807 г. вместо того, чтобы выкупать игральные карты у прежних откупщиков, начали «отбирать их без заплаты денег в казенный присмотр». Между тем продукция «на немаловажную сумму» подвергалась истреблению пожарами (как это случилось в томском приказе общественного призрения) и «от переменного и сырого воздуха ущербу их доброты и главного достоинства лоску». Потребовалось правительственное вмешательство, чтобы не доводить прежних содержателей до дальнейших убытков[40].

В 1819 г. карточные откупа, как и порождавшие массу злоупотреблений водочные, были отменены. Правительство Александра I ввело государственную монополию на производство и реализацию игральных карт[41]. В утвержденной императором записке Марии Федоровны подчеркивались выгодность введения монополии для Воспитательного дома и необходимость повышения качества продукции («...по принятии Воспитательным домом карточного дела в свое управление прилично будет показать также изделье в совершеннейшем виде, нежели теперь продаются»).

Все существовавшие частные карточные мануфактуры закрывались, производить игральные карты разрешалось только Воспитательному дому (самостоятельное карточное производство оставалось в Финляндии). Для «повсеместного, непрерывного и беззатруднительного удовлетворения публики» торговля игральными картами, как розничная, так и оптовая, осуществлялась через комиссионеров Воспитательного дома и через приказы общественного призрения. При

этом устанавливался строгий контроль торговых оборотов. Штраф за торговлю запрещенными картами увеличивался до 48 р. с дюжины в пользу доносителя.

Значительно расширялся ассортимент продукции – к существующим трем разборам добавлялись «польские кампии», «тарок», «гадательные» и «детские», также допускалась возможность производить игральные карты с «золотым обрезом и другими украшениями»[42].

Обеспечивала потребности в игральных картах всей Российской империи Александровская мануфактура – первая фабрика в России, основанная в 1798 г. как бумагопрядильная с целью «распространить в России употребление прядильных и ткацких машин»[43] (выписанных из Англии). К слову сказать, в настоящее время это старейшее предприятие продолжает работать по профилю – большинство игральных карт России и стран СНГ изготовлены Комбинатом цветной печати в С.-Петербурге.

В смете, составленной ее управляющим генерал-майором Вильсоном, чистая выручка от продажи карт (исключая расходы на содержание производства) определялась в 400 800 р. ежегодно[44]. Так, по меткому замечанию современника, «значительное потребление карт имеет у нас и свою хорошую, нравственную сторону: на деньги, вырученные от продажи карт, основаны у нас многие благотворительные и воспитательные заведения.»[45]

В 1833 г., согласно отчету, Александровская мануфактура ежегодно производила 145 000 дюжин (1 740 000 колод) игральных карт трех сортов[46]. Такое количество дало повод русскому журналисту и писателю О.И. Сенковскому погрузиться в «арифметическую поэзию» по поводу досуга русского дворянского общества: «...в дюжине колод 624 карты. Всякая карта имеет 3 дюйма длины [7,62 см], 2 дюйма ширины [5,08 см] и 6 квадратных дюймов [38,7 см^2] поверхности.

Разостланные на земле сплошь, все заключающиеся в 145 000 дюжинах колод карты покрыли бы собою 18 958 $^{119}/_{2831}$ квадратных верст [≈21 575 км^2], т.е. пространство, равное поверхности пяти губерний, Петербургской, Московской, Нижегородской и двух Белорусских. Положив все эти карты вдоль, одну за другою, получим мы линию длиною в 159 732 $^{11}/_{300}$ верст [≈170 402 км]».

Протяженность этой линии такова, что ее было достаточно, чтобы четыре раза обернуть весь земной шар по экватору. Свои подсчеты Сенковский заканчивал извержением «картодышащей горы», в ре-

зультате которого Петербург ожидала судьба Помпеи: «...он исчез с лица земли, погребен под орудиями любимой своей забавы – превратился в город подземный, или, лучше сказать, подкарточный!»[47]

Необходимо отметить, что особенно большое количество игральных карт требовалось для азартных игр, в которых использовались две колоды (одна у банкомета, другая у понтера для выбора ставки), и для каждой новой прометки распечатывались новые карты.

С 1840 г. цены на игральные карты были увеличены и устанавливались в пределах всей страны.

Игральные карты в России. Ассортимент и цены (1840–1859 гг.)[48]

Сорт	Цена за дюжину (р., к.)	Сорт	Цена за дюжину (р., к.)
Тарок	8,40	Третьего разбора	1,80
Глазетные	7,20	Большого формата № 1	6,00
Атласные	5,40	Большого формата № 2	5,40
Золотообрезные	5,40	Для сибирских губерний	
Отборные	4,20	первого разбора	3,60
Первого разбора	3,60	второго разбора	3,00
Второго разбора	3,00	третьего разбора	2,40

В 1859 г. стоимость игральных карт вновь возвысилась: на карты глазетные, атласные и первого разбора – по 10 к., а на остальные сорта – по 5 к. за колоду. С целью повышения качества самых ходовых сортов производство карт третьего разбора прекращалось, второй разбор становился третьим, первый – вторым, а отборные – первым.

Игральные карты в России. Ассортимент и цены (1859–1872 гг.)[49]

Сорт	Цена за дюжину (р., к.)	Сорт	Цена за дюжину (р., к.)
Глазетные	8,40	Для сибирских	
Атласные	6,60	губерний:	
Первого разбора	5,40	первого разбора	4,20
Второго разбора	4,20	второго разбора	3,60
Третьего разбора (переименован в четвертый)	2,40	третьего разбора	3,00

В 1868 г. государственная монополия на торговлю игральными картами, просуществовав около 50 лет, была отменена[50]. Этот товар разрешалось продавать всем имевшим право заниматься торговой деятельностью. Из предложенных Опекунским советом проектов продажи игральных карт по строго фиксированной или вольной цене (Воспитательный дом устанавливал только отпускную цену) императором Александром II был одобрен более либеральный проект.

Производство игральных карт по-прежнему оставалось в ведении государственной фабрики Ведомства учреждений императрицы Марии (с 1854 г.). Ведомство могло также производить самостоятельную продажу игральных карт (в количестве не менее двух колод) из собственных магазинов в С.-Петербурге и Москве и посредством государственных учреждений на местах (приказов общественного призрения, губернских, уездных, городских и земских управ, уездных казначейств и т.д.). Комиссионные за посредничество этих учреждений между Ведомством и покупателем устанавливались в размере 6% от вырученной суммы в губернских и 8% в уездных городах. По-прежнему подтверждалось запрещение продажи игральных карт иностранных, играных, без штемпелей или с поддельными штемпелями, с поврежденными обертками или бандеролями. Запрещалось производить карты вне стен Александровской мануфактуры. В первом случае штраф устанавливался в 14 р. 40 к. с дюжины в пользу доносителя, во втором – 15 р.

В 1872 г. отпускные цены на игральные карты вновь были пересмотрены в сторону увеличения, изменения произошли и в ассортименте.

Игральные карты в России. Ассортимент и цены (1872–1881 гг.)[51]

Сорт	Цена за дюжину (р., к.)	Сорт	Цена за дюжину (р., к.)
Глазетные для императорского двора	12,00	Преферансные	1,20
Атласные для императорского двора	8,40	Атласные:	7,20
Глазетные для публики	8,40	первого разбора	5,40
Атласные для публики:		второго разбора	4,20
первого разбора	6,60	Польские:	
второго разбора	6,00	первый сорт	4,20
Путевые	4,80	второй сорт	1,80
Пасьянсные	7,20	Низший разбор:	
Игрушечные	5,40	первый сорт	1,20
		второй сорт	2,40

Среди перечисленных сортов особое внимание обращают на себя нововведенный низший разбор, изготовлявшийся «на серой бумаге соковыми красками». Очевидно, что эти дешевые и по качеству и по цене карты находили покупателя в недворянской среде, что свидетельствовало о появлении соответствующей потребности. Необходимо отметить, что и в 1859 г. выпуск наиболее доступного третьего разбора не был прекращен, как планировалось.

В 1876 г. в силу вступило Положение о выделке и продаже игральных карт в Российской империи[52], подготовленное Министерством юстиции в 1875 г.[53] Это Положение обобщало все предыдущие узаконения и содержало подробные правила по отпуску игральных карт.

Все делопроизводство, касавшееся «карточной операции», сосредоточивалось в Управлении по выделке и продаже игральных карт, состоявшем при IV Отделении собственной его величества канцелярии.

Фактически государство вновь восстанавливало фиксированную цену на карты при помощи системы скидок. Игральные карты отпускались в частную торговую сеть или посредникам в лице государственных учреждений со скидкой 10%, если торговля ими производилась по установленной Управлением цене. Скидка не распространялась на обе столицы, в которых действовали казенные карточные магазины.

Регламентировалось предоставление игральных карт клубам и общественным собраниям; 10% скидка на их приобретение действовала при безвозмездном возврате всех поигранных карт в Управление для уничтожения. Вторичная подача играных карт могла осуществляться только с наложением на каждую колоду особой марки ценой 30 к. Игральные карты после второй подачи подлежали отсылке в Управление (отсылались либо полные колоды, либо только фигурные карты).

Контроль соблюдения оговоренной с Управлением цены (в случае получения скидки) и за торговлю только разрешенным товаром возлагался на местные полицейские власти. Штраф за продажу запрещенных карт приравнивался к штрафу за их незаконное производство – 15 р. с дюжины. Все найденные при таком производстве машины, инструменты и выделанные карты конфисковывались, а сверх штрафа налагалось взыскание от 100 до 500 р.[54]

Положение 1876 г. о выделке и продаже игральных карт, в части регламентирования отпуска этого товара, вошло в Устав о промышленности 1893 г.[55], а в части наказания – в Устав таможенный[56] и Уложение о наказаниях[57] (по Продолжениям 1906 г.).

7 марта 1881 г., спустя шесть дней поле гибели Александра II, его наследник «для извлечения большего дохода от карточной операции» сократил число сортов карт и весьма существенно увеличил цены на самые популярные сорта. Устанавливалась продажа карт в игре по две колоды и с различным количеством листов.

Игральные карты в России. Ассортимент и цены (с 1881 г.)[58]

Сорт	Цена за игру (р. к.)	Цена за дюжину (р. к.)	Сорт	Цена за игру (р. к.)	Цена за дюжину (р. к.)
В 52 листа			В 32 листа		
Глазетные для императорского двора	3,00	18,00	Первый сорт	0,90	5,40
Глазетные для публики	2,50	15,00	Игрушечные	0,20	1,20
Атласные:			Польские:		
первый сорт	1,75	10,50	первый сорт	1,30	7,80
второй сорт	1,00	6,00	второй сорт	1,20	7,20
Третий сорт (низший, в 36 листов)	0,30	1,80	Брак	0,70	4,20

В 1888 г. в Положение о выделке и продаже игральных карт были внесены изменения, направленные на отмену ограничений свободы торговли. Отменялись фиксированные Управлением цены на игральные карты, с сохранением скидки, которая распространялась на казенные карточные магазины в Петербурге и Москве, а также на розничных покупателей, приобретавших со складов Ведомства не менее одной дюжины.

При этом все же предусматривалось, что в тех местностях, где учреждены будут казенные магазины для торговли картами, «никакой уступки при продаже таковых не допускать». При «невозможности или затруднительности для Ведомства принять на себя доставку карт» вводилась дополнительная, сверх 10%, скидка от 1 до 4%. Комиссионные за посреднические услуги губернским и уездным государственным учреждениям увеличивались до 10%. Марки для поигранных карт, подаваемых для вторичной игры, заменялись бандеролями.

Наконец, Управление по выделке и продаже игральных карт переименовывалось в Управление по продаже карт, а Опекунскому

совету предоставлялось право, «не утруждая каждый раз Его Величество, делать в правилах о торговле картами те изменения и дополнения, какие признаны будут полезными, для более успешного хода карточной операции, не касаясь главных оснований ныне установленной системы»[59].

В 1898 и 1904 гг. в Положение о выделке и продаже игральных карт были внесены дополнения. С 1894 г. игральные карты после вторичной подачи в клубах и собраниях могли уничтожаться на месте, без отправки в Управление по продаже карт, с составлением соответствующего акта[60], а с 1904 г. подача бывших в употреблении карт была вовсе запрещена[61].

В 1892 г. было опубликовано Положение о карточной фабрике, содержание которого позволяет заключить, что это было вполне благополучное предприятие, обеспечивавшее своим рабочим приемлемый для того времени уровень социальной защиты.

В Штат фабрики входили семь человек – директор, смотритель (казначей), помощник смотрителя, бухгалтер (письмоводитель), помощник бухгалтера, комиссар и врач. Директор фабрики руководил всей технической и хозяйственной частью, интересы Ведомства учреждений императрицы Марии представлял почетный опекун. Кроме рабочих, при фабрике по вольному найму состояли учитель, фельдшер, акушерка и два мастера, один из которых ведал печатным отделением, а другой – всеми механическими приспособлениями.

При карточной фабрике были учреждены школы для детей рабочих и лазарет с родовспомогательным отделением. Прибыль по итогам года распределялась следующим образом: 5% – на составление рабочего капитала, 25% – на ремонтно-машинный капитал, 35% образовывали доход Ведомства учреждений императрицы Марии и 35% разделялись между служащими и рабочими по усмотрению почетного опекуна.

На составление пенсий, единовременных пособий престарелым и неспособным к труду, кроме 5% от прибыли, отчислялось 2% от заработка, 10% с премий, разница между первым и повышенным окладом (в течение первого месяца по назначении прибавки), штрафы (кроме вычетов за порчу казенных вещей), добровольные пожертвования[62].

Наконец, остановимся на цифре выпуска игральных карт. В 1893 г. их было выделано 980 000 дюжин (11 760 000 колод)[63], т.е. по сравнению с 1833 г. их производство выросло в 6,8 раз.

Подведем итоги. В XVII в. спрос на игральные карты был небольшим и целиком удовлетворялся импортной продукцией. В первой четверти XVIII в. под влиянием изменения потребностей и вкусов верхов общества ввоз карт существенно увеличился, возникло отечественное производство этого товара. Это были мелкие, не всегда специализированные предприятия мануфактурного типа с небольшими капиталами и государственным субсидированием. Объемы производимой ими продукции неуклонно росли, но потребитель голосовал рублем за более качественные и престижные европейские игральные карты.

С последней трети XVIII в. в связи с увеличением спроса на карты государство предприняло ряд мер (повышение таможенных пошлин, введение налога на карты), направленных на вытеснение импорта и перераспределение дохода в пользу отечественного производителя и нового государственного учреждения – Воспитательного дома. Однако это не смогло в должной мере оградить рынок от импортной продукции. Попытка взимания налога с богатевших карточных мануфактуристов (среди которых появилось много иностранцев, инвестирующих в производство свои капиталы и технологии) также не дала ожидаемого результата.

Государство, не имея возможности конкурировать с иностранным производителем и осуществлять фискальный контроль над отечественным, но заинтересованное в получении прибыли, встало на путь постепенного вытеснения частного предпринимательства и монополизации торговли игральными картами. В 1798 г. была введена государственная монополия на торговлю игральными картами в форме откупной системы; ее неэффективность привела к введению в 1819 г. полной государственной монополии на производство и реализацию игральных карт.

Ликвидация частного предпринимательства в области производства игральных карт была также призвана оградить играющих от шулерски изготовленных колод. Эту же цель преследовало введение форм защиты игральных карт и их одноразовое использование (по крайней мере, для состоятельных игроков).

Как правило, государство выступает в роли предпринимателя-монополиста в случае приобретения тем или иным товаром стратегического значения и малых рисков.

Задача «повсеместного, непрерывного и беззатруднительного удовлетворения публики» игральными картами была возложена на Александровскую мануфактуру, первую русскую фабрику. Даже в такие сложные исторические моменты, как нашествие Наполеона и выбор политического курса после роковых взрывов на набережной Екатерининского канала, не ослаблялось внимание правительственных учреждений к «карточной операции». В 1868 г. была разрешена свободная торговля игральными картами, однако Положение о выделке и продаже игральных карт 1876 г. фактически восстанавливало государственное влияние на ценовую политику. Попытки посягнуть на часть прибыли путем контрабандного провоза или самостоятельной выделки подлежали пресечению.

В 1888 г. частным и государственным учреждениям, принявшим на себя продажу игральных карт на коммерческой основе, было предоставлено право самостоятельно устанавливать цены на этот товар, однако в Петербурге и Москве сохранялась продажа по «казенной цене».

На протяжении XVIII–XIX вв. цены на игральные карты возрастали, что было связано как с инфляционными процессами, так и со стремлением государства извлечь максимальную выгоду из пристрастия своих подданных. Наличие постоянных потребителей в дворянской среде и расширение рынка сбыта за счет основной массы населения, для которой производилась более доступная продукция, гарантировали увеличение прибыли даже при повышении цены.

Примечания

[1] Рассчитано по: Таможенные книги Московского государства в XVII в. Северный речной путь: Устюг Великий, Сольвычегодск, Тотьма в 1633–36, 1650–56, 1675–80 гг. М.; Л., 1950–1951. Т. 1–3.

[2] См.: Сперанский А.Н. Торговля Устюжны Железопольской в первой половине XVII века // Русское государство в XVII веке: Новые явления в социально-экономической, политической и культурной жизни. М., 1061. С. 178.

[3] См.: Макаров И.С. Волостные торжки в Сольвычегодском уезде в первой половине XIX в. // Исторические записки. М., 1937. Т. 1. С. 206; Меерзон А.Ц., Тихонов Ю.А. Рынок Устюга Великого в период складывания всероссийского рынка (XVII век). М., 1950. С. 290–293.

[4] См.: Варенцов В.А. Торговля и купечество Новгорода по данным таможенных книг 1610/11 и 1613/14 гг. // Торговля и предпринимательство в феодальной России. М., 1994. С. 107.

[5] См.: Сербина К.Н. Очерки из социально-экономической истории русского города: Тихвинский посад в XVI–XVII вв. М.; Л., 1951. С. 271.

[6] Таможенная книга Томска 1624/27 гг. // Таможенные книги сибирских городов XVII в.: Туринск, Кузнецк и Томск. Новосибирск, 1999. Вып. 2. С. 92–94.

[7] См.: Бояршинова З.Я. Население Томского уезда в первой половине XVIII века // Тр. Том. ун-та. Томск, 1950. Т. 112. С. 179.

[8] См.: Заозерская Е.И. Развитие легкой промышленности в Москве в первой половине XVIII в. М., 1953. С. 334–336.

[9] См.: Кафенгауз Б.Б. И.Т. Посошков: Жизнь и деятельность. М., 1951. С. 48–49; Павлов-Сильванский Н.П. Очерки по русской истории. XVIII–XIX вв. СПб., 1910. С. 43–44.

[10] См.: История Москвы. М., 1953. Т. 2. С. 25; Крепостная мануфактура в России: Социальный состав рабочих первой половины XVIII века // Труды Историко-археографического института. Л., 1934. Т. 11, ч. 4. С. 104–105, 111, 195; Бабурин Д. Очерки по истории Мануфактур-коллегии. М., 1939. С. 306; Заозерская Е.И. Развитие легкой промышленности в Москве... С. 208–210.

[11] См.: Заозерская Е.И. Развитие легкой промышленности в Москве в первой половине XVIII в. С. 334–336; Ковригина А.В. Иноземные купцы-предприниматели Москвы петровского времени // Торговля и предпринимательство в феодальной России. М., 1994. С. 193, 204; Москва: Актовые книги XVIII столетия. М., 1897. Т. 7. С. 152, 164, 160, 169; Бабурин Д. Указ. соч. С. 248.

[12] См.: Бабурин Д. Указ. соч. С. 187, 242, 248.

[13] История Москвы... С. 245.

[14] Полянский Ф.Я. Городское ремесло и мануфактура в России XVIII в. М., 1960. С. 159–161.

[15] Этот материал был изучен и введен в научный оборот Б.Б. Кафенгаузом в монографии «Очерки внутреннего рынка России первой половины XVIII века» (М., 1958).

[16] Кафенгауз Б.Б. Указ. соч. С. 126.

[17] Кушева Е.Н. Торговля Москвы в 30–40-х гг. XVIII в. // Исторические записки. М., 1947. Т. 23. С. 87, 90, 100.

[18] Бабурин Д. Указ. соч. С. 308–309.

[19] Комиссия о коммерции была учреждена в 1727 г. при коммерц-коллегии для улучшения положения во внутренней и внешней торговле.

[20] Полное собрание законов Российской империи (ПСЗ). Собр. 1. СПб., 1830. Т. 17, № 12. С. 530.

[21] ПСЗ. Т. 18, № 12 916; ПСЗ. Т. 18. № 12 887.

[22] ПСЗ. Т. 17, № 12 717.

[23] ПСЗ. Т. 19, № 13 669.

[24] Там же.

[25] Карточная монополия Воспитательного дома как один из источников материального его обеспечения // Монографии учреждений ведомства императрицы Марии: Приложение к изданию «Пятидесятилетие IV Отделения собственной его императорского величества канцелярии. 1828–1878 гг.» СПб., 1880. С. 403.

[26] Карточная монополия Воспитательного дома... С. 404.

[27] См.: ПСЗ. Т. 19, № 13 669; Карточная монополия Воспитательного дома... С. 405.

[28] Карточная монополия Воспитательного дома... С. 406.

[29] Там же. С. 408.
[30] ПСЗ. Т. 20, № 14 947.
[31] Карточная монополия Воспитательного дома... С. 409.
[32] Тарифы по европейской торговле. Отделение второе с 1782 по 1822 год // ПСЗ. Т. 44: Книга тарифов с 1724 по 1822 г. С. 96.
[33] Карточная монополия Воспитательного дома... С. 409–410.
[34] ПСЗ. Т. 24, № 18 271.
[35] ПСЗ. Т. 26, № 19 849.
[36] ПСЗ. Т. 25, № 18 415.
[37] Карточная монополия Воспитательного дома... С. 411, 417; ПСЗ. Т. 27, № 20 427; ПСЗ. Т. 29, № 22 193; ПСЗ. Т. 31, № 24 289; ПСЗ. Т. 32, № 25 719.
[38] ПСЗ. Т. 27, № 20 427; Т. 29, № 22 193; Т. 31, № 24 289; ПСЗ. Т. 32, № 25 163. (Отметим, что цены на игральные карты в 1812 г. были повышены через 12 дней после вторжения армий Наполеона); Т. 32, № 25 163; Т. 32, № 25 719; ПСЗ. Т. 36, № 27 815.
[39] Карточная монополия Воспитательного дома... С. 420.
[40] ПСЗ. Т. 30, № 22 744.
[41] ПСЗ. Т. 34, № 27 090.
[42] ПСЗ. Т. 36, № 27 815.
[43] Туган-Барановский М.И. Русская фабрика в прошлом и настоящем. СПб., 1907. С. 57.
[44] См.: Карточная монополия Воспитательного дома... С. 421. Напомним, что такую же сумму последние откупщики выплатили Воспитательному дому за четыре года.
[45] Вяземский П.А. Старая записная книжка // Полн. собр. соч.: В 11 т. СПб., 1883. Т. 8. С. 96.
[46] См.: Сенковский О.И. Арифметика // Собр. соч.: В 9 т. СПб., 1858. Т. 1. С. 485.
[47] Сенковский О.И. Указ. соч. С. 485–492.
[48] ПСЗ. 1840. Собр. 2. Т. 14, №. 12 961; Приложение к № 12 961. Ведомость по продажным ценам игральных карт // ПСЗ. Т. 14, отд. 2. С. 259.
[49] ПСЗ. 1861. Собр. 2. Т. 34, отд. 1, № 34 703.
[50] ПСЗ. 1871. Собр. 2. Т. 42, отд. 2, № 45 349.
[51] ПСЗ. 1875. Собр. 2. Т. 47, отд. 2., № 51 054.
[52] ПСЗ. 1878. Собр. 2. Т. 51, отд. 1, № 55 757.
[53] ПСЗ. 1877. Собр. 2. Т. 50, отд. 1, № 54 868.
[54] Уложение о наказаниях уголовных и исправительных. Ст. 1351 // Свод законов Российской Империи. М., 1910. Кн. 4, т. 15.
[55] Устав о промышленности // Там же. Кн. 3, т . 11. Ст. 66.
[56] Устав таможенный // Там же. Кн. 2, т. 6. Ст. 714, 1079.
[57] Уложение о наказаниях уголовных и исправительных // Там же. Кн. 4, т. 15. Ст. 555^2, 1351^1.
[58] ПСЗ. 1881. Собр. 3. Т. 1, № 11.
[59] ПСЗ. 1890. Собр. 3. Т. 7, № 5 221.
[60] ПСЗ. 1901. Собр. 3. Т.17, отд. 1, № 15 661.
[61] ПСЗ. 1907. Собр. 3. Т. 24, отд. 1, № 24 588.
[62] ПСЗ. 1895. Собр. 3. Т. 12, № 8 589.
[63] Карты игральные // Энциклопедический словарь Ф.А. Брокгауза и И.А. Ефрона. СПб., 1895. Т. 14. С. 644.

Глава третья

АЗАРТНЫЕ ИГРОКИ И ГОСУДАРСТВО

В нормативных актах XVII в. игра в карты, наравне с зернью (игрой в кости), фигурировала как сопутствующий элемент различных общественных пороков. Как писал Н.И. Костомаров, зернь и карты считались «самым предосудительным препровождением времени» и были «любимым занятием лентяев, гуляк, негодяев и развратных людей»[1]. Показательно в этом отношении первое же свидетельство об игральных картах в XVII в. (1613 г.) – следствие над послами в германские земли Степаном Ушаковым и Семеном Заборовским. В показаниях переводчика Тимофея Фанелина описан такой конфликт с «цесарскими дворянами», произошедший на пути в Берлин: «...на осподе играли меж себя дворяня карты, и пришед к ним к столу степанов поваренный детина пьян, и учал у них карты переворашивати... тем дворянам стало то за великую досаду, того детину от стола отпихнули прочь; и детина хотел с ними подраться, и он Тимофей того детину слегка деревцем ударил»[2]. Как здесь не вспомнить слова бравого солдата Швейка: «Не лезь, советчик, к игрокам, не то получишь по зубам».

Приведем еще одно из судных дел (1685 г.) о похождениях московских мещан Якима Степанова и Никона Иванова. В одном из кабаков они «играли в карты в деньги» вместе с двумя иностранцами на русской службе. Одного из них, некоего Крестьянова Ивана, «пьяного, привезли с собой в Мещерскою слободу к Якимку Степанову на двор, играв в карты ж, его, Ивашка Крестьянова, били и ограбили и грабежом сняли с него шубу и сапоги». Вероятнее всего, будучи в подпитии, он проиграл все деньги, а затем и свои вещи и, не захотев с ними расставаться, был подвергнут побоям и ограблению. Далее сей незадачливый иностранец «ушод от них», в «съезжей избе свое челобитье на грабителей записал». Князь В.В. Голицын, воз-

главлявший Посольский приказ, в ответ на жалобу вынес такое решение: обоих мещан «бить на козле кнутом и в проводку по слободе... и дать их на поруки, в том чтобы впредь им не воровать и за пьянством не ходить и зернью и карты не играть, а кормитця ремеслом и торговым промыслом»[3].

Как свидетельствуют документы приказного делопроизводства, азартные (закладные) игры были распространены среди служилых людей, особенно в Сибири (именно в Сибирь направлялись наиболее крупные партии игральных карт). Игра часто перерастала в драки, провоцировала грабеж, воровство и убийства, ей сопутствовали безудержное пьянство и низкий моральный уровень поведения. Служилые люди нередко проигрывали свое имущество, казенное оружие и государево жалованье.

В 1653 г. в Иноземский приказ поступила жалоба от головы и целовальников кружечного двора о беспорядках, чинимых в Коломне «служилыми иноземцами» во главе с майором Цеем: «Да солдаты же по все дни собираются на государеве коломенском кружечном дворе, в избах, и играют зернью и карты... и маер де их не унимает; а как де они учнут их с государева кружечного двора сбивать, чтоб зернью и карты не играли, и они де их Микифора с товарищи бранят и хотят бить и с кружечного двора не идут, чинятся сильны»[4].

В 1668 г. астраханским боярам и воеводам «ведомо учинилось», что «на кружечном дворе и в Солдатской и в Стрелецких слободах астраханцы конные и пешие стрельцы, и солдаты и всяких чинов жилецкие и верховых городов приезжие всяких чинов люди зернью и карты играют, и от тое зерни астраханским всяких чинов жилецким и приезжим людям чинятся татьба и смертное убойство большое»[5]. Распространяя азартные игры среди народов Сибири, русские обманным путем завладевали ценной пушниной и разоряли инородцев, тем самым увеличивая для них тяжелые последствия ясачного сбора. В 1636 г. воевода из Верхотурья писал, что «многие ясачные люди играют зернью и что добудут в наш ясак соболей и лисиц или иного какого зверя, то проигрывают, и промеж собою живет у них на зерни убойство»[6].

Естественно, власти не могли смириться с тем, что азартные игры влекли за собой всевозможные преступления, чинили препятствия сбору пушного налога, а главное – отрицательно сказывались на материальном благосостоянии и боеспособности служилых людей.

Во многих царских и воеводских наказах присутствует стандартная фраза, обязывающая воевод и должностных лиц «унимать» служилых от всякого «дурна», чтобы они «не пили и не бражничали и куренного питья, и табаку, и б<...>, и зерни не держали»[7]. В наказах якутским воеводам и в их собственных наказах не раз повторяются распоряжения «смотреть и беречь накрепко», чтобы «зернью и карты и всякою проигрышною игрою служилые и торговые и промышленные люди не играли, и служилые бы люди государева денежного и хлебного жалования и пищалей и с себя платья не проигрывали»[8]. Также особо оговаривалось требование «для ясачного сбора» подбирать служилых людей «самых добрых постоянных и верных, и приказывать тем служилым людям накрепко, чтоб они в ясачныя волости вина, табака и карт и никаких своих товаров не имали... и никакими вымыслами ясачных людей никакой обиды и тягости и разоренья не чинили и их своими приметами не задолжали»[9].

Городской администрации и должностным лицам под угрозой наказания также запрещалось «зернью и карты играть» или извлекать из них какую-либо выгоду. В наказной памяти якутского воеводы таможенному целовальнику говорилось о том, что если «кто учнет... карты и зерновые кости на продажу держать, а ты, целовальник, про то учнешь молчать... а от того у них посулы и поминки себе имать, или сам учнешь карты и зерновые кости держать, или зернью учнешь играть... то тебе за то по государеву указу быть в жестоком наказанье без пощады»[10]. Часто повторяемые запрещения свидетельствовали об их слабом исполнении, и, надо полагать, все эти документы отражали не действительные, а желаемые составителями порядки.

Против азартных игр были предприняты и общегосударственные законодательные меры. Указом 1648 г. запрещалось «всякое бесовское действо, глумление и скоморошество со всякими бесовскими играми», в том числе запрещались и «закладные» игры (зернь, карты, шахматы и лодыги, или шашки)[11]. После издания этого указа резко сократился импорт карт в Россию, во всяком случае, их таможенная «явка». Если в 1633–1636 гг. в Устюг Великий из Архангельска было доставлено около 548 дюжин карт, то в 1650–1651 гг. этот показатель сократился более чем в 2 раза – до 249 дюжин. В 1652–1656 гг. ввоз карт в Устюг вообще прекратился. После смерти Алексея Михайловича в 1676 г., вероятно, из-за возникшего в годы его правления

«отложенного спроса», ввоз карт возобновился и увеличился по сравнению с 1650–1651 гг. примерно в 6 раз – с 1676 по 1680 г. их было привезено в Устюг около 1428 дюжин[12].

Церковь также являлась одним из преследователей азартных игр, именно она выступила инициатором издания указа 1648 г. Стоглав (1551), ссылаясь на правила VI Вселенского собора, запрещал не только языческие «плясания» и «игрища», но и такие «гражданские» игры, как шахматы, шашки и кости, о которых в правилах собора ничего не говорилось[13]. Запрещая игру в шахматы, сам царь не придерживался установленного запрета. Известно, что Иван Грозный умер как раз за шахматной доской. Церковное благочестие рассматривало игру как порочную страсть: «...возрадуются бесы и налетят, увидев свой час, и тогда творится все, что им хочется: бесчинствуют игрою в кости и в шахматы и всякими играми бесовскими тешатся...»[14]

К началу третьей четверти XVII в. относится появление литературно-педагогического памятника «Гражданство обычаев детских» – русский перевод сочинения Эразма Роттердамского «De civilitate morum puerilium» (1530). В адресованных детям наставлениях встречается и такое: «...кия игры заповеданы суть: всякое костырство, кости, карты, купание в воде»[15]. При составлении договорных записей о найме или поступлении в ученики к ремесленнику обязательно оговаривалось, что работник или ученик должен не только «всякую работу работать без всякого ослушания», но и «не пить и не бражничать, зерныю и карты не играть и по квасным не ходить»[16].

Чрезвычайно интересен вопрос о наказании, предусмотренном для картежников. Соборное уложение 1649 г. гласит: «А которые воры на Москве и в городех воруют, карты и зерныю играют, и проигрався воруют, ходя по улицам, людей режут, и грабят, и шапки срывают, и о таких ворах на Москве и в городех и в уездех учинити заказ крепкой и биричем кликати по многия дни, будет где такие воры объявятся, и их всяких чинов людем имая приводити в приказ»[17]. Эта статья непосредственно не предусматривала наказания, а отсылала к предыдущим статьям: «...тем вором чинити указ тот же, как писано выше сего о татех». В этой связи распространено мнение, что, согласно Соборному уложению, игрока в карты приравнивали к татям и применяли по отношению к нему членовредительные наказания – отсекали уши, руки, пальцы и ноги[18].

Однако эта точка зрения ошибочна. Как следует из самого текста, азартные игры рассматривались как занятие уголовно наказуемое лишь в тесной связи с вызываемыми ими преступлениями. Соблазн игры был настолько велик, что проигравшиеся, чтобы вернуть долг или отыграться, «людей режут и грабят, и шапки срывают» (в которых обычно прятались деньги). Уже через двадцать лет в аналогичной статье нового законодательства о суде упоминание об игре в карты и зернь опускается[19]. Кроме того, азартные игры были распространены среди лиц, находившихся на «государевой службе», и, поступая с ними столь сурово, можно было лишиться полноценных служилых людей. В некоторых городах «закладные» игры были фактически легализованы и приносили доход в местную казну, поэтому было бы нелогичным со стороны государства одновременно покровительствовать азартным играм и столь жестким способом пресекать поступления в собственный бюджет. И, наконец, ни в одном из документов нет указания на то, что только за игру в карты или в зернь подвергали членовредительным наказаниям.

Картежнику, если за ним не числилось какой-либо татьбы и воровства, в худшем случае грозило битье кнутом на торгу (торговая казнь) или «в проводку» по улицам и площадям, а в лучшем – денежный штраф. В воеводских и царских наказах предписывалось различных «воров от воровства унимать» и «чинити им наказание, смотря по винам, кто какого наказанья достоин, чтоб на то смотря, иным неповадно было впредь воровать». Для зернщиков и картежников, а также для тех, кто такую игру «держит» и распространяет, встречаются такие виды наказаний, как «бить кнутом нещадно», «бить батоги», «бить кнутом по торгам нещадно, да на них же править заповеди» и т.п.

В указе 1648 г. тех людей, «которые от того всего богомерзкого дела не отстанут», предписывалось также «бить батоги». Быструю и скорую расправу ожидали и сами карты, которые, в отличие от вина и «потаенных товаров», не «имали» в казну, а сжигали на торговой площади (см.: ПСЗ. Т. 3, № 1542). Таким образом, азартная игра в Соборном уложении не являлась составом преступления, а рассматривалась лишь как одна из причин, их вызывающая. Не знало русское уголовное законодательство и таких жестоких наказаний для «чистых» картежников, как членовредительство, хотя, конечно, «нещадное» битье (50 ударов) тоже крайне болезненная процедура.

Итак, казалось бы, мы видим целенаправленную борьбу государства с азартными играми, однако запрещаемые юридически, они не были запрещены фактически. И дело здесь не только в том, что зернь и карты, «как бывает всегда со всем запрещенным, по мере больших преследований более привлекали к себе охотников»[20]. Как показал в своей работе С.Б. Веселовский, они являлись одним из источников государственных доходов.

Так, в расходной книге Туринского острога (1622–1623) в разряд «неокладных расходов» включена и покупка на казенные деньги карт «для государевых дел», а в приходной книге существовала даже особая статья доходов «с зернового суда» и «от костей и от карт»[21]. Тарские воеводы в 1624 г. писали в Сибирский приказ прошение о запрещении закладных игр, из-за которых «чинится татьба и воровство великое», на что в этом же году получили из приказа ответ: «...и вы бы на Таре зерновыя и всякие игры из окладу не выкладывали, для того что та игра отдана и откупныя деньги емлют с нея в нашу казну давно... А которые люди на Таре зернью и всякою игрою учнут играти, и вы б над теми людьми велели дозирать, чтобы они играли смирно; и от всякого воровства и от душегубства служилых людей унимали»[22]. При постоянных нехватках денег на выплаты служилым людям от мелкой монополии было нелегко избавиться. До начала 1630-х гг. на Таре трое казаков держали «зерневой и картный откуп», оказавшийся для них крайне убыточным. В своей челобитной (1631–1632 гг.) они жаловались на воеводу, который не освобождал их от откупа и вычитал «откупные деньги» из жалованья. Лишь в Москве разрешили снять с челобитчиков этот откуп и велели отдать его «охочим людям»[23].

Игорный майдан, как правило, находился в государевом кабаке, в котором проводили немалое время служилые, промышленные и прочих чинов люди. «Держать» здесь карты и зернь было чрезвычайно выгодным делом – благодаря играющим значительно повышалось потребление спиртных напитков, игра привлекала торговых людей, а следовательно, росли кабацкие и таможенные сборы. Поэтому государственные должностные лица – верные (т.е. приведенные к присяге) кабацкие и таможенные головы и целовальники – заводили «на кабаках зерни великие», доход с которых шел не только в местную государеву казну, но и им самим.

Вообще, для Московского государства были характерны подобные противоречия между законодательными мерами и их реальным воплощением. В начале XVII в. московский патриарх осудил «богомерзкое» курение табака, царские указы и Соборное уложение также запрещали курить табак и торговать им под угрозой штрафа и ссылки в Сибирь. Однако само же правительство закупало табак большими партиями у иностранных купцов и перепродавало его в отдельные районы страны.

В 1639, 1648 и 1667 гг. государство попыталось запретить откупа азартных игр. Так, в 1668 г. березовскому воеводе предписывалось проделать следующую операцию: «...как к тебе ся наша великого государя грамота придет, а на Березове будет, по тобольским отпискам... зернь и карты отданы на откуп: и ты бы зернь и карты на Березове велел отставить, и откуп с зерни и с карт из окладу выложить... а впредь заказ учинить крепкой, как у тебя о том в наказе написано»[24]. Однако это приводило к уменьшению кабацких и таможенных сборов, о чем сообщали местная администрация и откупщики.

В 1649 г. двинский голова отписывал в Новгородскую четь, что в прежние годы «на твоих государевых двинских кабаках зернью и карты играли и питухов было много, и потому твоя государева таможенная пошлина и кабацкая прибыль собиралась немалая». В 1668 г. тюменцы говорили в распросе тобольскому воеводе: «...а в кое де время бывала на Тюмени с зернью и картами выимка, и в то де время бьют челом кружечного двора и с квасной целовальники – как де зерни и карт не будет, и государева де питья никто без того пить не станет, и после де целовальничья челобитья живет зернь и карты повольно, и в то де время и питья живет больше»[25]. Поэтому во многих городах, и особенно в Сибири, откупа продолжали существовать и в XVIII в., поскольку государство опасалось, что «с отменой откупа азартные игры не прекратятся, казна лишится дохода, а воеводы сами станут пользоваться дурными страстями населения в своих выгодах».[26]

В 1717 г. Петр I запретил в своем государстве «всякую игру в деньги»[27]. Этот указ не был собственно специализированным указом – запрещалось носить «пряденное и волоченное золото и серебро, покупать оное и играть в деньги», т.е. третий пункт был тесно взаимосвязан с первыми двумя, направленными на концентрацию в руках казны материальных средств в условиях войны. Указ не содер-

жал самого упоминания карточной игры и представлял собой очень общее узаконение – «объявить для настоящей войны, чтобы никто в деньги не играл, под тройным штрафом обретающихся денег в игре».

Для военнослужащих наказание за азартные игры было более суровым, поскольку они расшатывали армейскую дисциплину. Согласно Артикулу воинскому 1715 г., проигравший свой мундир или ружье «имеет в первые и вдругоредь жестоко шпицрутенами, и заплатою утраченнаго наказан, а в третие розстрелян быть»[28]. Морской устав 1720 г. запрещал «играть в карты, в кости и в прочия игры на деньги под штрафом; ежели офицер, под платежом денежным, а рядовым за первое и второе преступление, биением у машты, а за третие спускать с райны»[29]. Эти скупые строки резко контрастируют с последующими специализированными указами, делающими акцент на запрещение именно карточной игры среди других азартных игр (до середины XVIII в.)[30] и только карточной игры (со второй половины XVIII в.)[31]. Общим местом стало упоминание о разорительном влиянии карточных игр (с перечислением их названий) на дворянские фамилии.

Анна Иоановна в 1733 г. подтвердила указ Петра I о запрещении карточной игры, поскольку «по тому указу такая богомерзкая игра не пресеклась», а напротив, «многие компаниями и в партикулярных домах, как в карты, так и в кости и в другие игры проигрывают деньги и пожитки, людей и деревни свои, от чего не только в крайнее убожество и разорение приходят, но и в самый тяжкий грех впадают и души свои в конечную погибель приводят». Система наказаний за такие «богомерзкие и вредительные игры» основывалась на рецидивах. Уличенного впервые, как и по указу 1717 г., ожидал тройной штраф «обретающихся денег в игре», за второе преступление, «сверх онаго взятья, офицеров и прочих знатных людей сажать в тюрьму на месяц, а подлых бить батоги нещадно», попавшимся в третий раз это наказание удваивалось. А если кто «уже за тем пойман будет, с таковыми поступать жесточае, смотря по важности дела». Чтобы указ работал более эффективно, доносчику полагалась треть штрафа[32].

Запрещение играть в карты повторялось в 1743, 1747 и 1757 гг.[33] В 1761 г. Елизавета Петровна законодательным путем легализовала карточные игры, разделив их на дозволенные коммерческие и недозволенные азартные. Дозволенными считались такие, в которых результат зависел не только от случая, но и от умственных способнос-

тей и мастерства играющего (ломбер, пикет, памфил и т.д.), играть в них разрешалось «в знатных дворянских домах», но «на самыя малыя суммы денег, не для выигрышу, но единственно для препровождения времени». К азартным играм причислялись те, результат которых определялся только случаем и удачей играющего (фаро, квинтич и т. д.), и играть в них категорически запрещалось, «исключая во дворцах Ея Императорского Величества апартаменты», где, собственно, и проистекала та большая и разорительная игра не только для самих дворян, но и для всего Российского государства. Такое частичное снятие запрета не вносило ясности в определение отношения верховной власти к «богомерзким» играм «на деньги» и создавало прецедент для остального дворянства.

Вне императорского дворца военных, уличенных в карточной игре, по указу 1761 г. предписывалось в «производстве и награждении в чины с воздержными не равнять», а из бывших в игре денег доносителю предназначалась уже половина. Дворян лишали кредита – все дворянские заемные крепости, векселя и заклады конфисковывались государственной казной, так же поступали и с купцами, которые «такие в играх употребляемые векселя на имена свои брать и переводить будут». Но тем не менее наказание за азартные игры для привилегированного сословия было значительно смягчено – тюремное заключение заменялось штрафом в размере двойного годичного жалованья, что было существенно лишь для игроков среднего достатка. Вообще же государственным должностным лицам «в производстве оных дел» настоятельно рекомендовалось «осторожно поступать, дабы напрасных приклепов, обид и беспокойства кому приключиться не могло»[34].

Екатерина II продолжила борьбу своих царственных предшественников с опустошительными для опоры трона последствиями карточной игры. По восшествии на престол одним из ее первых указов был указ о запрещении «разорительной карточной игры», которая «ни к чему более не служит, как только к единственному разорению старых дворянских фамилий». При этом императрица повелевала «накрепко смотреть, чтоб ни в какие большие азартные игры не играли», в противном случае к игрокам будут «непременно» применены положения указа 1761 г.[35] В 1764 и 1766 гг. «все прежние Предков Ея Величества» указы о «неиграния в запретительные игры» вновь под-

тверждались «наикрепчайшим образом»[36], а указами 1766 и 1771 гг. карточные долги уничтожались[37].

В 1795 г. историк и архивист Н.Н. Бантыш-Каменский писал из Москвы князю А.Б. Куракину: «У нас сильной идет о картежных академиках перебор. Ежедневно привозят их к Измайлову [М.М., московский главнокомандующий]. Действие сие в моих глазах; ибо наместник возле меня живет. Есть и дамы...». Спустя несколько дней он сообщал: «Академики картежные, видя крепкой за собой присмотр, многие по деревням скрылись»[38].

Действительно, Екатерина II могла довольно круто поступить с особенно ярыми игроками и откровенными шулерами. В том же 1795 г. императрица письмом к Измайлову повелевала находившихся в Москве коллежских асессоров Павла Ивлева и Дмитрия Малимонова, секунд-майора Роштейна, подпоручика Афанасия Волжина и секретаря Луку Попова, которые не только игнорировали запреты, но и «употребляли все средства хитрости и обмана для вовлечения других в пагубныя свои сети», сослать в уездные города Вологодской и Вятской губерний «как людей, провождающих праздную и развратную жизнь и совершенно вредных обществу». Городничие должны были наблюдать за их поведением, «внеся притом имена их в публичныя ведомости, дабы всяк от обмана их остерегался». Отобранные у Волжина векселя, ломбардные билеты и закладные на 159 тыс. р., а также золотые и бриллиантовые вещи предписывалось как «стяжание неправедным образом снисканное и ему не принадлежащее» передать в московский приказ общественного призрения «на употребления полезныя и богоугодныя»[39].

Ссылка в уездные города – наказание суровое, но на кого обрушился монарший гнев? На средние и нижние гражданские и военные чины. Высшие же чины, «провождающие праздную и развратную жизнь» и прекрасно известные Екатерине II, могли совершенно не опасаться каких-либо преследований. Литературные анекдоты конца XVIII в. подчеркивали психологическую атмосферу того времени и потенциальную возможность описываемых событий:

«Дошло до сведения ее [Екатерины II], что один из приближенных ко двору, а именно Левашов [генерал], ведет сильную азартную игру. Однажды говорит она ему с выражением неудовольствия: «А вы все-таки продолжаете играть!» – «Виноват, Ваше Величество:

играю иногда и в коммерческие игры». Ловкий и двусмысленный ответ обезоружил гнев императрицы. Она улыбнулась: тем дело и кончилось»[40].

«Императрица Екатерина II, узнав, что у статс-секретаря Попова по ночам съезжаются для большой игры, спросила его: «Играете ли вы в карты?» – «Играем, государыня», – отвечал он. – «В какую игру?» – «И в ломбер играем». – «Ваш ломбер разорительный», – рассмеявшись, сказала государыня»[41].

Знаменитый авантюрист Казанова, посетивший Россию в 1765–1766 гг., также оставил соответствующее свидетельство: «После бала, проспав ровно целыя сутки, я поехал к генералу Мелиссино... В его доме все было на французский лад: стол и напитки отличные, беседа оживленная, а игра и пуще того... С перваго же вечера я засел за фараон; общество состояло все из людей порядочных, проигрывающих без сожаления и выигрывающих без похвальбы. Скромность привычных посетителей, равно как и почетное их положение в обществе, ограждали их от всяких придирок административной власти»[42].

Итак, как справедливо отмечал в своих мемуарах адъютант и родственник Потемкина Л.Н. Энгельгардт, «игры азартные хотя законом были запрещены, но правительство на то смотрело сквозь пальцы»[43].

Собственно, само общегосударственное законодательство Екатерины II способствовало этому, рассматривая азартную игру как противоправное деяние лишь в тесной связи с сопутствовавшими ей другими преступлениями. Устав благочиния 1782 г. различал коммерческие карточные игры, «основанные на дозволенном искусстве и случае»[44] и «основанные единственно на случае, или газардныя»[45]. Однако же критерием для определения наказания за азартную игру служил не сам ее факт, а ее значение и сопровождающие обстоятельства в каждом конкретном случае. Сам заголовок («Управа благочиния какие игры и игрища не запрещает, по запрещенной же игре смотрит на намерение...») и построение статьи 67 прямо указывают на то, что, по сути, одна и та же азартная игра, но при различных условиях ее осуществления, могла повлечь или не повлечь за собой уголовное наказание. «В запрещенной же игре смотрит [Управа благочиния] на намерение, с каким играли, и обстоятельства. Буде игра игроку служила забавою или отдохновением посреди своей семьи и со друзьями, и игра не запрещена, то вины нет. Буде же игра игроку

служит единственным упражнением и промыслом, или дом, в коем происходила игра, открыт день и ночь для всех людей без разбора, и что тут же, и от того происходит прибыток запрещенный, то о том, изследовав учинить по законам».

То есть на практике азартная игра не влекла за собой наказания, если она не сопровождалась какими-либо противозаконными действиями и была лишь развлечением, не переходящим рамки семьи или дружеского круга. Играющие же в азартные игры наказывались лишь в том случае, когда азартная игра была профессиональным ремеслом или происходила в специальном помещении в криминогенной обстановке и приносила запрещенный доход[46].

При данных обстоятельствах Управа благочиния руководствовалась статьями 215 и 257. Статья 215 запрещала открывать и посещать игорные дома, «от запрещенной игры иметь единственное пропитание», различным лицам содействовать игре («...в той игре записывать или щет держать, или замечать чем, или способствовать игре, или взаймы дать, или брать, или доставить для той игры золото или серебро, или ассигнации, или медныя деньги, или драгоценные же каменья, или вещи, или иной товар, или вексель»). Также запрещалось «в игре во всякой употребить воровство, мошенничество», т.е. карточные игры были настолько распространены, что и здесь правительство вынуждено было защищать своих подданных.

Статья 257 регламентировала наказания за все вышеперечисленные преступления, причем один и тот же проступок мог повлечь два и более наказания. Уличенный в запрещенной игре штрафовался в сумме суточного содержания арестованного в смирительном доме, и если не мог заплатить сразу, то заключался под стражу «дондеже заплатит». За посещение игорного дома или содействие игре штраф увеличивался в три раза, а за открытие игорного дома – в шесть раз. Профессиональный игрок «за таковое постыдное ремесло» отсылался в смирительный дом «на единой срок судебнаго места», а тех, кто «в игре употребил воровство, мошенничество», предписывалось наказывать как мошенников согласно другим статьям. Кроме того, уничтожался иск «о долге и платеже по запрещенной игре».

Как видим, наказание за одну азартную игру или посещение игорного дома было необременительным для состоятельных игроков, да полицейские чины и не осмеливались посягнуть на их покой. Несмот-

ря на существующие законы, верховной власти приходилось постоянно их подтверждать и призывать к решительным действиям. В 1786 г. московскому главнокомандующему предписывалось наблюдать, чтобы в клубах, маскарадах и других «публичных сборищах» не играли в банк и иные запрещенные игры, и поступать в данном случае «по законам»[47]. Управа благочиния «в рассуждении карточной игры», производимой в гербергерах и трактирах, должна была поступать по данному ей уставу[48].

В 1801 г., уже через четыре месяца после вступления на престол Александра I, был издан указ «О истреблении непозволенных карточных игр», адресованный петербургскому военному губернатору: «С крайним неудовольствием доходит до сведения моего, что карточная азартная игра, многими законами запрещаемая и никаким благоучрежденным правительством нетерпимая, к сожалению, производится в здешней столице без зазора и без страха. Признавая зло сие вреднейшим в своих последствиях, нежели самое открытое грабительство, коего оно есть благовидная отрасль, и зная, сколь глубоко при малейшем попущении может оно пустить свои корни в сих скопищах разврата, где толпа бесчестных хищников, с хладнокровием обдумав разорение целых фамилий, из рук неопытного юношества или нерасчетливой алчности одним ударом исторгают достояние предков, веками службы и трудов уготованное, и, испровергая все законы чести и человечества без угрызения совести и с челом бесстыдным, нередко поглащают даже до последнего пропитания семейств невинных. Я признаю справедливым обратить всю строгость закона на сие преступление, и дабы остановить в самом начале гибельные его действия, повелеваю вам неослабное иметь бдение и наблюдение, дабы запрещенные игры отнюдь и нигде не были производимы. И чтобы вы, приняв все меры к открытию такового действия, где бы оно ни таилось, виновных в оном без всякого различия мест и лиц приказали брать под стражу и отсылать к суду, донося мне в то же время о именах их и всех их сообщников»[49].

В 1806 г. московскому военному губернатору также предписывалось принимать точные меры «к открытию и пресечению азартной карточной игры», «поступать с виновными по законам» и докладывать о случившемся императору[50].

Переход от общегосударственных узаконений к столичным и необходимость доклада императору можно объяснить как особым рас-

пространением азартных игр в Москве и Петербурге, так и бездействием запретов по всей стране[51]. В 1808 г. правительство констатировало, что «вопреки многократно изданным предписаниям производятся по губерниям, даже в трактирах, публично непозволительные картежные игры»[52].

В 1819 г. Иркутская уголовная палата запрашивала Сенат, каким образом надлежит поступать с благородного звания людьми, уличенными в «непотребстве, пьянстве, карточной игре». На что получила вполне резонный ответ, что их необходимо «предавать суду, для поступления с ними за таковые поступки на основании законов». Таким же образом Сенат предписал действовать сибирскому генерал-губернатору, губернским правлениям и уголовным судам Тобольска и Томска, а также всем остальным губернским правлениям[53].

Однако показательные суды над игроками устраивались в том случае, когда растрачивались казенные деньги. В 1811 г. генерал-аудиториат[54] представил в Сенат дело о капитане моздокского гарнизонного батальона Подгорном, виновном в растрате 704 голландских червонцев и 1 р. 44 к. Капитан был лишен дворянства и разжалован в рядовые, а проигранные деньги провиантского ведомства взысканы с игравших с ним офицеров и чиновников[55].

Ф.В. Булгарин писал об обществе времен Александра I: «...тогда все и везде играли, и азартные игры были не запрещены, во всех трактирах и кофейнях, в больших и малых городах метали банк и штосс»[56].

Карточная игра, расточительство и иные факты биографии сомнительного порядка вполне совмещались с исполнением служебных обязанностей. Так, А.Н. Голицын (1773–1844), известный своим пристрастием к игре (в 1802 г. он проиграл свою жену княгиню М.Г. Вяземскую такому же богачу и щеголю графу Л.К. Разумовскому) и мотовством (подписывал векселя не читая, отпускал кучерам шампанское, крупными ассигнациями зажигал трубки гостей и т.д.[57]), одновременно ведал делами церковного благочестия (в 1803–1817 гг. Голицын занимал пост обер-прокурора Синода, в 1813–1824 гг. – президента Библейского общества, а в 1817–1824 гг. возглавлял министерство духовных дел и народного просвещения[58]).

В начале XIX в. шулерство[59] в русском обществе стало профессией, и получение дохода от этой «благовидной отрасли открытого грабительства» даже не особо маскировалось и не считалось чем-то пре-

досудительным[60]. Поле деятельности профессионального игрока было довольно широким – игорные дома, клуб, общество «порядочных людей» – классические его прибежища, с появлением железных дорог и пароходов он обосновался и там. По наблюдениям Ф.М. Булгарина, шулера «разъезжали по ярмаркам, как купцы с товарами, плелись за войском, как маркитанты, имели в городах свои открытые залы и не стыдились своего ремесла»[61]. Пьеса Н.В. Гоголя «Игроки» (1842), действующие лица которой одни мужчины, целиком посвящена плутням шулерской компании, которая при помощи искусной инсценировки обманывает своего коллегу. Еще раньше, в 1818 г., повседневные будни шулерской шайки были описаны в эпистолярных очерках неизвестного писателя-радищевца, который не находил слов, чтобы выразить «всю гнусность страсти их к игре»[62].

Технология опустошения кошельков богатых провинциалов и иных «жуиров»[63] в этой среде была отработана до совершенства: «Члены шайки, люди светские, как грибоедовский Антон Антонович Загорецкий, легко достигая знакомства с этими «пижонами», сперва вводили их в так называемый «свет», потом в «полусвет», и таким образом сделавшись их задушевными друзьями, оканчивали тем, что завлекали их в свой шулерский кружок... Банк метали отборные артисты. Молодые люди, разумеется, проигрывали все наличные деньги; но этим дело не ограничивалось. К подносимому им вину шулеры подмешивали какой-то состав, не исследованный еще химиками, называемый кукольванцом... Опьяненный кукольванцом делался автоматом, бессознательно делающим все, к чему его понудят... Пьяного заставляют подписать заемное обязательство и его копию в книге». Подобные мошеннические трюки достигали своей цели, поскольку они «были обставлены такими псевдозаконными формальностями, что и наблюдательная, и судебная власти того времени, связанные буквою закона, не допускающего протеста по безденежности заемных обязательств, не могли препятствовать взысканиям»[64].

Один из таких господ, наживший значительное состояние подобной игрой, на допросе сказал, что не играет ни в какую игру, а карты знает только по пасьянсу. Существование же целого сундука игральных карт, «углы и края которых были загнуты в виде паролей и на пэ», его изворотливый камердинер объяснил тем, что они «служили для чистки золоченых пуговиц на фраках их господина и то, что име-

ло вид паролей, делалось для охранения самого платья от последствий чистки»[65].

Николай I, особое внимание уделявший укреплению порядка в стране, в указе 1832 г. «с прискорбием» отмечал, что, несмотря на запрещение 1801 г. и «некоторые примеры праведной строгости», страсть к запрещенной игре и алчность к приобретению чужой собственности «не перестают по временам являть и новые жертвы, и новых нарушителей государственных постановлений». Азартная игра, «в одно мгновение отъемлющая достояние у семейств, многолетним трудом приобретенное, и предающее оное людям, своими поступками позор общества составляющим», определялась как «нравственная зараза, в благоустроенном государстве никогда и ни под каким видом нетерпимая». Играющих в запрещенные игры предписывалось предавать суду «для строгого по законам наказания, *без всякого различия званий и чинов*, усугубляющих по мере возвышения оных виновность ими отмеченного»[66].

В то же время понятие запрещенной игры на протяжении всего XIX – начала XX в. сохраняло свою расплывчатость, как и в Уставе благочиния (1782). В Своде уставов о предупреждении и пресечении преступлений, изданном в 1832 г. в составе Свода законов Российской империи и действовавшем с дополнениями и продолжениями до 1917 г., ряд статей были посвящены преступлениям против имущества и общественного благоустройства. Так же, как и в екатерининском Уставе благочиния, запрещались игры, основанные единственно на случае, запрещалось открытие и посещение игорных домов, содействие игре, «от игры иметь единственное пропитание» и «воровство-мошенничество». При расследовании дел о запрещенной игре предписывалось действовать «с осторожностью, дабы не причинить напрасных поклепов, обид и беспокойств». Полицейские чины в случае ведения запрещенной игры в домашнем кругу уже не должны были обращать внимания «на намерение, с каким играли, и обстоятельства». В новой редакции противоречивость этой формулировки была устранена: «Если игра игроку служила забавою или отдохновением посреди своей семьи и с друзьями, и притом оныя не принадлежит к числу игр запрещенных, то вины нет»[67].

Однако же уголовное преследование по самому факту азартной игры отсутствовало. В Уложении о наказаниях уголовных и исправительных наказание определялось только для устроителей игорного дома и

для шулеров («Тот, который в игре, запрещенной или не запрещенной, будет заведомо употреблять поддельные карты, кости и т.п., или давать играющим упоительные напитки или зелья, или передернет или подменит карту или служащие для игры кости, или же вообще будет изобличен в каком-либо другом для обыграния обмане...»). За открытие игорного дома виновный в первый раз приговаривался к денежному взысканию не свыше 3000 р. За рецидив к этому штрафу прибавлялся арест от трех недель до трех месяцев. Для уличенного в третий раз арест заменялся заключением в тюрьму от четырех до восьми месяцев. За шулерство, в зависимости от тяжести содеянного, виновного ожидало лишение прав состояния и заключение на срок от четырех до восьми месяцев или лишение прав состояния и работа в исправительном арестантском отделении на срок от одного года до полутора лет[68].

На практике и азартные игры, и игорные дома, и игорное ремесло существовали и развивались, несмотря ни на какие правительственные и полицейские меры. На запрещение той или иной игры клуб реагировал лишь сменой ее названия при сохранении сути. Так, в 1866 г. в столичных клубах были запрещены стуколка и домино-лото, но появились аналогичные мушка и рамс[69]. Гонениям в основном подвергались игорные дома низшего разбора, в которых велась откровенно шулерская игра и которые посещал соответствующий контингент. Игорный же дом, основанный и посещаемый «порядочными людьми», закрывался только в том случае, если в нем происходила какая-либо скандальная история, имевшая общественный резонанс[70]. По свидетельству В.А. Гиляровского, в конце XIX в. определение «играющие» стало словом, «чуть ли не характеризующим сословие, цех, дающий, так сказать, право жительства в Москве». Ответ «играю в игры, разрешенные правительством» и в карты, «выпускаемые императорским воспитательным домом», реабилитировал зарабатывавших на жизнь азартными играми как в собственных глазах, так и в глазах полиции[71].

Антиигорное законодательство XVIII – первой трети XIX в. было обращено главным образом на представителей дворянского сословия. В 1838–1839 гг. в рамках реформы П.Д. Киселева государство озаботилось сохранением добрых нравов среди крестьян, проживавших на казенных землях. В изданном в 1838 г. «Учреждении об управлении государственными имуществами в губерниях» в обязан-

ности сельского старосты вменялось не допускать между крестьянами «всякого рода игр на деньги, вещи или заклады», в особенности воспрещать «торговцам и всякому другому» устраивать азартные игры и лотереи на сельских базарах и ярмарках[72].

Согласно Сельскому судебному уставу (1839), играющие в азартные игры подлежали уголовному суду на общих узаконениях, играющие же вообще в карточную игру и другие игры на деньги в первый раз заключались под стражу, а в последующем подвергались телесному наказанию. Найденные при играющих деньги конфисковывались и обращались в «хозяйственный капитал»[73]. Очевидно, что уголовный суд ожидал крестьянина в случае применения им шулерских приемов, для вразумления же и поддержания благочиния использовались более щадящие меры воздействия.

В 1893 г. аналогичная статья, предусматривающая отличное от общих узаконений наказание, появилась в рабочем законодательстве. В Уставе о промышленности на фабрике наряду со взысканиями за прогулы, пьянство, драки, неопрятность воспрещалось «устройство недозволенных игр на деньги (в карты, в орлянку и т.п.) под угрозой штрафа в размере не более одного рубля»[74].

Итак, карточные игры, известные в Московском государстве, как и более древняя игра в кости, относились к числу азартных, с простыми правилами, случайностью результата и денежным выигрышем. В XVII в. эти азартные игры были распространены среди различных слоев городского населения, особенно в городах Сибири. Игра в карты, наравне с зернью, сопровождала и провоцировала различные общественные пороки (пьянство, распутство, побои) и правонарушения (мошенничества, грабежи, воровство, убийства), а также непосредственно вызывала мошеннические действия и проигрыш личного и государственного имущества. В силу этих причин азартные игры, не являясь сами по себе уголовно наказуемыми, преследовались представителями власти.

Невозможность полного запрета, слабый контроль центральной власти, заинтересованность в увеличении кабацких сборов и в новых источниках дохода предопределили двойственное отношение государства к азартным играм – в ряде городов, в особенности сибирских, они были легализованы как статья дохода местного бюджета. В этом случае местная администрация брала на себя организующую и ограничивающую роль, отдавая азартные игры на откуп и контролируя кри-

миногенную обстановку. На протяжении всего XVII в. государство балансировало между запретительными мерами и фискальными интересами, то отменяя, то вновь вводя откупную систему, которая продолжила свое существование и в XVIII в.

Антиигорное законодательство XVIII – начала XX в. демонстрировало решимость государства искоренить карточные игры и невозможность действенно повлиять на прочное их вхождение в образ жизни европеизирующегося дворянства. Тексты запретительных указов с каждым разом становились все более развернутыми и жесткими в определении «игры» с точки зрения верховной власти («богомерзкая и вредительная», «разорительная», «благовидная отрасль открытого грабительства», «нравственная зараза, в благоустроенном государстве никогда и ни под каким видом нетерпимая»). До середины XVIII в. в них делался акцент на запрещение именно карточной игры среди других азартных игр, и только азартной карточной игры – со второй половины XVIII в. Однако популярность карточной игры возрастала прямо пропорционально числу запретов, наказания постепенно приобретали сословный характер и развивались в сторону смягчения и избирательности, чтобы не причинить «напрасных поклепов, обид и беспокойств».

В 1761 г. азартные карточные игры были разрешены при императорском дворе, а коммерческие, «не для выигрышу, но единственно для препровождения времени» – в «знатных дворянских домах». Объявление азартных игр нормой в тексте законодательного документа, пусть даже только при императорском дворе, создавало двусмысленное представление о равных и «более равных», к которым наказание не применимо. В результате жестко противостоять этому увлечению государственная власть уже не имела морального права, поскольку показывала своим подданным обратные примеры.

От разрешения коммерческих игр небольшой путь до разрешения азартных – Устав благочиния 1782 г. предусматривал серьезное наказание только для содержателей игорных домов, профессиональных игроков и шулеров (впервые официально признавалось наличие этого явления и гарантировалась соответствующая защита). На практике высокий социальный статус ограждал от каких бы то ни было штрафов. В начале XIX в. верховная власть от общегосударственных узаконений перешла к столичным, где игра происходила «без зазора и страха». Наконец, Свод законов Российской империи (1832),

действовавший до исчезновения этого политического образования, юридически зафиксировал фактическое положение вещей – уголовное преследование предусматривалось только для устроителей игорных домов и карточных шулеров, в остальных же случаях за игрой признавался правомерный характер.

Следует также отметить, что в дворянской среде, с более нормированными поведенческими образцами и смягчающимися нравами, игра в карты «окультуривалась», т.е. утрачивала свою связь с асоциальными и криминальными проявлениями. Этому способствовало и широкое распространение коммерческих («степенных») карточных игр, не связанных со значительным материальным выигрышем и требующих определенного умственного напряжения и спокойной обстановки. Светская беседа заменила хмельную, из корчмы и кабака играющие переместились в салоны, клубы, дворянские собрания, домашний круг, залы императорского дворца. Хотя, конечно же, отрицательные свойства человеческой природы продолжали реализовываться при помощи игральных карт, только в более скрытой и утонченной форме.

Примечания

[1] Костомаров Н.И. Очерк домашней жизни и нравов великорусского народа в XVI–XVII столетиях. СПб., 1860. С. 144.

[2] Памятники дипломатических сношений Древней России с державами иностранными. СПб., 1852. Т. 2. С. 1076–1079.

[3] Богоявленский С.К. Научное наследие о Москве XVII века. М., 1980. С. 154–155.

[4] Память из приказа Новой Чети в Иноземский приказ, о беспорядках солдат в Коломне. 1653 г. // Акты исторические (АИ). СПб., 1842. Т. 4, № 74.

[5] Памяти наказные. 1668 г. // Акты, относящиеся до юридического быта древней России (АЮБ). СПб., 1864. Т. 2, № 230.

[6] Царская грамота Верхотурскому воеводе Ивану Еропкину, о запрещении ясачным людям играть зернью. 1636 г. // АИ. Т. 3, № 193.

[7] Наказ Князю Волконскому, назначенному в г. Чернигов Воеводою. 1696 г. // Полное собрание законов Российской империи, с 1649 г. (ПСЗ). Собр. 1. СПб., 1830. Т. 3, № 1540.

[8] Наказная память Якутского воеводы Ивана Акинфова сыну боярскому Андрею Булыгину, о наблюдении за корчемною продажею и варением пива, браги и хмельных квасов, и о проч. 1652 г. // Дополнения к Актам историческим (ДАИ). СПб., 1848. Т. 3, № 104; Наказ Якутскому воеводе Ивану Большому Голенищеву Кутузову, об отправлении им воеводской должности. 1658 г. // ДАИ. 1848. Т. 4, № 46; Наказ Якутскому воеводе кн. Якову Волконскому и дьяку Елгукову. 1670 г. // ДАИ. 1842. Т. 4, № 209.

[9] Наказные статьи Нерчинским воеводам. 1696 г. // ПСЗ. 1830. Т. 3, № 1542.

[10] Наказная память Якутского воеводы Петра Головина таможенному целовальнику Ивану Селетницыну. 1645 г. // ДАИ. 1848. Т. 3, № 7.

[11] См.: Память Верхотурского воеводы Рафа Всеволжского прикащику Ирбитской слободы Григорью Барыбину, о строгом наблюдении, чтоб служилые люди и крестьяне в воскресные и праздничные дни ходили в церковь, удалялись чародейства и пьянства и не заводили непристойных игриц. 1649 г. // АИ. Т. 4, № 35.

[12] Рассчитано по: Таможенные книги Московского государства в XVII веке. М.; Л., 1950–1951. Т. 1–3.

[13] Стоглав. Гл. 92 // Российское законодательство X–XX веков. М., 1985. Т. 2. С. 368.

[14] Домострой. М., 1985. С. 80–81.

[15] Гражданство обычаев детских // Буш В.В. Памятники старинного русского воспитания. Пг., 1918. С. 54. Этот перевод был выполнен русским и украинским писателем Епифанием Славинецким, вероятно, по правительственному заказу в связи с необходимостью утверждения в России общеевропейских норм поведения.

[16] Люцидарская А.А. Старожилы Сибири: Историко-этнографические очерки: XVII–нач. XVIII в. Новосибирск, 1992. С. 170.

[17] Соборное уложение 1649 г. Гл. 21. Ст. 15 // Российское законодательство... Т. 3. С. 232.

[18] См. напр.: Парчевский Г.Ф. Карты и картежники: панорама столичной жизни. СПб., 1998. С. 9; Розалиев Н.Ю. Карточные игры России. М., 1991. С. 7.

[19] Новоуказные статьи 1669 г. о татебных, разбойных и убийственных делах. СТ. 14 // Памятники русского права. М., 1963. Вып. 7. С. 400–401.

[20] Костомаров Н.И. Указ. соч. С. 144.

[21] Книга расходная (1622–1623) Туринского острога // АЮБ. Т. 2, № 143.

[22] Цит. по: Веселовский С.Б. Азартные игры как источник дохода Московского государства в XVII веке // Сборник статей, посвященных В.О. Ключевскому. М., 1909. С. 309.

[23] Никитин Н.И. Торги и промыслы служилых людей Западной Сибири в XVII в. // Промышленность и торговля в России. XVII–XVIII вв. М., 1983. С. 11.

[24] Грамота Березовскому воеводе кн. Петру Гагарину, об уничтожении откупа на зернь и карты. 1669 г. // ПСЗ. 1830. Т. 1, № 96.

[25] Цит. по: Веселовский С.Б. Указ. соч. С. 305–306.

[26] Веселовский С.Б. Указ. соч. С. 311.

[27] ПСЗ. 1830. Т. 5, № 3127.

[28] Артикул воинский. 1715 г. Гл. 6, арт. 59 // Российское законодательство X–XX веков. М., 1986. Т. 4. С. 339.

[29] Устав морской. Кн. 4, гл. 1. Пр. 19. 13.01.1720 г. // ПСЗ. Т. 6, № 3485.

[30] 1733 г. (ПСЗ. Т. 9, № 6313), 1747 г. (ПСЗ. Т. 12, № 9380).

[31] 1757 г. (ПСЗ. Т. 14, № 10714), 1761 г. (ПСЗ. Т. 15, № 11275), 1762 г. (ПСЗ. Т. 16, № 11877), 1764 г. (ПСЗ. Т. 16, № 12263), 1766 г. (ПСЗ. Т. 17, № 12560), 1782 г. (Устав благочиния. Ст. 67, 215, 257 // ПСЗ. Т. 21, № 15379).

[32] ПСЗ. Т. 9, № 6313.

[33] ПСЗ. Т. 12, № 9380; Т. 14, № 10714.

[34] ПСЗ. Т. 15, № 11275.

[35] ПСЗ. Т. 16, № 11877.
[36] ПСЗ. Т. 16, № 12263; Т. 17, № 12560.
[37] ПСЗ. Т. 17, № 12593; Т. 19, № 13677.
[38] Письма Н.Н. Бантыша-Каменского к канцлеру кн. А.Б. Куракину из Москвы в село Надежин, Сердобского уезда // Русский архив. 1876. № 12. С. 409–410.
[39] Письмо Екатерины II московскому главнокомандующему М.М. Измайлову. 7.08.1795 // Русский архив. 1872. № 5. С. 872–873.
[40] Вяземский П.А. Старая записная книжка // Полн. собр. соч.: В 11 т. СПб, 1883. Т. 8. С. 349.
[41] Пылясв М.И. Старый Петербург. Л., 1990. С. 225.
[42] Записки венецианца Казановы о пребывании его в России, 1765–1766 гг. М., 1991. С. 8.
[43] Цит. по: Гольцев В.А. Законодательство и нравы в России XVIII в. СПб., 1896. С. 78–79.
[44] Устав благочиния, или полицейский. 8 апреля 1782 г. Гл. Д. Наказ управе благочиния. Ст. 67 // Российское законодательство X–XX веков. М., 1987. Т. 5. С. 340.
[45] Устав благочиния. Гл. М. Запрещения. Ст. 215 // Там же. С. 368.
[46] Устав благочиния. Гл. Н. Взыскания. Ст. 257 // Там же. С. 377–378.
[47] ПСЗ. Т. 22, № 16440.
[48] ПСЗ. Т. 22, № 16543.
[49] ПСЗ. Т. 26, № 19938.
[50] ПСЗ. Т. 29, № 22107.
[51] Вероятно, у правительства были какие-то соображения по этому поводу, поскольку одно из условий карточного откупа предусматривало прекращение выплаты откупной суммы, если употребление карт «вообще», а не одной какой-либо игры «запретится».
[52] ПСЗ. Т. 30, № 23094.
[53] ПСЗ. Т. 36, № 27849.
[54] Высшее военно-судебное учреждение.
[55] ПСЗ. Т. 31, № 24785.
[56] Булгарин Ф.М. Воспоминания. СПб., 1846. С. 97.
[57] См.: Пыляев М.И. Азартные игры в старину // Старое житье. СПб., 1897. С. 43–44.
[58] Раскин Д.И. Голицын А.Н. // Отечественная история. М., 1994. Т. 1. С. 576.
[59] Само слово «шулер» как «игрок в карты, пользующийся мошенническими приемами игры» вошло в русский язык в первой половине XIX в. (Черных П.Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка. М., 1994. Т. 2. С. 428).
[60] «Кроме мелких, трактирных и кабачных искусников, вращавшихся в низших слоях населения, всему городу [С.-Петербургу] были известны шулера высшего полета, принимаемые в обществе, как-то: гг. С., Г., Б., Л., К., Е., князь О., Г., К. и т.д. Некоторые из них имели собственные дома и давали вечера...» (Воспоминания О.А. Пржецлавского // Русская старина. 1883. Т. 9. С. 481–482).
[61] Булгарин Ф.М. Указ. соч. С. 97.
[62] Путешествие критики, или Письма одного путешественника, описывающего другу своему разные пороки, которых большею частию сам был очевидным свидетелем. М., 1951. С. 84–86.

[63] Жуировать (от фр. jouir) – «беззаветно предаваться чувственным удовольствиям, наслаждениям, вести праздную жизнь». В русском языке этот глагол начал употребляться с первой половины XIX в. (см.: Черных П.Я. Указ. соч. Т. 1. С. 307).

[64] Воспоминания О.А. Пржецлавского... С. 477–478.

[65] Там же. С. 481–482.

[66] ПСЗ. 1833. Собр. 2. Т. 7, № 5227.

[67] Свод уставов о предупреждении и пресечении преступлений // Свод законов Российской Империи. М., 1910. Кн. 4, Т. 14. Ст. 260–264.

[68] Уложение о наказаниях уголовных и исправительных // Там же. Т. 15. Ст. 990–992, 1670.

[69] Михневич В.О. Язвы Петербурга: Опыт историко-статистического исследования нравственности столичного населения // Исторические этюды русской жизни. СПб., 1886. Т. 3. С. 500.

[70] Гиляровский В.А. Москва и москвичи. Минск, 1980. С. 147.

[71] Там же. С. 138.

[72] ПСЗ. 1839. Собр. 2. Т. 13, отд. 1, № 11189. Ст. 247.

[73] ПСЗ. 1840. Собр. 2. Т. 29, отд. 1, № 12166. Ст. 213.

[74] Устав о промышленности // Свод законов Российской Империи. Кн. 3, т. 1. Ст. 146, п. 7.

Глава четвертая

КАРТОЧНАЯ ИГРА В КУЛЬТУРЕ РУССКОГО ДВОРЯНСТВА

А в ненастные дни
Собирались они
Часто;
Гнули – Бог их прости! –
От пятидесяти
На сто,
И выигрывали,
И отписывали
Мелом.
Так, в ненастные дни,
Занимались они
Делом.

А.С. Пушкин. «Пиковая дама»

До нашего времени не дошли правила и названия карточных игр XVII в., однако их тесное соседство с игрой в кости (зернью) и различными правонарушениями позволяет предположить, что это были игры азартные (закладные), ориентированные на денежный выигрыш. Незначительный ввоз игральных карт и отсутствие их местного производства указывают на то, что азарт и тяга к обогащению вполне удовлетворялись более простой, доступной и привычной игрой в кости, восходящей еще к индоевропейскому прошлому славянских народов. Государственная монополия на организацию азартных игр позволяет говорить о том, что игральные карты не являлись предметом индивидуального пользования.

Существенное распространение азартные игры в XVII в. получили среди служилых людей, в особенности в Сибири, что можно объяснить «переходными» ненормированными условиями службы (оторванность от семей и хозяйств, частые и длительные служебные ко-

мандировки, существование «безмужних жен», близость к пушной «валюте»).

Распространению карточной игры в высших слоях служилого сословия препятствовали приверженность к шахматам и шашечным играм (тавлеи, саки, бирки), являвшимся традиционными играми русского двора[1], а также влияние церковного благочестия. При Михаиле Федоровиче игральные карты были куплены «для забавы маленького Алексея Михайловича со своими сверстниками»[2]. Вполне возможно, что именно эту западную экзотику мы обнаруживаем в описи Коломенского дворца (1677 г.), по которой в одной из кладовых среди прочих предметов значились «две дюжины и семь игор карт гнилых», т.е. разложившихся под воздействием неупотребления и сырости[3].

Таким образом, можно сказать, что в XVII в. карточная игра не являлась характерной и массовой чертой досуга русского дворянства.

XVIII в. – это век постепенного усвоения Россией стандартов европейской цивилизации и перехода к обществу Нового времени. Форсированная модернизация России, начатая Петром I, вывела страну на более высокий качественный уровень развития, однако требовалось определенное время, чтобы изменения стали необратимыми и укоренились на российской почве. На протяжении всего XVIII в. русское общество, открытое Петром I для дальнейших заимствований, что называется, «пропитывается» западными ценностями, одновременно перерабатывая их и создавая национальный вариант общественного развития, сопоставимый по масштабам с европейским.

В XVIII в. в России, наряду с изменениями социально-экономического и политического устройства, возникают наука, литература, искусство, система светского образования европейского типа, европеизируются быт и нравы русского общества. Однако все эти «красоты европейские» были именно европейскими и воспроизведение их в России не могло не принять характера поверхностного декоративного подражания. Таково, в общем, всякое первоначальное приобщение к инокультурному опыту – вначале, подражая, усвоить чужую форму, сделать ее своей (т.е. понять и научиться использовать), а затем наполнить ее собственным, оригинальным содержанием.

«Русский человек XVIII в. явился совершенно чистым, вполне готовым к восприятию нового, одним словом, явился ребенком чрезвычайно способным, восприимчивым, но ребенком, для которого на-

ступила пора ученичества, пора подражания – ибо что такое учение, как не подражание», – отмечал С.М. Соловьев.[4]

Русский литературовед А.Н. Пыпин обозначил эпоху XVIII в. как эпоху «бытового переворота»[5]. Новые навыки, модели поведения усваивала прежде всего верхушка общества, которую Петр I «приневолил» носить одежду европейского покроя, изучать иностранные языки, получать образование, посещать ассамблеи, постигать премудрости светского поведения и досуга.

Усвоение русским дворянством норм европейского общежития было второстепенным, прикладным по отношению к усвоению военно-технических навыков. К тому же сказывался и старомосковский норов – ссоры и брань, неуправляемое буйство, обильные возлияния, которые с введением «поступи французских и немецких учтивств» не только не исчезли, но и обогатились «непомерным любострастием» благодаря уменьшению роли религиозной морали.

Сам Петр I «не отличался тонкостью в обращении, не имел деликатных манер... добрый по природе как человек, Петр был груб как царь, не привыкший уважать человека ни в себе, ни в других»[6]. Да и иностранцы, прибывавшие в Россию, зачастую не были носителями начал более высокой культуры. Бытовой переворот сталкивался с русской бытовой действительностью. А.Т. Болотов в своих мемуарах писал, что русские дворяне середины XVIII в. в свободное время «упражнялись в разных и важных разговорах»[7], т.е. не просто разговаривали, а занимались разговорами для навыка, обучения[8]. Так на протяжении всего XVIII в. русское дворянство *упражнялось* и в усвоении европейского modus vivendi.

В «Дневнике» Ф.В. Берхгольца, который в 1721–1722 гг. жил в Петербурге и Москве, находясь в свите герцога голштейн-готторпского Карла Фридриха (будущего отца Петра III), содержится упоминание о четырех карточных играх, употребляемых в России: марьяж, ломбер, l'entree и короли.

В марьяж[9] Берхгольц играл на пути из Нарвы в Петербург с неизвестным русским дворянином[10]. Эту игру можно отнести к разряду европейских карточных игр, поскольку иностранец, никогда до этого не бывавший в России, мог играть в нее, не зная русского языка.

О «несравненной и умной» игре в короли Берхгольц узнал от герцога Карла Фридриха и оставил ее подробное описание.

В среде иностранного дипломатического корпуса играли в ломбер – карточную игру, возникшую в Испании в XVI в.[11] И наконец, в Немецкой слободе Берхгольц «часа два с лишком просидел за картами, играя в l'entree»[12] с женами голландских и немецких купцов, но что это за игра и каковы ее правила, выяснить не удалось.

Карты были знакомы и «птенцам гнезда Петрова» – П.И. Ягужинский, А.И. Румянцев, В.Н. Татищев «проводили время за картами и бутылкою вина» у голштинского тайного советника Бассевича. Это времяпрепровождение закончилось тем, что последний выиграл один червонец, «потому что игра была небольшая»[13]. На одном из обедов Татищев и Ягужинский, которые «старались не столько есть, сколько пить», сильно поссорились «именно за картами»[14].

Таким образом, только одна из четырех карточных игр, упомянутая Берхгольцем, имела русское происхождение, остальные же три – европейские. Все эти игры являлись коммерческими[15], в которых выигрыш в большей степени зависел от умения и способностей играющего, чем от случая. Они не требовали значительных материальных средств; игра шла не ради крупного выигрыша или проигрыша (для таких целей более подходят азартные игры), а ради самого процесса игры.

Весьма скромные сообщения Берхгольца о карточной игре по сравнению, скажем, со свидетельствами современников и иностранцев о екатерининском времени наводят на мысль, что карточная игра в первой четверти XVIII в. не была часто встречавшейся формой проведения досуга в дворянской среде. О небольшом интересе дворянства к игре в карты свидетельствуют петровское законодательство, а также небольшой спрос на игральные карты[16].

Немалую роль в этом сыграло то, что сам Петр не любил этой игры, поэтому на вводившихся им ассамблеях карты не терпелись и не подавались[17]. Находясь за границей, он избегал карточной игры, которой там все повсеместно увлекались, и в свободное время играл только в шахматы. Шахматы были одной из самых любимых «тихих игр» первого российского императора, он увлекался ими с самых юных лет – мастера изготовили Петру шахматные фигурки, когда ему было всего четыре года, а в десять лет Петр приказал купить для себя комплект настоящих шахмат[18].

В Петровскую эпоху еще ощущалось присутствие московской старины, приверженцы которой хотя и нашли место в новой эпохе, но

продолжали придерживаться традиционного жизненного идеала, согласно которому игра рассматривалась как «бесовское действо», не подобающее православным людям.

Так, И.Т. Посошков (1652–1726), высказавший неординарные для своего времени мысли о развитии предпринимательства, определял карточную игру как свойственную последователям «лютерского зловерия»: «...не видеть ни слышеть, кто бы в их нововымышленой вере живой или мертвой чудотворец явился, толко таких чюдотворцев видим много, что могут до полунощи, ино ежь и до самаго света, в скакании и танцевании без сна проводити, умеют же и пити с музыками, и карты играти... всех нас в благочестии сущих да сохранит Господь от такова их чудотворения»[19]. Напомним, что именно Посошков одним из первых пытался наладить промышленное производство игральных карт. Весьма показательный пример того, как благие наставления и строгие замечания нередко разнятся с практическим коммерческим интересом.

Для П.А. Толстого (1645–1729), побывавшего в Венеции в 1697–1698 гг., профессиональный игорный дом с тысячными оборотами и участием женщин показался в диковинку[20].

В то же время необходимо отметить, что в петровское время сфера серьезного весьма существенно дополнилась сферой игрового, способствовавшей утверждению новых форм поведения и реабилитации веселья. Прообразом вооруженных сил стали юношеские забавы Петра – потешные войска и «дедушка русского флота». Церковные институты, являвшиеся дотоле незыблемым авторитетом, высмеивались деятельностью «всешутейшего собора». Парады, публичные торжества по поводу побед в войне устраивались едва ли не каждый год. Развлечением для праздных зрителей стала кунсткамера, но она могла пробудить и тягу к познанию. На введенных ассамблеях посетители, согласно воле царского указа и напечатанной инструкции, должны были разыгрывать непринужденное общение на европейский манер.

Вероятно, не случайно, что первое свидетельство о карточной игре в Европе зафиксировано в Италии в последней четверти XIV в. Эта хронологическая и территориальная внезапность (ведь контакты со странами Востока начались гораздо раньше) была связана с тем, что карты Таро соответствовали переходной атмосфере эпохи Возрождения. С одной стороны, их символическая сторона продолжала традицию сред-

невековых мистических учений о внематериальном познании мира, с другой – их игровое использование отвечало признанию ценности мирских развлечений, светских форм досуга, было связано с общим повышением роли игрового поведения (в разыгрывании античных образцов). Возвратимся, однако, к российским бытовым реалиям.

В послепетровское время постепенно формируется значительная прослойка свободного от общественных обязанностей сибаритствующего дворянства, которое под обновлением своего жизненного уклада и роли в обществе стало понимать внешнее воспроизведение форм европейского общежития, причем далеко не лучших.

Такой праздный класс, ориентирующийся на европейское дворянство и дистанцирующийся от своего национального прошлого, начал организовываться при императорском дворе Анны Иоановны. Демонстративное расточительное потребление и праздность стали здесь необходимой нормой, обязанностью. Лица, приближенные к императрице, старались обратить на себя внимание, произвести впечатление, соревнуясь между собой в роскоши экипажей и убранстве домов, в количестве дорогой одежды, драгоценных украшений и знаков отличия. «Придворный чиновник, издерживавший на свое платье в год две или три тысячи рублей, составляющих от 12 до 15 тысяч французских ливров, не показывал собою большого образца. Весьма хорошо можно применить к тогдашним россиянам сказанное некоторым саксонским офицером покойному королю польскому [Августу II] о некоторых господах его двора: «Государь! надобно городские ворота сделать гораздо больше, чтобы все дворяне, носящие на плечах своих целые деревни, могли чрез них проходить»[21] – так характеризовал Манштейн придворное общество при второй женщине-императрице.

Анна Иоановна, получавшая, по приказанию Петра I, на расходы «столько, без чего прожить нельзя»[22], вырвавшись из провинциальной Митавы на трон самодержавного и богатейшего государства, стремилась сделать свой двор превосходящим по роскоши и великолепию все европейские дворы. Общая сумма расходов на его содержание была установлена с 1733 г. в 260 тыс. р. ежегодно[23]. Русский историк Д.А. Корсаков писал: «Роскошь двора Анны Иоановны поражала своим великолепием даже привычный глаз придворных виндзорского и версальского дворов. Жена английского резидента леди Рондо приходит в восторг от великолепия придворных праздников в

Петербурге, переносивших ее своей волшебной обстановкой в страну фей и напоминавших ей шекспировский «Сон в летнюю ночь». Этими праздниками восхищался и избалованный маркиз двора Людовика XV, его посол в России, де-ла-Шетарди. Балы, маскарады, куртаги [императорские выходы], рауты, итальянская опера, парадные обеды, торжественные приемы послов, военные парады, свадьбы высоких персон, фейерверки пестрым калейдоскопом сменяли один другой и поглощали золотой дождь червонцев, щедрой рукой падавший на них из казначейства... Почти сплошной праздник шел целый год у императрицы!»[24].

Немалую роль в этом сыграл Бирон, который «великий был охотник до пышности и великолепия; и сего довольно было для вперения императрице желания сделать двор свой самым блистательнейшим во всей Европе и употреблять на то чрезмерные издержки»[25]. Так, «роскошь и мотовство, поощряемые государыней, стали считаться достоинством, дававшим более прав на почет и возвышение, нежели истинные заслуги»[26]. Однако доморощенным европейцам еще не хватало сноровки и естественности в копировании европейских образцов: «...самое богатое платье часто обезображено было весьма худо причесанным париком, или прекрасная ткань парчи испорчена была неискусным портным, или ежели все в платье было удачно, то недоставало пристойного конюшенного для езды прибора. Великолепно одетый человек ехал в худой коляске, запрягаемой клячами. Такой же вкус наблюдался в уборах и опрятности домов; с одной стороны, видно золото и серебро кучами, а на другой – самое великое неопрятство»[27].

При Анне Иоановне карточная игра появилась при дворе; это были европейские азартные игры – квинтич и фараон. Вот как характеризовали эту ситуацию современники: «При дворе бывали великие игры, от которых многие составили свое счастье, а большая часть от того разорилась. Мне часто случалось видеть, что за одним приседом проигрывали до 20 тысяч рублей в квинтич или в фаро»[28]; «У царицы приемы похожи на частные собрания; придворный круг составляется на какие-нибудь полчаса. После того государыня и принцессы [Елизавета, Анна Леопольдовна] садятся играть в карты; их примеру следуют также лица, которые остаются и любят игру»[29].

Сама императрица играла для того, чтобы проиграть. «Она держала тогда банк, но понтировать тем только дозволялось, кого сама на-

значала, и кто выигрывал, тотчас платила; а как обыкновенно играли на марки, то сама никогда не брала денег от проигравших ей»[30].

Бирон, еще будучи студентом Кенигсбергского университета, был высечен товарищами за мошенничество в карты[31], а став всесильным фаворитом, «не мог провести ни одного дня без карт и играл вообще в большую игру, находя в этом свои выгоды, что ставило часто в весьма затруднительное положение тех, кого он выбирал своими партнерами»[32]. Р. Левенвольде был страстным приверженцем карточной игры, «от которой совершенно разорился, проигрывая за одним приседом великие суммы»[33].

Карточная игра становится одним из заметных занятий лиц высшего круга. Жена английского резидента при русском дворе, леди Рондо, сообщала своей соотечественнице: «У супруги польского министра [польско-саксонского посла Лефорта] бывают каждый вечер собрания, собираются все люди хорошего общества, но, к крайнему моему огорчению, большая часть их сходится для игры, хотя никого к ней не принуждают... На эти собрания приходят когда угодно, без всякого приглашения; для тех которые желают оставаться, бывает ужин, и я думаю, что беседа была бы там приятна, если бы карты не были известны в России»[34].

Показательно также, что в комнатах ледяного дома среди таких необходимых для сиятельного шута князя М.А. Голицина и его жены вещей, как кровать, стол, стулья, посуда, зеркало, шандалы, часы, были и «для играния примороженные подлинные карты с марками»[35]. В Петербурге, на Вознесенской улице, открылся первый специализированный игорный дом немки Дрезденши[36].

В условиях подражания всему европейскому русский праздный класс перенял у западноевропейского, наряду с другими внешними элементами культуры, и европейские карточные игры как один из способов приличного и благопристойного (а по сути демонстративно-праздного) времяпрепровождения и как один из способов демонстративного расточительного потребления. При постоянном наращивании демонстративных расходов, которые свидетельствовали о высоком положении в обществе и обеспечивали уважение окружающих, выигрыш в азартной игре сделался источником средств для таких расходов, а проигрыш (чем крупнее, тем лучше) являлся доказательством финансового благополучия.

Таким образом, со второй трети XVIII в. карточная игра становится одним из элементов жизненного уклада придворного общества и начинает восприниматься не только как игра, ценная сама по себе, но и как форма расточительства и обогащения, присущая лицам, занимающим высокое общественное положение и приобщенным к европейской культуре.

Маркирование карточной игрой не относящихся непосредственно к ней самой значений отвечало общей ситуации семиотизации сферы обыденного поведения в петровской и послепетровской дворянской культуре. «Образ европейской жизни удваивался в ритуализованной игре в европейскую жизнь. Каждодневное поведение становилось знаками каждодневного поведения. Степень семиотизации сознательного, субъективного восприятия быта как знака резко возросла, бытовая жизнь приобретала черты театра»[37].

В годы правления Елизаветы Петровны демонстративная праздность и демонстративное потребление при дворе продолжали наращивать обороты. «Джентльменский набор» придворного обогащается новыми элементами: специализированной прислугой, изысканной кухней, открытым столом для званых и незваных гостей, выписываемой из-за границы обстановкой дома и т.д.

«Двор, подражая или, лучше сказать, угождая императрице, – отмечал М.М. Щербатов, – в златотканые одежды облекался, вельможи изыскивали в одеянии – все что есть богатее, в столе – все что есть драгоценнее, в питье – все что есть реже, в услуге – возобновя древнюю многочисленность служителей, приложили к оной пышность в одеянии их. Экипажи возблистали златом, дорогие лошади, не столь для нужды удобные, как единственно для виду, учинились нужны для вожения позлащенных карет. Домы стали украшаться позолотою, шелковыми обоями, во всех комнатах дорогими мебелями, зеркалами и другим. Все сие составляло удовольствие самим хозяевам, вкус умножался, подражание роскошнейшим народам возрастало, и человек делался почтителен по мере великолепности его житья и уборов»[38].

Положение при дворе определялось степенью демонстративного потребления – граф П.И. Шувалов располагал такими возможностями, что «нечаянно приехавшую к нему императрицу с немалым числом придворных он в вечернем кушаньи, якобы изготовляясь мог угощать; а сие ему достоинством служило, и он во всяком случае у двора,

невзирая на разные перемены, в разсуждении его и особы был особливо уважаем»[39]. Обладателей же «непристойных деревенских платьев» не пускали на придворные маскарады под угрозой штрафа[40].

Для послепетровского дворянства область бытового уклада из естественной среды обитания стала сферой обучения[41]. Для многих представителей придворной знати подражание и как можно более точное воспроизведение европейского образа жизни было едва ли не основной деятельностью и основным проявлением причастности к европейской культуре при нескрываемом дистанцировании от своего национального прошлого. В.О. Ключевский выделял два таких типичных образца – «петиметр» и «кокетка»: «Петиметр – великосветский кавалер, воспитанный по-французски; русское для него не существовало или существовало только как предмет насмешки и презрения; русский язык он презирал столько же, как и немецкий; о России он ничего не хотел знать... Кокетка – великосветская дама, воспитанная по-французски, ее можно было бы назвать родной сестрой петиметра, если бы между ними часто не завязывались совсем не братские отношения. Она чувствовала себя везде дома, только не дома; весь ее житейский катехизис состоял в том, чтобы со вкусом одеться, грациозно выйти, приятно поклониться, изящно улыбнуться»[42].

Но все же при елизаветинском дворе происходили заметные культурные подвижки – появился интерес к театру, музыке, живописи, литературе (главным образом французской беллетристике). Несколько смягчились нравы, хотя пороки, естественно, остались, маскируясь внешним европейским лоском. Высоко начала цениться «образованность» – не столько образование, сколько следование моде в одежде и развлечениях, владение хорошими манерами, французским языком и современными танцами.

С середины XVIII в. праздный класс начал увеличиваться, поскольку возрастало благосостояние дворянства – «дивиденды» от участия в дворцовых переворотах, раздача крестьян и казенных предприятий, доходы от винокурения и экспорта хлеба, дешевый кредит Дворянского банка, рост повинностей крепостных крестьян открывали широкие возможности для удовлетворения материальных потребностей. Вслед за императорским двором столичное и провинциальное дворянство начало приобщаться к светскому образу жизни и поддерживать престижный уровень потребления.

Елизавета Петровна под влиянием обстоятельств, приведших ее на престол, да и в силу особенностей своего характера предоставила обитателям и завсегдатаям императорских дворцов определенные вольности по части досуга в ущерб государственным делам. В рамках такой политики в 1761 г. азартной карточной игре при дворе был придан законный статус. По словам Екатерины, «по вечерам императрица собирала двор в своих внутренних апартаментах и там велась большая игра»[43].

В.О. Ключевский, не жалея черной краски, описывал нравы елизаветинского «придворного общежития»: «Дворец представлял не то маскарад с переодеванием, не то игорный дом... С утра до вечера шла азартная игра на крупные суммы среди сплетен, подпольных интриг, пересудов, наушничества и флирта, флирта без конца. По вечерам сама императрица принимала деятельное участие в игре. Карты спасали придворное общежитие: другого общего примиряющего интереса не было у этих людей, которые, ежедневно встречаясь во дворце, сердечно ненавидели друг друга. Говорить прилично между собою им было не о чем; показать свой ум они умели только во взаимном злословии; заводить речь о науке, искусстве или о чем-либо подобном остерегались, будучи круглыми невеждами; половина этого общества, по словам Екатерины, наверное, еле умела читать и едва ли треть умела писать... Когда играл фаворит граф А. Разумовский, сам держа банк и нарочно проигрывая, чтобы поддержать славу тороватого барина, статс-дамы и другие придворные крали у него деньги...»[44]

При Елизавете Петровне большую популярность приобрели европейские коммерческие игры: ломбер, кадриль, пикет, контра, памфил, тресет. Их дозволялось употреблять в «знатных дворянских домах... на самые малые суммы денег, не для выигрышу, но единственно для препровождения времени». Вошел в употребление четырехугольный, раскладной и обтянутый сукном ломберный стол[45].

С усвоением европеизированного образа жизни и канонов демонстративной праздности и потребления все более широкими слоями правящего класса карточная игра начала входить в быт столичного и провинциального дворянства как постоянный элемент досуга. Это стало возможным и благодаря тому, что благородное сословие получало все больше свободного времени в результате постепенного освобождения от обязательной государственной службы, которое было

законодательно закреплено Манифестом о вольности дворянства (1762 г.) и Жалованной грамотой дворянству (1785 г.).

«Добродушный наблюдатель современного общества, человек обоих половин столетия»[46] А.Т. Болотов писал, что среднее петербургское дворянство на своих съездах препровождало время «наиболее в игрании в карты, ибо тогда [середина XVIII в.] зло сие начало входить уже в обыкновение, равно как и светская нынешняя жизнь [конец XVIII в.] уже получала свое основание и начало». По наблюдениям Болотова, карточная игра в середине XVIII в. «не была еще в таком ужасном употреблении, как ныне [конец XVIII в.], и не сиживали за картами и до обеда, и после обеда, и во всю почти ночь не вставаючи. Нынешних вистов тогда еще не было, а ломбер и тресет были тогда наилучшие игры, да и в те игрывали только по вечерам; в прочее ж время упражнялись в разных и важных разговорах»[47]. Вероятно, в первой половине XVIII в. карты еще не вытеснили игру в кости, последнее упоминание о которой в запретительном указе относится к 1747 г.

Императорский двор Екатерины II добился значительных успехов в стремлении соответствовать дворам европейским. Расходы на его содержание в 1785 г. составили три миллиона рублей, тем не менее денег все время не хватало[48]. В сравнении с дворянством петровского времени дворяне екатерининской эпохи, во всяком случае приближенные ко двору, приобрели более цивилизованный вид: «Разница между грубыми шутками и потехами Петра Великого и изысканными беседами и вечерами в Эрмитаже при Екатерине II бросается в глаза. Попойки, скоморохи, шумные увеселения исчезли; вместо того давались на сцене театра в Эрмитаже опера Екатерины или драма Сегюра и пр. Весельчак Лев Нарышкин при Екатерине не походил на какого-нибудь Балакирева времен Петра Великого или на придворных шутов эпохи Анны Иоановны. Под страхом строгого наказания представители лучшего общества при Петре должны были посещать устраиваемые царем «ассамблеи»; еще при Елизавете посещение театра для многих лиц было обязательным; при Екатерине предоставлено воле и желанию каждого являться или нет...»[49]

Екатерина II, отдавая дань блеску и утонченности быта, потакая притязаниям своих многочисленных фаворитов, никогда не забывала о служебной пригодности своего окружения. Идея государственной пользы в екатерининское время никогда не затмевалась придворны-

ми увеселениями, роскошью и интригами, хотя у английского посланника было достаточно оснований, чтобы называть императорский двор «ареной безнравственности и разврата»[50].

В период правления Екатерины II значительные изменения произошли в структуре провинциального дворянства. С проведением губернской реформы (1775 г.) многие дворяне заняли высшие и средние посты в уездных и губернских учреждениях. Образованные губернаторы «подтягивали» культурный уровень провинциалов. Так, Г.Р. Державин, в 1786–1788 гг. бывший главой Тамбовского наместничества, основал типографию, первую в России провинциальную газету, народное училище, театр. Державин устраивал праздники, воскресные собрания и балы в губернаторском доме, служившие не только «к одному увеселению, но и к образованию общества, а особливо дворянства, которое, можно сказать, так было грубо и необходительно, что ни одеться, ни войти, ни обращения, как должно благородному человеку, не умели, или редкие из них, которые жили только в столицах»[51].

С опубликованием Манифеста о вольности дворянства и Жалованной грамоты дворянству начал формироваться значительный слой поместного дворянства, постоянно проживавшего в своих имениях. Многие дворянские усадьбы становились островками нового общественного быта, проводниками европейского культурного опыта. Зиму состоятельные помещики проводили в столицах или крупном губернском городе, тратя нажитые за год деньги. Москва была «сборным местом для всего русского дворянства, которое изо всех провинций съезжалось в нее на зиму»[52]. Появилась и новая форма общения – уездные (с 1766 г.) и губернские (с 1775 г.) дворянские съезды, собиравшиеся раз в три года и названные В.О. Ключевским «школой праздных разговоров и краснословия»[53]. После таких «выездных сессий» помещики возвращались в свои имения, обогащенные дружескими связями, заграничными товарами, новостями и впечатлениями.

Во многом благодаря идеям французского просвещения в дворянской среде зарождалась критика общественных пороков и недостатков государственного устройства, хотя большинство усвоило лишь просветительскую терминологию, ставшую декорацией для крепостнической действительности.

Усиление помещичьей власти над крестьянами, дворцовые перевороты, отход от государственной службы способствовали тому, что сво-

бода, «дворянская вольность» понималась как своеволие, как отсутствие ограничений. «Что ни говорите о дворянском интересе, но он существовал, – писал М.Е. Салтыков-Щедрин. – Содержание этого явления было несложное и фальшивое (потому-то оно и улетучилось так легко), но что самое явление имело очень реальное существование – в этом не может быть сомнения... необузданность и безнаказанность были два понятия, которые шли рядом и взаимно друг друга оплодотворяли. Необузданность льстила грубому чувству сама по себе, а безнаказанность усложняла получаемое от необузданности удовольствие и придавала ему некоторую пикантность»[54].

Крупная денежная игра также была одним из проявлений неразумной свободы, которую не в силах было сдержать государство и которая приводила не только к печальным материальным последствиям, но и к психологическому истощению. Писатель екатерининских времен В.И. Лукин в предисловии к комедии «Мот, любовию исправленный» (1763) так описывал облик «злосчастных» игроков: «Иные подобные бледностию лица мертвецам, из гробов встающих; иные кровавыми очами – ужасным фуриям; иные унылостию духа – преступникам, на казнь ведущимся; иные необычайным румянцем – ягоде клюкве; а с иных течет пот ручьями, будто бы они претрудное и полезное дело со спосепшостью исполняют. Большая часть оных мотов, пришедших в иступление, клянут день своего рождения и родителей, бьют по столу, терзают волосы, дерут карты, как гибельные несчастия своего орудия»[55]. Комедия Лукина, призванная «избавить молодых людей от игр и мотовства» и доставить зрителям «невинное и забавное времени провождение», несколько раз игралась при дворе, но без видимых результатов (стремление подчеркнуть «невинность» в деятельности – характерная черта XVIII в., вероятно, был большой спрос на нее).

Правление Екатерины II – это время расцвета карточной игры как в придворных кругах и столицах, так и в провинциальных губерниях и уездах. В этот период игральные карты как предмет потребления и пристального (но малоэффективного) внимания государственного законодательства обнаруживают тесную связь с русским дворянством. Карточная игра стала массовой и характернейшей чертой дворянского быта. В записках и мемуарах того времени упоминаются их шестнадцать наименований[56].

По случаю рождения внука Александра императрица устроила великолепный карнавал, на котором она отдавала бриллиант в пятьдесят рублей всем тем, кто в азартной игре макао имел девять очков. Всего таким образом было роздано 150 драгоценных камней[57]. На вечерних собраниях в своих покоях Екатерина II играла в рокомболь или вист с П.А. Зубовым, Е.В. Чертковым и А.С. Строгановым. Для прочих гостей также имелись столы с картами[58]. Екатерина «игрывала в карты и с чужестранными министрами»[59], надо полагать, из соображений прежде всего государственных. Даже во время путешествия в Крым в 1776 г. она не могла отказаться от этого развлечения и вечера, «по обыкновению, проводила в играх и разговорах»[60]. На каждом бале или маскараде, проводимом в императорском дворце, несколько комнат всегда предназначались для карточной игры[61].

Князь Г.А. Потемкин затмил, пожалуй, всех фаворитов Екатерины, проигрывая «суммы несчетные»[62]. В доме Потемкина всегда отведены были отдельные комнаты, где «гости по желанию могли заняться какой угодно игрой»[63]. Из своей резиденции в Яссах он «посылал в Варшаву за картами»[64], а в качестве ставок, как и императрица, использовал драгоценные камни и «никогда не замечал цены выигрыша или проигрыша»[65]. Другой фаворит Екатерины, С.Г. Зорич, открыл в пожалованном ему местечке Шклов не только кадетский корпус, но и род картежной академии, куда съезжались все знатнейшие игроки того времени[66].

Для русской знати возникла новая форма «приятного препровождения времени» – Английский клуб в Петербурге (1770 г.) и Московский клуб (1783 г.)[67], в которых карточная игра стала занимать отнюдь не последнее место. В Английском клубе «старые старшины говаривали, что записные игроки суть корень клуба; они дают пищу его существованию; прочие же члены служат только для его красы, его блеска. Доход от карт в былые годы доходил ежегодно почти до полутораста тысяч рублей»[68].

В своих записках русский писатель С.Н. Глинка, изображая жизнь «модного московского света» в конце царствования Екатерины II, писал: «Москва пировала в полном разгуле жизни веселой... По ночам кипел банк. Тогда уже ломбарды более и более затеснялись закладом крестьянских душ. Быстры, внезапны были переходы от роскоши к разорению»[69].

Английский посланник при русском дворе Гаррис был в твердой уверенности, что исключительно случай управляет Россией и только благодаря ему здесь все не пошло прахом[70]. В частном письме от 1787 г. он выражался так: «Надо быть одаренным сверхчеловеческим терпением, чтобы иметь дело с людьми беспечными, которые неспособны выслушать вопрос и дать благоразумного ответа. Вы с трудом поверите, что граф Панин не посвящает делам более получаса в день. Несколько дней назад Оак [еще один английский посланник], которого обокрали на большую сумму, нашел шефа полиции, первое судебное лицо в государстве, власть которого громадна, раскладывающим в семь часов утра пасьянс грязными картами»[71].

Для провинциального дворянства карточная игра сделалась обязательной частью жизненного уклада, она считалась «лучшим средством против праздности в минуты отдыха» (т.е. занятием), «полезной и приятной умственной гимнастикой, сближающей общество и дающей повод к легкой, занимательной беседе»[72]. По словам Болотова (1770 г.), бывшего одним из образованнейших помещиков второй половины XVIII в., дворянам жилось весело: «...съезды были отменно велики и забавны, и мы так к играм сим, особливо карточным, привыкли, что истинно снились они нам даже во сне, и нам уже скучно без них было»[73].

В послании Екатерины II к дворянам, покидающим военную службу перед русско-турецкой войной 1787–1791 гг., описываются характерные черты помещичьего быта: «Вы бежите от сабель турецких, в поместья свои, но для чего? Не для того, чтобы заняться умным домоводством, но чтобы рыскать по полям с собаками; топтать свои и чужие нивы; заводить ссоры и драки с соседями, и нередко возвращаться домой с переломленными руками и ногами. Это ли дело дворянское? Так у вас проходит лето; а зимою вы безумствуете в карты и буйствуете в шумных попойках. Вы убиваете жизнь в позор себе и в поношение потомства своего»[74].

Карточная игра в провинции, «вместе с роскошью, усилилась до страшных размеров, хотя была прежде известна гораздо менее и составляла принадлежность лишь общества более богатых и образованных людей, но, начиная с конца 80-х, дворяне почти только и делают, что сидят за картами, и мужчины, и женщины, и старые, и молодые; садятся играть с утра, зимою еще при свечах, и играют до ночи, вставая лишь пить и есть;

заседания присутственных мест иногда прерываются, потому что из самого заседания вдруг вызывают членов к кому-нибудь на карты, играли преимущественно в коммерческие, но много и в азартные игры; составлялись компании обыграть кого-нибудь наверняка; поддерживать себя карточной игрой нисколько не считалось предосудительным. Картежная игра больше всего содействовала тому, что многие тратили больше, чем получали, что стали продавать свои имения и даже завели обычай, на первое время всех сильно поразивший, продавать людей без земли, особенно в рекруты...»[75]

В среде чиновничества за карточным столом нередко проигрывались казенные деньги, и это отнюдь не было препятствием к продолжению карьеры. Г.Р. Державин в 1785 г., находясь в должности губернатора новоучрежденной Олонецкой губернии, обнаружил растрату одной тысячи рублей. Их проиграл в карты 18-летний казначей приказа общественного призрения Грибовский, ведя игру с вице-губернатором, губернским прокурором и председателем уголовной палаты (т.е. с лицами, призванными искоренять этот порок). Получив от Грибовского письменное признание в содеянном, Державин, называемый Екатериной «следователем жестокосердным», вызвал к себе вице-губернатора и спросил его совета. Вице-губернатор объявил, что надобно поступать с растратчиком и со всеми его соучастниками по всей строгости закона. Тогда Державин дал ему почитать признание Грибовского, вице-губернатор «сначала взбесился, потом оробел и в крайнем замешательстве уехал домой». То же он проделал с прокурором и председателем уголовной палаты. Дело закончилось тем, что Державин сам внес в приказ общественного призрения растраченную сумму, «избавляя себя от нарекания», что под его начальством то случилось, и спасая молодого Грибовского и участников игры от «стыда и суда»[76]. Недобросовестный казначей был уволен и через год смог вновь поступить на службу, достигнув в 1795 г. должности статс-секретаря Екатерины II и оставив о ней записки.

Сам Державин в молодости отнюдь не был безгрешен. Пристрастившись к карточной игре под влиянием петербургского (1765–1767 гг.) и московского (1768–1769 гг.) офицерства, он в конце концов окончательно проигрался и «спознался» с шулерами; «у них научился заговорам, как новичков заводить в игру, подборам карт, подделкам и всяким игрецким мошенничествам»[77]. Иногда Держа-

вин проигрывался так, что не на что было не только играть, но и жить. Свое отчаянное положение он выразил в стихотворении «Раскаяние»: «...Я в роскошах забав // Испортил уже мой и непорочный нрав, // Испортил, развратил, в тьму скаредств погрузился, // Повеса, мот, буян, картежник очутился; // И вместо, чтоб талант мой в пользу обратил, // Порочной жизнию его я погубил...». После двух с лишним лет такой жизни Державин оставил это опасное ремесло (1770 г.), но не раз еще прибегал к помощи игры, правда, уже честной, чтобы поправить свое материальное положение[78].

Русская литература и публицистика второй половины XVIII в. обрушивалась с критикой на праздный образ жизни дворянства. Так, А.П. Сумароков мечтал о государстве, в котором: «Со крестьян там кожи не сдирают, // Деревень на карты там не ставят». Он возмущался, что промотавшийся дворянин, страдающий от долгов, «...не воспомянет, // Что пахарь, изливая пот, // Трудится и тягло ему на карты тянет». В «Сатире о благородстве» он писал: «Мужик и пьет и ест, родился и умрет, // Господский также сын, хотя и слаще жрет, // И благородие свое нередко славит, // Что целый полк людей на карту он поставит»[79].

«Живописец» (1775) Н.И. Новикова рисовал безрадостную картину дворянского шулерства и мотовства: «Игроки собирались ко всенощному бдению за карточными столами и там, теряя честь, совесть и любовь к ближнему, приготовлялись обманывать и разорять богатых простачков всякими непозволенными способами. Другие игроки везли с собою в кармане труды и пот своих крестьян целого года и готовились поставить на карту»[80]. Новиков осмеивал современный ему тип молодых людей, считавших целью жизни естественно вести себя по-иностранному: «...достоинства его следующие: танцует прелестно, одевается щегольски, поет, как ангел: красавицы почитают его Адонидом, а солюбовники Марсом, и все его трепещут; да есть чего и страшиться: ибо он уже принял несколько уроков от французского шпагобойца. К дополнению его достоинств играет он во все карточные игры совершенно, а притом разумеет по-французски. Не завидный ли это молодец? не совершенный ли он человек?»[81]

Самой Екатерине II принадлежат слова про карточных игроков: «Эти люди никогда не могут быть полезными членами общества, потому что привыкли к праздной и роскошной жизни. Они хотят всю

жизнь свою провести в этой пагубной игре и таким образом, лишая себя всего своего имения и нисколько об этом не заботясь, делают несчастными и других, которых они обманывают и вовлекают в игру!»[82]

В целом европеизированный образ жизни, введенный по инициативе верховной власти в начале XVIII в., стал к концу столетия для третьего послепетровского поколения естественным и насущным. Начав с принудительной «дегустации» плодов иноземной культуры, высшее сословие само все более «входило во вкус», создавая национальный вариант общественного уклада. В «Письмах русского путешественника» (1801) знатная парижская дама, ища спасения от грома революции, вопрошала: «Какие приятности имеет ваша общественная жизнь?». На что, получила ответ: «Все те, которыми вы наслаждаетесь: спектакли, балы, ужины, карты и любезность вашего пола»[83].

В начале екатерининской эпохи возникло первое литературное произведение, полностью посвященное карточной игре – ироикомическая поэма[84] в трех главах «Игрок ломбера» (1763) русского поэта В.И. Майкова[85]. Это произведение при своем появлении имело большой успех и при жизни автора было переиздано дважды – в 1765 и 1774 гг. Этот успех объясняется тем, что содержание и сюжет поэмы, поднимаемые в ней вопросы, относящиеся к игре, были очень актуальны для тогдашнего дворянского общества.

Ломбер был одной из популярнейших коммерческих карточных игр со второй половины XVIII в., и Майков основное внимание уделял непосредственно процессу игры. Первая глава целиком посвящена описанию ломберной партии, во второй главе подробно разбираются еще две, всего же в тексте 12 специальных карточных терминов упоминаются 75 раз. При этом карточные фигуры, изображенные на картах XVIII в. в виде исторических и библейских персонажей, во время игры вступали друг с другом в битву. В споре между сторонниками различных вариантов ломбера Майков выступал за распространенный в России «поляк», в игре советовал отдавать предпочтение мастерству и воздержанности перед надеждой на счастливый случай и увлечением.

Сюжет поэмы типичен для XVIII в. Главный герой – Леандр, юный дворянин, наследовавший имение своего отца, целиком предался игре в ломбер: «Уж три дни игроки за ломбером сидели, // Уж три дни, как они не пили и не ели; // Три раза солнца луч в игре их освещал, // И три раза их мрак вечерний покрывал».

Получив на руки хорошие карты, Леандр объявляет игру, сулящую наибольший выигрыш, однако столь длительный ломбер сыграл с ними злую шутку – объятый дремотой, он перепутывает масти и проигрывает. Томимый отчаянием и желанием отыграться, Леандр погружается в сон, в котором ему являются три богини – три главные козырные карты, переносящие его в храм Ломбера. Перед героем предстают чудесные видения: деревья с листьями и плодами в виде карточных мастей, вкусив которые познаешь как сладость, так и горесть; храм – обитель воздержанных игроков, разбирающих карточные споры; ад и адские казни для азартных игроков и игроков, научившихся «подбирать» карты. Жалуясь трем адским судьям на несчастье в игре, Леандр получает от них совет играть воздержанно и просыпается.

Поэму В.И. Майкова «Игрок ломбера» можно считать первой культурной рефлексией на тему карточной игры. Поэма стремилась «...дух воспеть картежного героя, // Который для игры лишил себя покоя...», хотя авторский интерес в основном обращен к внешним сторонам игры, к непосредственному ее процессу. Причины, побуждающие человека играть, азартность как одна из черт русского характера, мистика и символизм игральных карт, трагедия проигравшего – все эти и многие другие темы были осмыслены и разработаны в литературных произведениях XIX в.

XVIII столетие – это интереснейший и насыщенный период исторического развития России, период, связанный с переходом от средневековой культуры к культуре Нового времени. Тот небольшой фрагмент социокультурных реалий, который удалось описать и в котором существовал и развивался феномен карточной игры, позволяет сделать некоторые обобщения.

Реформы Петра I ознаменовали первый этап распада русского традиционного общества; XVIII в. затронул главным образом дворянство, которое под давлением государства, а затем добровольно отказалось от старомосковской «старины». К началу 1730-х гг. можно говорить о бесповоротном утверждении новой европеизированной культуры в дворянской среде[86]. Относительная однородность норм поведения, знаковой системы, вещного мира, существовавшая в московском обществе, была нарушена. Различия между верхами и низами приняли не количественный, а качественный характер.

XVIII в. – это век «ученичества» русской культуры, период усвоения инокультурного опыта в форме внешнего подражания в быту, литературе, искусству, музыке, живописи, архитектуре[87]. В европейском контексте русская культура XVIII в. была еще «провинциальной», «потребительской» культурой (т.е. потреблявшей и осваивавшей привозные, инородные «продукты» культуры), национальный элемент был в ней еще недостаточно выражен и только делал первые шаги, закладывая фундамент будущего расцвета.

Карточная игра как европеизированная форма демонстративного расточительного времяпрепровождения и структурирования досуга на протяжении XVIII в. постепенно становилась массовой чертой дворянского быта. Значительный размах азартных карточных игр, отмечаемый современниками и иностранцами, можно объяснить одной специфической особенностью процесса модернизации русского общества XVIII в. – наряду с внедрением передовых новшеств в социально-экономической и политической жизни на русскую почву осуществилась пересадка уже уходившего в прошлое рыцарского, аристократического идеала Средневековья.

Если сравнить портрет средневекового рыцаря, составленный В. Зомбартом и А.Я. Гуревичем, с русским дворянином екатерининского века, то мы обнаружим практически полное совпадение:

«Вести *жизнь сеньора* – значит *жить* «полной *чашей*» и давать жить многим; это значит проводить свои дни на войне и на охоте и прожигать ночи в веселом кругу жизнерадостных собутыльников, за игрой в кости или в объятиях красивых женщин. Это значит строить замки и церкви, значит показывать блеск и пышность на турнирах или в других торжественных случаях, значит жить в роскоши, насколько позволяют и даже не позволяют средства... Деньги сеньор презирает: они грязны, так же как грязна и всякая приобретательская деятельность»[88].

«Среди доблестей, характеризующих феодального сеньора, на первом месте стояла щедрость... Рента, собираемая им со своих владений, дает ему возможность устраивать пиры, празднества, принимать гостей, раздавать подарки – словом, жить на широкую ногу... Расчетливость, бережливость – качества, противопоказанные ему сословной этикой. О его доходах заботятся бейлиф, управляющий, староста, его же дело – проедать и пропивать полученное, раздаривать и расточать

имущество, и чем шире и с большей помпой он сумеет это сделать, тем громче будет его слава и выше общественное положение, тем большим уважением и престижем он будет пользоваться»[89].

В Европе этот идеал все более и более утрачивал свои позиции под влиянием Реформации, просветительского критицизма и принципов «мещанской добродетели» и, наконец, был решительно низвергнут в своей цитадели – во Франции. Средневековое дворянство вытеснялось «новым дворянством», ориентированным на накопительство, хозяйственную деятельность, утилитаризм, практицизм, рациональную организацию времени. «Во второй половине XVII в. победа труда над досугом стала окончательной»[90]. Досуг, время праздника стало пониматься как небольшой временной промежуток, восстанавливающий силы для последующей трудовой активности.

Уже в XVIII в., и в особенности в XIX (который как явление историческое, а не хронологическое ведет свой отсчет с 1789 г.), непомерная щедрость, праздность, презрение к производительному труду воспринимались как анахронизм. Индивидуальные порывы в сторону «своего удовольствия» сдерживались давлением корпоративной этики и осознанием выгодности сохранять благопристойный облик: «Следует воздерживаться от всяких беспутств, показываться только в приличном обществе; нельзя быть пьяницей, игроком, бабником; следует ходить к святой обедне или к воскресной проповеди; коротко говоря, следует и в своем внешнем поведении по отношению к свету также быть добрым «мещанином» – из делового интереса. Ибо такой нравственный образ жизни *поднимает кредит*»[91].

Сложилось и негативное отношение к карточной игре как занятию, противоречащему идее труда. В дидактической литературе игра – это «образ лишенного разума, оглупленного человека, одержимого суетными, низменными интересами»[92]. Это отношение складывалось не только под влиянием реалий буржуазного общества, но и воспитывалось гуманистической литературой. Так, например, в «Похвале глупости» (1509) Эразма Роттердамского, выдержавшей еще при жизни автора 40 изданий, встречаем такие строки: «Но поистине глупы и смешны люди, до такой степени пристрастившиеся к игре, что, едва заслышат стук костей, сердце у них в груди так и прыгает... И старики, наполовину ослепшие, тоже играют, нацепив на нос очки. У иного хирагрой так скрючило пальцы, что он вынужден нанимать себе по-

мощника, который мечет вместо него кости. Да, сладкая вещь игра, но слишком уж часто переходит она в неистовство, подвластное уже не мне [Мории], но фуриям»[93].

«Уже в XVIII веке духом общества стали завладевать трезвое, прозаическое понятие пользы (смертельное для идеи барокко) и идеал буржуазного благополучия... Труд и производство становятся идеалом, а вскоре и идолом. Европа надевает рабочее платье. Доминантами культурного процесса становятся общественная польза, тяга к образованию и научное суждение»[94].

Поэтому-то так однообразны в своих описаниях русского высшего общества англичане, французы и другие представители динамично развивающихся наций – они видели самих себя в прошлом, вернее, свою аристократию. Многие сентенции о светской пустоте, театральности, праздности, расточительстве, внешней морали едва ли не слово в слово повторяли высказывания французских моралистов XVII столетия Лабрюйера и Ларошфуко о своем отечестве.

Русское же дворянство, которое в Средневековье в большинстве своем было бедным, материально несамостоятельным, подчиненным и обязанным службой государству, смогло осуществить рыцарский идеал только в XVIII в. Именно в Новое время дворянство осознало себя самостоятельной корпорацией, превосходящей все другие сословия и обладающей исключительными правами в имущественной, судебной, управленческой и культурной сферах. Дворянство обрело материальную самостоятельность, освобождение от государственных повинностей и широкие возможности выбирать род занятий. Наконец, сфера досуговой деятельности, престижного потребления, культивирования норм внутрисословной этики и этикета стала приоритетной и по времени, и по затрачиваемым усилиям в сравнении с хозяйственной, общественной и политической деятельностью.

Можно сказать, что культура русского дворянства XVIII в. – это культура праздничных, игровых форм поведения, сложившихся в результате диспропорции между свободным временем и временем труда. «Результаты западного влияния – тяжелое впечатление праздной игры, забавы, – отмечал В.О. Ключевский. – Это оттого, что западное влияние нам нужно было для насущного дела, а оно в XVIII в. пало на среду, живущую чужим трудом и оставшуюся без дела, потому принужденную наполнять досуг игрой, забавой»[95].

Кроме того, следует отметить, что пространство праздника не было ограничено обрядовыми смыслами и временем, как это характерно для традиционных обществ. Одна из существенных черт праздника – это приостановка действия моральных норм и активизация стихийных, чувственных проявлений человеческой природы, поэтому переизбыток праздника в дворянской среде порождал падение нравов (что предоставило М.М. Щербатову обширный материал для его консервативно-критического сочинения). Конечно, низкий моральный облик был свойствен и допетровской Руси, но только в послепетровское время «непомерное сладострастие», разгул, показная роскошь, пьянство, самодурство стали своеобразным проявлением доблести в высших слоях.

Осуществление русским дворянством XVIII в. рыцарского идеала наложило свой отпечаток на характер карточной игры.

Во-первых, с акцентированием феодального, средневекового отношения к богатству игра стала подтверждением сверхнеобходимых материальных возможностей, своеобразным тестом на материальную независимость. Не уплатить карточный долг означало подвергнуть сомнению свою финансовую состоятельность, нарушить обязательство перед равным, поэтому карточный долг – это долг чести, а к долгу в купеческой лавке применимо правило «и не плати своих долгов по праву русского дворянства». Эта норма носила внутрикорпоративный и не регламентированный законами характер, поскольку карточные долги не признавались в суде.

Во-вторых, структурирование времени при помощи игры подчеркивало принадлежность к свободной и европеизированной элите, имеющей возможность посвящать свое время «высшим» досуговым формам, в отличие от зависимых сословий, занятых низким трудом.

Совершенствование норм коммуникации стало возможным вследствие сосредоточения жизненной энергии в непроизводительных внематериальных сферах. Эта игровая повседневность реализовывалась и находила адекватную оценку в закрытых сословных сообществах – дворянских собраниях, клубах, салонах.

В-третьих, карточная игра мыслилась как сугубо светский и повседневный элемент досуга, поскольку в дворянской культуре сфера праздника приобрела внеобрядовый характер и нерегламентированную протяженность во времени. Умение играть в карточные игры, в особенности коммерческие, стало одним из правил светского поведения. Начиная

с последней трети XVIII в. карточная игра – это своеобразная константа; изменялись только ее правила и названия. Образ карточного стола с засидевшимися заполночь игроками застыл, как на картине П.А. Федотова «Игроки» или В.М. Васнецова «Преферанс».

Сформировавшиеся в екатерининскую эпоху формы позиционирования дворянства в обществе делали его узнаваемым на протяжении всего последующего существования вплоть до крушения императорской России. Персонажи пиршественной культуры екатерининского века были объектами восхищения и подражания не только среди окружавших их современников, но и на последующие времена запечатлелись для будущих гедонистов как «славные предки», деяния которых рассматривались как истинные проявления «русского барства».

Оставив позади «столетие безумно и мудро», перейдем к следующему культурно-историческому периоду – XIX – началу XX в.

В XIX в. русская культура стала фактом мировой культуры, период «ученичества» сменился периодом самостоятельного «производства» культурных ценностей при дальнейшей рецепции ценностей западной цивилизации. Европеизированное русское дворянство сделало свой вклад в мировую литературу, живопись, архитектуру, музыку и общественную мысль, существенно изменился его внешний облик – одежда приобрела менее роскошный и более функциональный вид, родная речь очищалась от галльских варваризмов, нормы светского общежития усвоились до осознания их условности, образование перешло границы внешней образованности.

В начале XIX в. карточная игра институализируется, т.е. становится повседневной и общепринятой формой досуга, одним из способов самовыражения дворянства. Современники оставили ряд суждений по этому поводу. Составители «Собрания карточных раскладок» (1826) сетовали на то, что «законы карточные многим известны лучше, чем гражданские, и так свято исполняются, что нарушить их нередко значит потерять честь»[96]. Литературный альманах «Северные цветы на 1828 год» писал: «Карты, изобретение расчетливой праздности, своими пестрыми, обманчивыми листочками заслоняют листы печатных книг»[97].

В Английском клубе, членами которого были многие высшие сановники и литераторы, общение происходило не столько по поводу вопросов общественной жизни, сколько по поводу игры. В 1824 г. было забаллотировано предложение старшин клуба о запрещении

игры экарте, которая, «усилившись до такой степени, что, вышед из границ умеренности, делается неприличною для такого общества, как Английский клуб». Для наложения запрета потребовалось личное вмешательство московского генерал-губернатора[98].

«Делом», которым занимались почтенные господа в глазах простодушных официантов Английского клуба, была карточная игра. С П.А. Вяземским произошел такой случай. «Сидит он в газетной комнате и читает. Было уже поздно – час второй или третий. Официант начал около него похаживать и покашливать. Он сначала не обратил внимания, но, наконец, как тот начал приметно выражать свое нетерпение, спросил: «Что с тобою?» – «Очень поздно, Ваше Сиятельство». – «Ну, так что же?» – «Пора спать». – «Да ведь ты видишь, что я не один и вон там играют еще в карты». – «Да те ведь, Ваше Сиятельство, *дело делают*!»[99].

Анекдот о господах, которые, играя в карты, «дело делают», прочно закрепился в русской литературе. В рассказе В.И. Даля «Хмель, сон и явь» (1843) председатель уголовной палаты и прокурор, покончив с уголовным делом, «стали толковать о других делах: о шести в сюрах и прочее»[100]. «Для него просто была мука, когда отрывали его *от дела* не только службой, но и глупым обычаем закусывать, обедать, пить чай и ужинать» – таков портрет главного героя романа «Саломея» (1846–1848) А.Ф. Вельтмана[101].

Поэт и государственный деятель П.А. Вяземский утверждал, что «нигде карты не вошли в такое употребление, как у нас: в русской жизни карты одна из непреложных и неизбежных стихий... Карточная игра в России есть часто оселок и мерило нравственного достоинства человека. «Он приятный игрок» – такая похвала достаточна, чтобы благоприятно утвердить человека в обществе. Приметы упадка умственных сил человека от болезни, от лет не всегда у нас замечаются в разговоре или на различных поприщах человеческой деятельности, но начни игрок забывать козыри, и он скоро возбуждает опасение своих близких и сострадание общества. Карточная игра имеет у нас свой род остроумия и веселости, свой юмор с различными поговорками и прибаутками»[102].

Эту тему Вяземский продолжил в следующих бытовых зарисовках: «Нет круглых дураков», говорил генерал Курута; «посмотрите, например, на В.: как умно играет он в вист!»; «Х.: Можно ли было предви-

деть, что он так скоро умрет! Еще третьего дня встретился я с ним; он показался мне совершенно здоровым. Р.: А я уже несколько времени беспокоился о нем... Х.: Что же вы заметили что по делам, в присутствии?.. Р.: Нет, тут не заметил я ничего особенного... Он слушал и подписывал бумаги безостановочно; но в последние три-четыре дня он делал такие ошибки в висте, по которым можно было заключить, что начинается какое-то расстройство во внутреннем его механизме»[103].

Для молодых людей крупный проигрыш выступал как акт некой «инициации», приобщающий к занятию достойному благородного дворянина и переводящий их в число «настоящих» членов местного светского общества. Не случайно проигравшийся молодой человек, как правило жертва шулерских приемов, частая фигура на страницах русской литературы (Гринев, Звездич, Глов, Хлестаков, Ильин, Ростов).

Особенно разителен был контраст русского отношения к деньгам в сравнении с европейской умеренностью и идеями постепенного приумножения капитала, взращенными протестантизмом. А.В. Терещенко с некоторым пиететом писал о европейских странах: «Ни в Германии, ни во Франции не играют с таким пристрастием в карты: там повсюду есть свои общества, где проводят время в танцах и других забавах; курят цыгары, сидя за пивом, и рассуждают о предметах промышленности, торговле, художестве, просвещении, одним словом: о всем том, что питает сердце и просвещает ум. Я всякий раз приходил в восторг от их собраний и завидовал им»[104].

Можно сказать, что ведением разорительной карточной игры русское дворянство противопоставляло себя и свой образ жизни буржуазному образу жизни, сосредоточенному на накопительстве. В противовес учению Адама Смита русские «игроки-систематики» выдвигали свою «теорию»: «Какая до того нужда, что имения переходят из рук в руки? Тем лучше: один промотался, а многие нажились. Следственно, деньги не станут залеживаться в могильных сундуках; оборот их будет деятельнее и быстрее»[105].

О широком распространении карточной игры свидетельствуют и такие факты, как превращение карточного производства и торговли игральными картами в выгодный бизнес и бездействие общегосударственных запретительных узаконений.

Ситуация карточной игры – это своеобычное явление на страницах мемуарной литературы XIX в. Так, в воспоминаниях инженера путей

сообщения А.И. Дельвига, игра в карты – постоянный атрибут его служебных командировок и внерабочего общения с сослуживцами. Для составления проекта моста через Днепр Дельвиг в 1842 г. выехал в Киев: «В Киеве мне было очень скучно. Общества, которые мне приходилось посещать, не представляли ничего замечательного. Сверх того... нуждался в деньгах, в особенности вследствие значительного проигрыша в карты, а от скуки я играл почти ежедневно»[106]. В 1844 г., руководя работами по обустройству Нижнего Новгорода, он посещал дом члена солеперевозной комиссии Погуляева: «Он принимал каждый день, и все его гости с двух часов пополудни до полуночи и долее играли в карты. Он играл превосходно в разные коммерческие игры и постоянно был в выигрыше... я также часто играл у него в карты и постоянно проигрывал, что, несмотря на незначительность куша моей игры, составляло для меня большой счет». В 1852 г., находясь по делам в службе в Смоленске, Дельвиг был вхож в местное общество, которое «хотя жило в небольших деревянных домах, но давало роскошные обеды и вечера и разъезжало в прекрасных экипажах. В дворянском собрании было всегда многолюдно. Дамы были всегда одеты богато и со вкусом, несмотря на то, что не только почти все помещичьи имения были заложены в опекунских советах, но на них по этим залогам накопились неоплатные недоимки и сверх того, по случаю неурожая, им были выданы особые ссуды по числу душ, которыми владели помещики, и они эти ссуды большею частью проматывали или проигрывали в карты»[107].

В самых далеких уездных городках России чиновное общество, «живущее дружно и угощающее друг друга сытно и много», проводило все свободное от службы время за картами[108]. На всем огромном пространстве Российской империи в дворянском обществе не наблюдалось каких-либо принципиальных отличий в организации игрового пространства. И. Белов, который в 1844–1848 гг. посетил Омск, Пермь и Тверь, наблюдал в «благородных собраниях» одну и ту же картину, словно бы и не перемещаясь в пространстве и времени: «...на нескольких столах мужчины играли в карты»[109]. Бал золотопромышленников в Тагинске или Енисейске, по описаниям С.Я. Елпатьевского, по своему сценарию ничем не отличался от бала в Санкт-Петербурге – танцы, маски, музыка, обед, вино и карты[110].

Институализация карточной игры означала отчуждение ее от игроков, превращение ее в некую самодовлеющую реальность. Нежела-

ние или невозможность принимать участие в игре ставили «отказника» вне рамок дворянского общежития. Так, на вечерах «высшего общества» в Омске «проводят время за картами, за которыми и просиживают часто за полночь; тот же, кто не чувствует к подобной затее никакой склонности, будет в этом обществе лишним, или должен, против желания, подобно другим, убивать время за преферансом...»[111]. Один из героев автобиографической повести Ф.М. Решетникова «Между людьми» (1869), занимая должность помощника почтмейстера, не был вхож в общество более высокопоставленных чиновников, поскольку «у него не было много денег, чтобы играть с ними в стуколку, без чего дружба в губернском городе была немыслима»[112]. С.Н. Терещенко писал, что «тот лишний в обществе, кто не отличается на зеленом поле; тот умен, кто искусен в игре. Кто знает тонкости картежные, тот имеет право указывать, поправлять, учить и стоять выше других, – потому что в картежном искусстве видят какое-то отличное достоинство. Мало обществ, где бы не играли; тот скучен, кто станет разговаривать об умных вещах или просвещении»[113].

Более того, неучастие в игре могло свидетельствовать о намеренном игнорировании и осуждении господствовавшего образа жизни. Этому «презренному занятию», например, не было места в бытовом поведении декабристов, что обозначало вполне определенную гражданскую позицию. «Все виды светских развлечений: танцы, карты, волокитство – встречают с их стороны суровое осуждение как знаки душевной пустоты»[114].

Московское общество, переехав из Москвы в Нижний Новгород в 1812 г., воспроизводило привычный образ жизни, не оставляя ни французских танцев и платьев, ни французского языка. «Между тем боюсь загрубеть умом и лишиться способности к сочинению. Невольная праздность изнуряет мою душу, – писал Н.М. Карамзин. – Здесь довольно нас московских. Кто на Тверской или Никитской играл в вист или бостон, для того мала разница: он играет и в Нижнем. Но худо для нас, книжных людей, здесь и Степенная Книга мне в диковинку»[115].

В то же время многие представители интеллектуальной элиты, несмотря на оппозиционность к существующим порядкам, отличались пристрастием к азартным карточным играм. Ярчайший тому пример – А.С. Пушкин, который, по свидетельствам современников, «вел довольно сильную игру и чаще всего продувался в пух». Известен

случай, когда в виде ставки выступила пятая глава «Евгения Онегина». Великий писатель говорил о картах, что это «единственная его привязанность» и что он бы «предпочел умереть, чем не играть». В полицейском списке московских игроков из 93 фамилий Пушкин значился тридцать шестым, как «известный в Москве банкомет». Молодой Гоголь, по прибытии в Петербург пожелавший видеть знаменитого поэта, которого он представлял «окруженного постоянно облаком вдохновения», был страшно огорчен, услышав ответ слуги, что хозяин всю ночь не работал, а играл «в картишки»[116].

Ю.М. Лотману принадлежит мысль (применительно к периоду императорской России конца XVIII – начала XIX в.) о том, что «отсутствие свободы в действительности уравновешивается непредсказуемой свободой карточной игры. Не случайно отчаянные вспышки карточной игры неизбежно сопутствовали эпохам реакции»[117]. Для Пушкина как человека творческого и остро чувствующего начальственный гнет азартная игра в самом деле могла иметь такой сублимирующий смысл. Однако же подавляющее большинство дворянства в столицах, не говоря уже о провинции, тратило на карты не меньше времени и жизненных сил и отнюдь не тяготилось опекой самодержавной власти, не ощущало никакого гнета и было вполне довольно как своим положением в обществе, так и его устройством (не случайно главный герой «Евгения Онегина» и «Горя от ума» – это герой, испытывающий чувство одиночества в светском обществе). К тому же азартные карточные игры сделались популярным способом времяпрепровождения в дворянской среде не в конце XVIII – начале XIX в., а уже с середины XVIII в. и не переставали быть таковыми и в начале XX в.

Если выстроить «вспышки» азартных игр, отмечаемые Ю.М. Лотманом и вслед за ним Г.Ф. Парчевским, в хронологическом порядке, то это будет один непрекращающийся всплеск: середина 1790-х гг., середина 1800-х гг., конец 1810 гг., вторая половина 1820-х – 1830-е гг. Это наводит на мысль, что «вспышки» обусловлены скорее не периодами политических и общественных кризисов, а имеющимися источниками.

Представляется возможным искать причины увлечения дворянством карточной игрой не в «отсутствии свободы» и ее компенсации (этот мотив скорее применим к отдельным творческим личностям), а в ее институализированном и нормативном характере для всех представителей данной социальной группы. Поэтому за карточным сто-

лом мы встречаем и людей творчества, и великосветскую «чернь», чиновников и военных, степенных отцов семейства и удалых бретеров, интеллектуалов-оппозиционеров и беспринципных шулеров.

Особого внимания заслуживает рассмотрение карточной игры как символического образа социальной действительности в мировосприятии русского дворянства.

На существование своеобразной «философии жизни», выраженной в формах картежного языка, обращал внимание советский литературовед В.В. Виноградов: «Арготическая речь воплощает в себе действительность, структуру своего профессионального мира, в форме иронического соотношения, сопоставления его с культурой и бытом окружающей социальной среды. Но и, наоборот, общие принципы жизни, даже основы мирового порядка, она усматривает во внутренних символических формах тех производственных процессов и их орудий, их аксессуаров, которые наполняют арготическое сознание. В сущности – это две стороны одного процесса символического осмысления мира сквозь призму профессиональной идеологии, иногда полемически противопоставленной нормам мировоззрения того «общества» или тех его классов, которые пользуются господствующим положением в государстве»[118]. Таково мировоззрение Казарина в лермонтовском «Маскараде»: «Что ни толкуй Вольтер или Декарт – // Мир для меня – колода карт. // Жизнь – банк: рок мечет, я играю, // И правила игры я к людям применяю»[119].

По мнению Ю.М. Лотмана, в дворянской среде сформировалось представление о том, что жизнь подобна азартной игре, поскольку ею управляет случай. Такое представление сложилось потому, что в условиях рецепции иных культурных ценностей возникло несоответствие между замыслами этой рецепции и ее реальным воплощением. Замысел – переустройство общества на рационалистических принципах, а в реальности, наоборот, возросла роль случайного. Стабильное, рациональное государственное устройство – цепь гвардейских переворотов, фаворитизм. Закономерное продвижение по табели о рангах – незакономерное продвижение благодаря родственным связям, царской милости, милости фаворитов и в то же время ссылки проигравшей политической партии. Усвоение новых экономических принципов – развитие незакономерного, экономически не обусловленного обогащения в дворянской среде. Азартная карточная игра как раз и

моделировала такую ситуацию, когда личность находится в окружении неожиданных и неизвестных факторов и противостоит им, опираясь на свою самостоятельную волю[120].

Действительно, в событиях и явлениях русской истории можно найти достаточно примеров, которые бы напоминали ситуацию азартной игры и создавали соответствующую психологическую атмосферу. Для европейцев, с их идеями права и рационального государственного устройства, Россия представлялась страной, в которой случай играет господствующую роль. Французский посланник де Корберон в 1778 г. отписывал к себе на родину, по поводу русского государства: «...почти что ручаюсь, что оно управляется случаем и держится своим естественным равновесием, похожим на те большие массы, громадный вес которых укрепляет их и которые противостоят всем атакам и уступают только непрерываемым приступам развращенности и старости». Подобного же мнения в 1779 г. придерживался и английский посланник Гаррис: «Осмелюсь сказать, род счастливой судьбы фатально сопровождает все поступки этого двора; этот же случай не только предохранил его от угрожавших опасностей и возвел его на ступени величия и силы более высокой даже, чем честолюбие его царицы этого хотело и когда-либо могло достичь»[121].

Неограниченный характер монархической власти приводил к тому, что судьбы подданных оказывались подвержены произволу неуравновешенной воли. Выдающимся в этом отношении примером может служить краткий период правления Павла I, в общении с которым его приближенным необходимы были те же качества, что и для успешной азартной игры: хладнокровие, интуиция, расчетливость, чувство меры. Павел верил в жребий как в «указание свыше» и часто таким образом определял величину награды и назначал на ведущие государственные должности[122]. П.Х. Обольянинов, проделавший стремительный путь от гатчинского полковника до генерал-прокурора, писал о нем: «В минуты гнева он был ужасен... Кто не выносил грозы, тот погибал, но если навлекший гнев, по придворному искусству или присутствию духа, умел выждать и перетерпеть, то Павел скоро смягчался. В расположении же спокойном и веселом Павел был обворожителен. Он принимал увлекательно, шутил со своими приближенными, ласкал, щекотал их, был больше другом, чем государем; нельзя было не предаться ему всею душою. В этом счастливом расположении не

было меры его милостям и щедрости. Превышение меры и здесь производило вред своего рода. Нередко чрезмерные милости считались свыше заслуги, и царская награда теряла свое значение»[123].

В мировосприятии дворянства карточная игра выступала не только в качестве образа социальной действительности, но и могла быть основой для модели поведения в светском обществе: «игрок-забияка», «игрок-циник», «игрок-эстет», «игрок-эпикуреец»[124]. Ситуация приобретения повседневным поведением искусственного и театрального характера была вызвана игрой в европейское общество и сложившейся, со второй половины XVIII в., «поэтикой поведения» – стилями, амплуа, жанрами, сюжетами поведения, в соответствии с художественными текстами[125].

В качестве примера можно привести фигуру Ф.И. Толстого-Американца, послужившую прототипом для многих литературных героев в произведениях Пушкина (Зарецкий, Сильвио), Грибоедова (монолог Репетилова), Толстого (Турбин, Долохов). Для дворянского общества начала XIX в. блистать роскошью и хорошими манерами было уже недостаточно, высоко ценились индивидуальный стиль и независимый ум. Непредсказуемое своенравное поведение, нарушение общепринятого регламента, вплоть до уголовщины, и вызывающе крупная и «верная» азартная игра сделались элементом эксцентрического, эпатирующего стиля жизни этого мятежника-индивидуалиста. «Все, что делали другие, он делал вдесятеро сильнее. Тогда было в моде молодечество, а граф Толстой довел его до отчаянности»[126]. По сути дела, это была та же дворянская необузданность, только в относительно утонченной форме. Дальнейшим развитием такого игрока, властвовавшего над людьми за карточным столом путем «исправления ошибок фортуны», стал «герой нашего времени», находивший удовольствие в игре своей и чужими судьбами.

В XIX в. в дворянском обществе произошли очень важные перемены, которые можно обозначить как духовный прорыв. Если в XVIII в. русское дворянство усваивало внешние стороны европейской культуры – мир вещей, потребности, модели поведения, а также училось понимать и использовать европейские идеи, то в XIX в. началась творческая, самостоятельная рефлексия по поводу усвоенного инокультурного опыта. Из социальной элиты выкристаллизовалась элита интеллектуальная, образованное меньшинство, которое стало

наполнять свой досуг духовным содержанием и которое, собственно, и создало великую русскую культуру. Такие люди, оперирующие идеями будущего и критически оценивающие образ жизни верхов общества, появились уже во второй половине XVIII в. (А.И. Новиков, А.Р. Воронцов, А.Н. Радищев). В XIX – начале XX в. подобный настрой становится весьма значительным общественным течением, объединяющим самых различных людей – от государственных деятелей и придворных до писателей и революционеров. Под общественным течением в данном случае подразумевается не единство и оформленность неких политических взглядов, а наличие общего умственного настроя, связанного с осмыслением процесса приобщения к западной культуре, острым осознанием своей этничности и обращением к национальным корням, необходимостью интеллектуального саморазвития и социально значимой деятельности.

Стремление к творческому осмыслению западно-европейского культурного опыта затронуло и непосредственно карточную игру – из сферы вещного предметного мира в XIX в. она перешла и в сферу художественных идей, в текстовую тему. «Золотой век» русской культуры «позолотил» и эту страсть путем создания литературных произведений, в которых карточная игра стала отдельной сюжетной темой.

Ю.М. Лотман определял тему повествования как «слова определенного предметного значения, которые в силу особой важности и частой повторяемости их в культуре данного типа обросли устойчивыми значениями, ситуативными связями, пережили процесс «мифологизации»... Такие слова могут конденсировать в себе целые комплексы текстов. Будучи включены в повествование в силу необходимости назвать тот или иной предмет, они начинают развертываться в сюжетные построения, не связанные с основным и образующие с ним сложные конфликтные ситуации»[127].

Если в XVIII в. мы не найдем практически никаких развернутых текстов, посвященных игре, кроме поэмы В.И. Майкова и шуточных, поверхностных упоминаний в произведениях А.Д. Кантемира, Г.Р. Державина и А.П. Сумарокова, то почти каждый великий русский писатель XIX в. размышлял над этим феноменом. Первым таким масштабным произведением стала повесть «Пиковая дама» (1833). Карточная терминология, употреблявшаяся в литературе XVIII столетия в своем прямом значении для колорита, иллюстрации дворянского быта,

из конъюнктурных соображений, в этом произведении стала движущей силой литературного сюжета, образующей смысловую многоплановость художественной композиции. Карточные анекдоты, каббалистика игры, символика игральных карт и карточного языка – это особые семантические пласты этого текста, раскрывающие стилистическое своеобразие и мастерство пушкинской прозы[128].

Литературная традиция, рассматривающая ситуацию азартной игры как особую сюжетную тему, складывается из произведений таких авторов, как А.С. Пушкин («Пиковая дама», неопубликованные варианты ко II и VIII главам «Евгения Онегина»), А.А. Шаховской (неоконченная комедия «Игроки»), М.Ю. Лермонтов (поэма «Тамбовская казначейша», неоконченная повесть «Штосс», глава «Фаталист» из романа «Герой нашего времени», драма «Маскарад»), Н.В. Гоголь (пьеса «Игроки»), Д.И. Бегичев (роман «Семейство Холмских»), А.В. Сухово-Кобылин (комедия «Свадьба Кречинского»), Л.Н. Толстой (повесть «Два гусара»), Ф.М. Достоевский (романы «Игрок» и «Подросток»), А.И. Куприн (рассказ «Система»), А.П. Чехов (рассказы «Винт», «Вист»).

Карточная игра как никакая из игр обогатила русский язык своей терминологией и сопутствующими выражениями. В письме из Болдина Пушкин писал Вяземскому: «Да разве не видишь ты, что мечут нам чистый баламут; а мы еще понтируем! Ни одной карты налево, а мы все-таки лезем. – Поделом, если останемся голы, как бубны»[129].

Такие уже привычные нашему слуху фразы, как «пас», «очковтирательство», «передергивание», «подтасовка», «ва-банк», «заметано», «примазаться», «открывать карты», «нечем крыть», «взятки гладки», «игра не стоит свеч» и т.д. тесно связны с карточной игрой. От французских терминов ведут свое происхождение и такие уже забытые выражения, как «попасть в лабет» (оказаться в невыгодном положении), «проюрдониться» (промотаться), «попасть под сюркуп» (попасть под подозрение), «обремизиться» (совершить оплошность) и т.д.

Карточные профессионализмы заняли прочное место в литературном языке XIX в.

«Вам надо счастие поправить, // А семпелями плохо... // Надо гнуть» (М.Ю. Лермонтов. «Маскарад»); «...играю мирандолем, никогда не горячусь... а все проигрываюсь» (А.С. Пушкин. «Пиковая дама»).

Играть «мирандолем», ставить «семпелем» – играть мелкой ставкой, без увеличения.

«Уже не ставлю карты темной, // Заметя тайное руте» (А.С. Пушкин. «Евгений Онегин»); «Любил налево и направо // Он в зимний вечер прометнуть... // Рутеркой понтирнуть со славой...» (М.Ю. Лермонтов. «Тамбовская казначейша).

Ставить на «руте» – ставить на одну и ту же карту («рутерка») увеличенную ставку.

«Чаплицкий поставил на первую карту пятьдесят тысяч и выиграл соника...» (А.С. Пушкин. «Пиковая дама»).

Выиграть «соника» – выиграть с первой вскрытой карты.

«И буду гнуть да гнуть, покуда не устану; // А там итоги свел // И карту мятую под стол» (М.Ю. Лермонтов. «Маскарад»); «Вы Ильину семпеля даете, а углы бьете» (Л.Н. Толстой. «Два гусара»); «Не загни я после пароле на проклятой семерке утку, я бы мог сорвать весь банк» (Н.В. Гоголь. «Мертвые души»).

«Гнуть», «угол», «пароли» – увеличение ставки в два раза путем загибания одного угла карты. «Пароли-пе», «утка» – увеличение ставки в четыре раза, путем загибания двух углов.

«*Швохнев*. Позвольте мне эту талию переждать» (Н.В. Гоголь. «Игроки»).

«Талия» – прометка колоды банкометом до выигрыша или проигрыша понтеров[130].

«Сквозь призму символов и метафор карточного арго в литературных стилях начала XIX в. созерцались разные стороны действительности»[131]. Примером такой игры слов может служить стихотворение П.А. Вяземского «Выдержка» (1827):

«Мой ум – колода карт... // В моей колоде по мастям // Рассортированы все люди: // Сдаю я желуди и жлуди // По вислоухим игрокам. // Есть бубны – славны за горами; // Вскрываю вины для друзей; // Живоусопшими творцами // Я вдоволь лакомлю червей... // Что мысли? Выдержки ума! – // А у кого задержка в этом? – // Тот засдается, век с лабетом // В игре и речи и письма...»[132]

Говоря о культурной рефлексии на тему карточной игры, нельзя не отметить не только превращение ее в литературную тему, но и русский вклад в возникновение игры, популярной на всех континентах. «Бридж», правила которого были описаны в Англии в 1887 г.,

происходил от русской игры «бирич», попавшей на Британские острова под названием «Biritch», или «Russian Whist»[133].

Позитивная трансформация игрового начала в более продуктивные для развития общества и культур происходила и посредством рационализации игрового инстинкта, в результате чего игровая досуговая деятельность приобретала характер трудовой игровой. Во второй половине XIX в. дворяне появились в сфере исполнительского искусства[134], учреждение игорного дома стало восприниматься как бизнес, приносящий прибыль без «устаревшей шулерской механики»[135], возникла биржевая игра. Русское правительство напрямую связывало игру на бирже с азартными играми и предписывало «всякие биржевые сделки не за наличные деньги считать недействительными, а обличенных в подобных сделках подвергать наказаниям, за азартные игры установленным»[136]. В силу несоответствия экономическим реалиям этот закон бездействовал и в 1893 г. был отменен. «Переработку» игорной страсти в «предпринимательский дух» В. Зомбарт связывал с тем, что «дико мятущуюся игорную страсть как бы втискивали в направление капиталистического предприятия, ставили ее как бы на рельсы капиталистических интересов»[137].

Однако переход от дионисийского начала к аполлоновскому произошел лишь у меньшей части социальной элиты. Дворянское большинство XIX – начала XX в. оставалось на внешнем инфантильном уровне воспроизводства европейской культуры, предоставляя материал для печальных выводов о духовном обнищании социальных верхов.

Красноречивый портрет такого нетиметра XIX в. рисует публицист и писатель И.И. Панаев: «Я человек вполне образованный, потому что одеваюсь, как все порядочные люди, умею вставлять в глаз стеклышко, подпрыгиваю на седле по-английски, я выработал в себе известную посадку в экипаже, известные приемы в салоне и в театре; читаю Поль де Кока и Александра Дюма-сына, легко вальсирую и полькирую, говорю по-французски; притворяюсь, будто чувствую неловкость говорить по-русски; знаю, кому и как поклониться при встрече на улице, и проч... Петербург удовлетворяет меня совершенно: в нем итальянская опера, отличный балет, французский театр (в русский театр я не хожу и русских книг не читаю), дамы с камелиями, которые при встрече со мною улыбаются и дружески кивают мне головою...». В рассуждении о развитии «цивилизации» Панаев отмечал,

что «если развитие общественной жизни заключается в экипаже, в мебелях, в туалетах, в умножении публичных увеселений, ресторанов, в расположении дам, называемых камелиями, и прочее, то мы точно развиваемся быстро и по наружности не уступаем даже парижанам»[138].

Высший свет в глазах британских подданных по-прежнему описывался в критически-брезгливом тоне: «...все касающееся моды, роскоши, внешнего лоска заимствовано из Франции... Я знаю, что Москва утопает в роскоши, а Петербург европейский город, но случалось ли тебе видеть невежественную, неуклюжую и шумную девочку в чудесной парижской шляпке? Эта империя напоминает мне такого ребенка»[139]. Монотонно протекал светский быт: «...если бы не стены и башни Кремля, в Москве не было бы ничего примечательного, кроме балов и ужинов, которые идут сплошной чередой и прерываются лишь обедами, завтраками, утренниками и игрой в карты»[140]. Для носителей идей гражданского общества русские дворяне-крепостники виделись как «низкие, ограниченные животные, церберы, говорящие на трех, а то и на пяти иностранных языках, с утра до вечера злословящие об отсутствующих и льстящие друг другу»[141].

Не лучше отзывалась о носителях верховной власти в России и А.Ф. Тютчева, проведшая при дворе тринадцать лет, с 1853 по 1866 г.: «Маленькая горсточка по своему воспитанию и образу жизни ставших совершенно чуждыми стране, деморализованных жизнью среди роскоши и поверхностных удовольствий, родина которых – итальянская опера или французский ресторан, чтение – газетные фельетоны, а единственный закон – достижение наибольшего материального благополучия, – эта маленькая горсточка... направляет судьбы великого народа![142]»

По мнению земского деятеля и педагога Н.Ф. Бунакова, общим стремлением дореформенного дворянства было стремление «веселиться, наслаждаться, прожигать жизнь по своему вкусу... вечера с музыкой, танцами, обильными ужинами, азартная картежная игра, попойки – вот чем была наполнена жизнь большинства». И хотя это общество было не лишено «умственного развития, эстетических вкусов внешнего европеизма», но жило «без истинно нравственных основ, без великих гражданских доблестей, без потребностей живого, разумного труда»[143].

В пореформенное время нежелание и неспособность дворянства ограничить сферу престижного потребления и досуговых жизненных

идеалов в пользу утилитарной производительной деятельности приняли драматичный характер.

Отец теоретика анархизма П.А. Кропоткина, типичный офицер николаевской эпохи и родовитый московский дворянин, имел обыкновение в кругу таких же почтенных господ проигрывать в карты довольно крупные суммы. «Так шла жизнь в наших краях, и нечего удивляться поэтому, что после освобождения крестьян почти вся Старая Конюшенная разорилась»[144]. Привычка жить «полной чашей» приводила к тому, что дворяне дореформенного поколения, экономически и политически пассивные, думали не об общественном благе и даже не о своем личном будущем, а о скорейшем закладе выкупных свидетельств и о том, «как прокутить эти деньги в ресторанах или же пустить на зеленое поле. И действительно, большинство из них прокутили или проиграли выкупные деньги, как только получили их»[145].

Тамбовский помещик С.Н. Терпигорев оценивал положение дворян-землевладельцев как «оскудение», наступившее после отмены системы внеэкономического принуждения (конечно, это оскудение было относительным, как потеря материальной самостоятельности и невозможность воспроизводства привычного образа жизни). «Я убежден, что скажу безусловную истину, утверждая, что помещики разорились и продолжают разоряться потому только, что никогда не делали того, что им следовало и следует делать. Мужики пашут, купцы торгуют, духовные молятся, а что делают помещики? Они занимались и развлекались всем, чем угодно – службой, охотой, литературой, амурами, но только не тем, чем им следовало заниматься»[146]. Если до 19 февраля 1861 г. «сельскохозяйственная мудрость» заключалась «в отдаче каких угодно приказаний старосте и во взыскании за неисполнение оных», то в пореформенное время «этого знания положительно стало недостаточно»[147].

В практических коммерческих делах представители дворянского сословия обнаруживали выдающуюся некомпетентность. Так, по поводу строительства железных дорог Терпигорев отмечал: «Ни поверстная цена, ни протяжение линии – ничего не было обозначено и оговорено... О таких тонкостях, как, например, сколько выпустить облигаций и сколько акций, понятно, и речи не могло быть, уже по той простой причине, что ни один человек у нас в уезде понятия об этом не имел»[148].

Существенные материальные средства, полученные в результате выкупной операции, не спасали от разорения, поскольку тратились на то, чтобы вновь «взыграть» и «возродиться» к жизни: «Их, эти чудовищные куши, поглотили: «отдых», «рациональное хозяйство», «воспитание детей», «акционерные», т.е. железнодорожные и всякие другие затеи и предприятия, в которых мы ничего не смыслили тогда, пускаясь в них с деньгами, как не смыслим и теперь, оставались при одном «печальном интересе», как говорят няньки и приживалки, гадая на картах»[149].

В невозможности приспособиться к изменившимся экономическим реалиям пореформенное дворянство, по мнению Терпигорева, обнаруживало сходство с бывшими дворовыми: «Жили люди, что-то работали, награждали их за эту работу, и вдруг – трах, все перевернулось и оказалось, что эта их работа никому ни на что не нужна и даже ничего, кроме насмешки, не вызывает... «Мы» тоже все знали. «Мы» и на виолончелях играли, и рисовали, и стихи писали, и равнение на прр-а-а-аво делали и тоже – крах, и оказалось, что все это выеденного яйца не стоит, что любой кочегар обеспечен более большей половины из нас... И мы, и дворовые могли существовать только при крепостном мужике. Раз стал он свободным, и мы, и дворовые начали пропадать, как тараканы. Ни у «нас», в смысле известного типа, ни у бывших дворовых – ничего впереди, кроме вымирания, обязательного, безостановочного, рокового»[150].

Даже в условиях все ухудшающегося экономического положения дворянство по-прежнему, не снижая оборотов, продолжало воспроизводить характерные для екатерининской эпохи формы позиционирования в обществе, надеясь на поддержку государства: «Теперь «мы» тратили последние крохи, и тратили их с тем же непонятным, невероятным и необъяснимым ни для кого апломбом и легкомысленным упорством»[151]. Но это так было и этого факта никто не оспорит. «Замечательнее всего здесь то, что ведь это не был кутеж человека с отчаяния... Нет-с, это кутили люди, твердо уверенные, что они могут кутить, что этому кутежу и конца не может быть... Мы до последнего рубля – вздоха верили в жизнь свою и ждали, что вот-вот случится наше полное, полнейшее выздоровление и опять селянки, осетрина, икра, шампанское, шампанское и шампанское!..»[152]

«Будем пить, петь, танцевать и любить!» – под таким девизом проживала большая часть образованного общества, по мнению М.Е. Сал-

тыкова-Щедрина[153]. «Все мы: поручики, ротмистры, подьячие, одним словом, все, причисляющие себя к сонму представителей отечественной интеллигенции, – все мы были свидетелями этой «жизни», все воспитывались в ее преданиях, и как бы мы ни открещивались от нее, но не можем, ни под каким видом не можем представить себе что-либо иное, что не находилось бы в прямой и неразрывной связи с тем содержанием, которое выработано нашим прошедшим. Все мы хотим жить именно тем самым способом, каким жил дедушка Матвей Иванович, то есть жить хоть безобразно (увы! до других идеалов редкие из нас додумались), но властно, а не слоняться по белу свету, выпуча глаза»[154], – писал Салтыков-Щедрин в «Дневнике провинциала в Петербурге» (1872).

Карточная игра в послереформенное время продолжала оставаться одним из существенных способов реализации себя в сфере престижного потребления и досуговой деятельности.

После отмены крепостного права, когда многие представители привилегированного сословия утратили средства к привычному существованию, восполнить их недостаток они пытались именно при помощи игры, наиболее известного и «благородного» занятия, прибегая к методам, отнюдь не благородным. Примером тому может служить дело о так называемых «червонных валетах» (молодых шулерах с аристократическими фамилиями), описанное в 1877 г. по горячим следам в одноименном романе К.М. Станюковича[155]. По суду эти мошенники отправлялись в Сибирь, где, конечно же, не оставляли своего ремесла, а выступали цивилизаторами и культуртрегерами, осваивая с картами в руках многообещающий край[156].

По мнению публициста В.О. Михневича, «значительная часть общества, наиболее влиятельная и зажиточная, в своей совокупности представляет в сущности один огромный игорный дом»[157]. В Английском клубе и в других новооткрытых собраниях благородных людей карточная игра продолжала оставаться «делом», являя собой доказательство общественно-политической индифферентности дворянского большинства: «...наши клубы – на одну половину расшивочно-проституционные заведения, а на другую – картежные дома. Некоторые из них, наиболее фешенебельные, так-таки целиком и посвящены одному картежному препровождению времени, не имея, – кроме еще еды и питья, – ровно никаких других общественно-увеселительных задач. Таковы, например, английский клуб, сельскохозяйственный и морской

яхт-клубы, из которых первый ровно ничего не имеет в себе английского, второй – сельскохозяйственного, а третий – ни морского, ни навигаторского. Все они стоят главным образом на картах, и нельзя даже себе представить, как могли бы они просуществовать хоть одну минуту без карт, без большой игры»[158].

В.О. Михневич выносил суровый приговор «культурному обществу», для которого карты – «вполне надежная, нейтральная и невинная почва для общения, спасающая от трудной и опасной потребности заниматься устною словесностью, парить мыслью и упражнять воображение... Можно этак дойти, чего доброго, до вольнодумства, до вольтерьянства и – спаси Бог! – до «бредней», «иллюзий»... Карты служат отличным презервативом против этого сорта духовных зараз и язв, а потому-то и пользуются у нас такой беспрепятственной распространенностью. Словом, карты у нас, при вялости, пустоте и низменности жизни, составляют суррогат той общественной стихии, складывающейся из широких умственно-политических элементов и интересов, которыми живет, например, западная интеллигенция»[159].

После революционных событий 1905 г. правительство поощряло азартные игры, чтобы перенаправить общественное движение в безопасное для себя русло: «...разрешало шулерские притоны, частные клубы, разгул, маскарады, развращающую литературу – только бы политикой не пахло. Допустили широчайший азарт и во всех старых клубах»[160].

Русский историк Н.А. Астафьев отмечал, что общественная жизнь России на рубеже веков характеризовалась усилением атеистических, материалистических и потребительских настроений. «Если жизнь человека кончается со смертью тела, если удел человека есть лишь настоящая его земная жизнь, если жизнь эта чисто физическая, то целью ее, очевидно, должно быть приобретение возможно большего количества земных благ, физических наслаждений... Вместо недавнего еще стремления к честному, идеальному – погоня за наживою, как характерная черта нашего времени, всем знакомая. Оно и понятно, – так как деньгами можно удовлетворить всем потребностям и прихотям нашей животной природы»[161]. Этот «пагубный дух нашего времени», по мнению Астафьева, сформировался на Западе под влиянием развития естественных наук, атеизма и утилитаризма. Идея о «тлетворном влиянии Запада» далеко не нова. Важно другое: как и мно-

гие почвенники, Астафьев, в пылу публицистического обличительства современности и безнравственного секулярного Запада, проигнорировал фактор внутреннего состояния русского общества, которое делало весьма сомнительной возможность спасения в «слове Божьем». Направление развития, результаты которого Астафьев наблюдал на рубеже веков, русское общество взяло еще в начале XVIII в., и многие черты неприемлемой автором «буржуазной культуры» возникли и развились в дворянской среде (в том числе и азартные игры как проявление «страстного» начала).

Русское дворянство, начавшее после реформ стремительно утрачивать свои позиции в экономике, сохранило свое положение в политике и оставалось незыблемым образцом в сфере культуры и быта. В сословном обществе с обостренным чувством социальной иерархии и четкими различиями высший – низший, маркированными определенными атрибутами, каждый социальный слой стремился не только сохранить свой сословный статус, но и приблизиться к уровню жизни стоявших выше на социальной лестнице.

Даже формировавшаяся с середины XIX в. российская разночинная интеллигенция, обладавшая высоким уровнем самостоятельного самосознания и подчеркивавшая независимость от предшествовавшей культурной традиции и существовавшей социальной иерархии, в своем повседневном поведении стремилась ориентироваться на жизненный уклад, свойственный дворянской аристократии. Так, открытый в 1899 г. Московский литературно-художественный кружок довольно быстро из храма искусства превратился в храм праздности, в котором как известные, так и малоизвестные артисты, писатели, музыканты всю ночь напролет играли в «железку» и «баккара»[162]. Известно, что В.Ф. Ходасевич, В.Я. Брюсов зарекомендовали себя в этом клубе как азартные картежники. Процесс перерождения разночинца, отвергавшего приобретательство и узость интересов дворянского общества, в добропорядочного приспособленца, мечтающего о включении в среду «благородных», показан в повестях Н.Г. Помяловского «Мещанское счастье» (1860) и «Молотов» (1861)[163].

Так же, как в XVIII в. русское дворянство подражало европейским образцам, в XIX в. состоятельные городские слои (прежде всего купечество) стремились подражать, в меру своих сил и способностей, уже европеизированному русскому дворянству. Естественно, что многие

реципиенты так и остались на примитивном уровне воспроизводства внешних форм. Тем более что для более глубокого понимания и усвоения нормативной системы дворянства необходимо было располагать значительным количеством свободного времени.

Типичный пример такого купца «новой формации», который стремился совместить привычный бытовой комфорт с приличествующей новому положению роскошью, находим у П.И. Мельникова-Печерского в рассказе «Красильниковы» (1852): «По убранству комнаты видно было, что Корнила Егорыч – человек домовитый и, разбогатев, из кожи лез, чтоб на славу украсить жилище свое: денег не жалел, все покупал без разбору, платил втридорога, и все невпопад. Отделав стены под мрамор, раззолотил карнизы, настлал дубовый мелкоштучный паркет, покрыл его шелковыми коврами, над окнами развесил бархатные занавеси... Мебель в гостиной за дорогую цену куплена была в Петербурге да еще наперебой с каким-то вельможей; но сшитые из поношенного холста с крашенинными заплатами чехлы снимались с нее только в светлое воскресенье да и в хозяйские именины... Непривычно Корниле Егорычу ходить по мелкоштучному паркету, не умеет он ни сесть, ни стать в комнатах, строенных не на житье, а людям напоказ, робеет громко слово сказать в виде дорогих своих мебелей... Осторожно пробираясь меж затейливыми диванами и креслами, ровно изгнанник, бежит Корнила Егорыч из раззолоченных палат в укромный уголок, чужому человеку недоступный. Там на теплой изразцовой лежанке ищет он удобств, каких не сыскать в разубранных комнатах»[164].

По дворянским канонам стремилось перестроить свой быт купечество Томска. «Самые крупные капиталисты Томска имели возможность следовать в образе жизни и в удовлетворении своих социальных и духовных потребностей за местными дворянами и чиновниками. Под воздействием их установок на образ жизни и ее ценности менялся менталитет богатейших купцов. Местная администрация, близкие к ней дворяне, которые не находились на службе, были не лучшими образцами для подражания»[165], – пишет в монографии о томском купечестве В.П. Бойко.

В Томском общественном собрании, посещаемом купцами и чиновниками, игра в карты заняла такое же место, как и в Английском клубе, уступая лишь по накалу страстей и масштабу действующих

лиц. Местная пресса окрестила собрание «выпивочно-закусочным-игральным заведением, где игра возведена была в культ», где «библиотечные столы вытесняются зелеными столами для карточных игр»[166]. Один из выводов, который сделал автор этого исследования, подтверждает теорию подражания: «Не была выработана система собственно буржуазных ценностных ориентаций, купечество еще не освободилось от стремления подражать в общественном поведении дворянству в лице местных чиновников; остатки зажиточного крестьянского уклада в жизни купечества были также сильны»[167].

Под стать купцам были и нувориши из разночинной среды, разбогатевшие на биржевых спекуляциях, железнодорожных концессиях и подрядах. Своими причудами они поражали уже насытившееся показной роскошью дворянское общество. Например, один из них «отличился тем, что украсил себя чудовищной часовой цепью, в несколько фунтов золота, усеянной бриллиантами»[168].

Несмотря на возраставшее экономическое могущество купечества, стремление затушевать свои крестьянские корни и влиться в класс «культурного общества», дворянство смотрело на него свысока, как на сословие «аршинников», не имевших благородного происхождения и славного прошлого. В отличие от западного гражданского общества, в русском сословном обществе богатство само по себе не ставило его обладателя на вершину социальной лестницы. Бедный, но благородный дворянин и в своих глазах, и в глазах окружающих занимал более высокое положение, чем богатый купец.

Вот какова была дореформенная оценка купца, по описанию С.Н. Терпигорева: «Где, дескать, тебе до нас. Такой же ты мужик, как и все, только вот синий сюртук носишь, да и пообтесался немного между господами, а посадить обедать с собою вместе все-таки нельзя – в салфетку сморкаешься». Когда же последствия крестьянской реформы ударили господ по карману, они обратились к купцу Подугольникову с закладом, и последний совершенно преобразился: он деловито осмотрел все хозяйство, ему пришлось подать водочки, положить спать в кабинете и «позвать обедать в столовую, строго-настрого приказавши детям не смеяться, если Подугольников станет сморкаться в салфетку». Итог этого преображения оказался печален и естествен для дворян-помещиков: «Он должен был оказаться именно таким, каким он и вышел, т.е. Подугольников должен был «слопать» нас и слопал».

С приходом «новых бар» поместье совершенно лишилось прежнего культурного облика: «...пятнадцать лет назад, у всех владельцев этих Осиповок и Ивановок вы наверно встретили бы и газеты, и журналы, увидели бы и гравюры, услыхали бы и рояль, и спать бы вы легли на чистое белье. Теперь, когда поселились купцы второй гильдии, Подугольников и кабатчик Лупов, кроме вонючей солонины, тешки севрюжьей, водки и позеленелого самовара, вы ничего не найдете. Поэтому я и не думаю, чтобы в данном случае отечественный прогресс что-либо выиграл от такой замены»[169].

Однако, как и в случае с дворянством, можно говорить о постепенном преодолении вторым, третьим купеческим поколением внешнего характера заимствований и стремлении к интеллектуальному саморазвитию. Как отмечал московский купец П.А. Бурышкин, купеческие дети, поселившиеся в бывших дворянских особняках и усадьбах, были не похожи на своих отцов – «культурные, воспитывавшиеся под присмотром гувернеров, получавшие образование в лучших гимназиях, российских или заграничных университетах, отлично говорившие на иностранных языках и внешне мало отличавшиеся от представителей родового дворянства»[170]. «Сказывают, что попойки были господствующим увеселением, и ни одна пирушка не обходилась без драки, – писал И.Т. Калашников, служивший в 1808–1822 гг. чиновником в Иркутске. – Впоследствии, когда просвещение более проникло в купеческие семейства, подобные вакханалии окончились, и среди купеческого сословия явились молодые люди весьма образованные и жаждущие науки. Я знал одного из молодых купцов, который любил литературу, много читал и сам писал весьма искусно и приятно»[171].

Итак, к началу XIX в. карточная игра утвердилась как досуговая норма, наследовавшая из XVIII в. ряд внеигровых значений – связь с высоким социальным статусом и причастность к европеизированной светской культуре, пренебрежительное отношение к деньгам и способам их получения, возможность вольного, праздного времяпрепровождения.

Как это ни парадоксально, но на самом капиталистическом Западе звучали голоса, что приоритет трудовой, будничной сферы над досуговой, праздничной есть анормальное явление. В этом отношении Россия вновь в своей отсталости обнаруживала силу. Французский социалист П. Лафарг в памфлете «Право на праздность» (1905) отмечал,

что «рабочие нации» охвачены «неистовой страстью к труду», препятствующей развитию человеческой личности и обуздывающей «благородные страсти». Лафарг призывал за счет ограничения сверхпотребления буржуазии и сокращения экспорта уменьшить для рабочих время труда и увеличить время праздности: «...работать не больше трех часов в день, остальную часть дня и ночи лениться и пировать»[172].

Применительно к XIX в. можно говорить о культурной рефлексии на это явление в форме литературного творчества и об оформлении новых внеигровых значений карточной игры – игра как образ социальной действительности, как модель поведения и как форма литературного языка. Также следует отметить и рационализацию игрового начала в форме биржевой игры.

Воспроизводство дворянского жизненного идеала (включавшего и карточную игру) происходило не только в русском дворянском сословии, но постепенно в различной степени распространялось и на другие слои общества.

В заключение следует добавить несколько слов по поводу культурной миссии русского дворянства. Несмотря на самокритику и критику этого сословия со стороны интеллигенции, обвинения в социальном иждивенчестве и потребительстве, упреки в экономической и политической пассивности, осуждение внешней поверхностной европеизированности, дворянство реабилитируют два очень существенных обстоятельства: именно дворянство стало проводником западно-европейской культуры в русском обществе и именно в рамках дворянской субкультуры и под ее воздействием было выстроено великое здание русской культуры XIX в., во всех ее многообразных проявлениях – от искусства и литературы до образа воспитанного человека.

Да, для дворянства расточительное потребление было приоритетом, но дворянство сделало приоритетными и такие категории развития личности, как высокий уровень образования, культура речи, владение иностранными языками, правила хорошего тона, представления о чести и благородстве. Этот вектор развития, задававший направление для всего общества, был отнюдь не самым худшим и до сих пор остается значимым ориентиром. Именно в дворянской среде сфера досуга была осознана не только как сфера отдыха и развлечений, но и как сфера личностной творческой самореализации.

Показательна в этом отношении фигура Л.Н. Толстого, в жизненном пути которого пересеклись культурно-психологические пласты XVIII и XIX вв., отразился общий процесс развития русской культуры. В молодости Толстой воспроизводил наследие XVIII в., придерживаясь типичного для дворянского этоса сценария. Он ориентировался на «внешнюю благовоспитанность» (comme il faut) и вел беспутный, мотовской образ жизни неустоявшегося дворянина, получая доход со своего имения. «Ночи цыганерства», женщины, попойки, карты, гнетущая праздность – все это предшествовало обретению Толстым своего предназначения. «Жизнь моя была обычная, дрянная, с мирской точки зрения, жизнь беспринципных молодых людей», – писал Толстой уже на склоне лет. Он даже хотел уничтожить дневники своей холостой жизни, чтобы «выступить перед детьми и публикой только в своем патриархальном виде»[173], но все же оставил их в назидание потомкам.

В 1844 г. 16-летний Толстой поступил на факультет восточной словесности Казанского университета, а через год перевелся на юридический, находя, что «применение этой науки легче и более подходяще к нашей частной жизни». Учеба шла не блестяще, и в 1847 г., излечившись от венерического заболевания и получив свою долю отцовского имения, Толстой покинул университет[174]. Еще находясь в университетской клинике, он «ясно усмотрел, что беспорядочная жизнь, которую большая часть светских людей принимает за следствие молодости, есть не что иное, как следствие раннего разврата души»[175]. На страницах своего дневника он постоянно предавался беспощадной самокритике, каялся в своих недостатках, мнимых и действительных, иными словами, пытался бороться с молодостью, которая всегда берет свою чувственную и иррациональную дань.

Став помещиком, Толстой наметил для себя грандиозную программу самообразования, планировал написать диссертацию, составил аскетические жизненные правила: «...смотри на общество женщин как на необходимую неприятность жизни общественной и, сколько можно, удаляйся от них... все деяния должны быть определениями воли, а не бессознательным исполнением телесных потребностей... занимайся более сам с собою, чем мнением других... живи всегда хуже, чем ты бы мог жить... имей цель для всей жизни, цель для известной эпохи твоей жизни, цель для известного времени, цель для года, для месяца, для недели, для дня и для часу и для минуты, жертвуя низшие цели выс-

шим... каждую неделю, каждый месяц и каждый год экзаменуй себя во всем том, чем занимался, ежели же найдешь, что забыл, то начинай сначала... изучи систему своего существа... каждого ближнего люби так же, как и самого себя...»[176]

Нужно ли говорить, что все эти честолюбивые замыслы 18-летнего юноши так и остались неосуществленными.

С отъездом из Ясной Поляны в Москву Толстой «завлекся удовольствиями светскими»[177].

«Зиму третьего года [1848] я жил в Москве, жил очень безалаберно, без службы, без занятий, без цели; и жил так не потому, что, как говорят и пишут многие, в Москве все так живут, а просто потому, что такого рода жизнь мне нравилась. Частью же располагает к лени и положение молодого человека в московском свете. Я говорю: молодого человека, соединяющего в себе некоторые условия; а именно, образование, хорошее имя и тысяч десять или двадцать доходу. Молодого человека, соединяющего эти условия, жизнь самая приятная и совершенно беспечная, ежели он не служит (то есть серьезно), а просто числится и любит полениться. Все гостиные открыты для него, на каждую невесту он имеет право иметь виды; нет ни одного молодого человека, который бы в общем мнении света стоял выше его»[178].

Вероятно, во время пребывания в Москве, а затем в Петербурге Толстой серьезно увлекся карточной игрой, ставшей его страстью на многие годы. Свою тетку, Т.А. Ергольскую, он уверял, что играет только в коммерческие игры «по 2 коп. очко» и к выигрышу или проигрышу «одинаково равнодушен»[179], но именно в Москве им была проиграна значительная сумма некоему Орлову. В начале 1849 г. Толстой написал брату Сергею Николаевичу письмо, в котором просил продать часть яснополянского леса «для уплаты долгов в Москве и здесь [в Петербурге], которых с Орловским проклятым долгом оказалось 1200 р. сер.»[180]. В своем ответном письме С.Н. Толстой писал: «Живи же себе в Петербурге, служи, это будет еще лучше, но одно страшно мне. Как бы тебя не подбили бы там в картишки; старик Перфильев говорит, что на счет этого Петербург очень опасен. Смотри же, там станут с тобой играть не Орловы и Ивановские, а действительно, так называемые порядочные люди. Я этого ужасно для тебя боюсь. С твоим презрением к деньгам ты пожалуй там проиграешь что-нибудь значительное»[181].

В Петербурге Толстой «прожил пропасть денег и задолжал»[182] «и в середине 1849 г. уехал в Ясную Поляну. Однако московская жизнь постепенно затягивала молодого Толстого, и в конце 1850 г. он вновь прибыл на зиму в Москву. По приезде Толстой записал в дневнике:

«Большой переворот сделался во мне в это время; спокойная жизнь в деревне, прежние глупости и необходимость заниматься своими делами принесли свой плод. Перестал я делать испанские замки и планы, для исполнения которых недостанет никаких сил человеческих... я не надеюсь больше одним своим рассудком дойти до чего-либо и не презираю больше форм, принятых всеми людьми... Пустившись в жизнь разгульную, я заметил, что люди, стоявшие ниже меня всем, в этой сфере были гораздо выше меня; мне стало больно, и я убедился, что это не мое назначение. Может быть, содействовали этому тоже два толчка. Первое – проигрыш Огареву, который приводил мои дела в совершенное расстройство, так что даже, казалось, не было надежды поправить их; и после этого пожара [в Ясной Поляне], который заставил невольно меня действовать»[183]. Уже об одном месяце, проведенном в Москве, Толстой писал: «Живу совершенно скотски, хотя и не совсем беспутно, занятия свои почти все оставил и духом очень упал»[184]. Жизненные правила Толстого несколько помельчали, но стали более реалистичными: «...у себя в деревне не иметь ни одной женщины, исключая некоторых случаев, которые не буду искать, но не буду и упускать... не напиваться... искать общества с людьми, стоящими в свете выше, чем сам... на бале приглашать танцевать дам самых важных... ни малейшей неприятности или колкости не пропускать никому, не отплативши вдвое... менее, как по 25 к. сер. в ералаш не играть... попасть в круг игроков и, при деньгах, играть... попасть в высокий свет и, при известных условиях, жениться... найти место, выгодное для службы... действовать в затруднительных случаях всегда по первому впечатлению...»[185]

Для игры в карты в Москве Толстой составил специальные правила, уже заранее ориентированные на проигрыш:

«1) Деньги свои, которые я буду иметь в кармане, я могу рисковать на один или на несколько вечеров. 2) Играть только с людьми, состояние которых больше моего. 3) Играть одному, но не придерживать. 4) Сумму, которую положил себе проиграть, считать выигры-

шем, когда будет сверх оной в 3 раза, т.е. ежели положил себе проиграть 100 р., ежели выиграешь 300, то 100 считать выигрышем и не давать отыгрывать, ежели же повезет дальше выигрывать, то выигрышем считать также такую же сумму, которую намерен был проиграть, только тогда, когда выиграешь втрое больше, и так до бесконечности. В отношении сеансов игры вести следующий расчет: ежели выиграл один выигрыш, определять оный на проигрыш, ежели выиграл двойной, то употреблять 2 раза эту сумму и т.д. Ежели после выигрыша будет проигрыш, то вычесть проигранную сумму и последнего выигрыша остаток делить на два раза, следующий выигрыш делить на три... Карты всегда самому сдавать; (в палки) рассчитывать удар [полную прометку колоды]... При выигрыше повышать, сколько возможно. Всегда держать в голове примерный расчет результата игры»[186].

В Москве в Английском и Дворянском клубах Толстой выиграл в вист 10 р., он также отметил, что «все клубы полны проходимцами, которые играют, не имея копейки за душой»[187]. Толстой пытался побороть в себе влечение к игре, его дневник сохранил такие записи по этому поводу:

«...Играть, кажется, вовсе перестану. Кажется, что страсти у меня к игре больше нет, впрочем, не отвечаю: нужно попробовать на деле»; «в карты играть только в крайних случаях»; «завтрашний день последний раз позволяю себе играть»; «две главные страсти, которые я в себе заметил, это страсть к игре и тщеславие... Приехал я в Москву с тремя целями. 1) Играть. 2) Жениться. 3) Получить место. Первое скверно и низко, и я, славу Богу, осмотрев положение своих дел и отрешившись от предрассудков, решился поправить и привести в порядок дела продажею части имения»; «мне очень захотелось играть [это слово подчеркнуто дважды]. Боюсь, что не удержусь»[188].

Довольно метко и лаконично 22-летний Толстой передал свое тогдашнее настроение: «Ожидание чего-нибудь и страсть к игре»[189]. В письме к Ергольской он откровенно признавался: «...я думаю, что больше играть не буду, – говорю «думаю», а надеюсь скоро сказать вам, что уверен, что не буду играть, но вы знаете, как трудно бывает отказаться от той мысли, которая долго вас занимала»[190]. Тетка Толстого, в свою очередь, умоляла его бросить «проклятую страсть», пока еще не уплачены прежние карточные долги. «Ведь пора же образумиться, ты пережил тяжелый год»[191]. Итог светской жизни в Москве:

«Прожил около 1200 р. сер., проиграл чистыми деньгами около 250 р. сер.»[192].

Из знакомства с московским светом Толстой вынес ощущение неестественности и притворства, эти впечатления послужили ему материалом для ранних, во многом автобиографичных литературных произведений. В повести «Отрочество» (1854) Толстой воспроизвел систему ценностей светской молодежи, воспитанной в «благовоспитанном» духе:

«...Мое любимое и главное подразделение людей в то время, о котором я пишу, было на людей comme il faut и на comme il ne faut pas [на благовоспитанных и неблаговоспитанных (фр.)]. Второй род подразделялся еще на людей собственно не comme il faut и простой народ. Людей comme il faut я уважал и считал достойными иметь со мной равные отношения; вторых – притворялся, что презираю, но, в сущности, ненавидел их, питая к ним какое-то оскорбленное чувство личности; третьи для меня не существовали – я их презирал совершенно. Мое comme il faut состояло, первое и главное, в отличном французском языке и особенно в выговоре... Второе условие comme il faut были ногти – длинные, отчищенные и чистые; третье было уменье кланяться, танцевать и разговаривать; четвертое, и очень важное, было равнодушие ко всему и постоянное выражение некоторой изящной, презрительной скуки. Кроме того, у меня были общие признаки, по которым я, не говоря с человеком, решал, к какому разряду он принадлежит. Главным из этих признаков, кроме убранства комнаты, печатки, почерка, экипажа, были ноги. Отношение сапог к панталонам тотчас решало в моих глазах положение человека... Главное зло состояло в том убеждении, что comme il faut есть самостоятельное положение в обществе, что человеку не нужно стараться быть ни чиновником, ни каретником, ни солдатом, ни ученым, когда он comme il faut; что, достигнув этого положения, он уже исполняет свое назначение и даже становится выше большей части людей... Я знал и знаю очень, очень много людей старых, гордых, самоуверенных, резких в суждениях, которые на вопрос, если такой задастся им на том свете: «Кто ты такой? И что ты там делал?» – не будут в состоянии ответить иначе как: «Je fus un homme tres comme il faut» [Я был очень благовоспитанным человеком (фр.)]»[193].

Для одного из героев рассказа «Святочная ночь» (1853) свет являлся «необходимейшею и вместе скучнейшею из потребностей», он давно разглядел «всю пустоту постоянных отношений людей, не

связанных между собою ни общим интересом, ни благородным чувством, а полагающих цель жизни в искусственном поддержании этих постоянных отношений». Утомительно однообразны действующие лица московского бала, их разговоры и отношения:

«...На тех же местах, что и пять лет тому назад, стоят столы и сидят те же лица. Бывший откупщик не похудел нисколько, играет так же хорошо и неучтиво. Там старый генерал, как и всегда, платит дань маленькому сухому человечку, который, сгорбившись над столом, стоит. Даже приемы тасовать, сдавать карты, сбирать взятки и карты, говорить игорные шуточки каждого давно известны ему. Вот старый генерал, с которого берут постоянную дань, несмотря на то, что он сердится и кричит на всю комнату, особенно сухой человечек, который, сгорбившись, молча сидит перед ним и только изредка исподлобья взглядывает на него. Вот молодой человек, который тем, что играет в карты, хочет доказать, что все ему надоело. Вот три старые барыни поймали несчастного партнера по две копейки, и бедный готов отдать все деньги, что у него есть в кармане, – отступного»[194].

В очерке «История вчерашнего дня» (1851) Толстой определял игру в карты как занятие, занимающее руки и голову, во время которого можно молчать или «сказать красненькое словцо, не быв обязанным продолжать на тот же лад, как в том обществе, где только разговор»[195].

Сам Толстой связывал свою страсть к игре с врожденной склонностью к истреблению, которая «выражалась в детстве разрушением всего, что под руку попадало. А теперь выражается разрушением покоя Ванюшки [крепостного слуги] и истреблением денег без всякой причины и удовольствия... нынче я поймал свое воображение на деле; оно рисовало мне картину, что у меня много денег и что я их проигрываю и истребляю так, и это доставляло ему большое удовольствие. Мне не нравится то, что можно приобрести за деньги, но нравится, что они были и потом не будут, процесс истребления»[196].

В апреле 1851 г. Толстой, оставив попытки сдать экзамены на степень кандидата права и свою фиктивную службу в тульском губернском правлении, уезжает на Кавказ[197]. По позднейшему суровому признанию, он «изгнал» себя на Кавказ, «чтобы бежать от долгов и, главное, привычек»[198]. По пути он выиграл довольно крупную сумму – 400 р.[199] В июне, пробыв неделю в Кавказской армии, Толстой записал в дневнике:

«Я продолжаю лениться, хотя собою доволен, исключая сладострастия. Несколько раз, когда при мне офицеры говорили о картах, мне хотелось показать им, что я люблю играть, но удерживаюсь. Надеюсь, что даже ежели меня пригласят, то я откажусь»[200].

Не удержался, в этот же день «шутя поставил пустяшную ставку и проиграл, еще поставил и опять проиграл», всего 850 р., подпоручику Кнорингу[201]. Карточная игра скрашивала однообразие лагерной жизни:

«Летом в Старом Юрте все офицеры только и делали, что играли и довольно крупно... Один юноша (чеченец), Садо, приезжал в лагерь и играл. Он не умел ни считать, ни записывать, и были мерзавцы офицеры, которые его надували. Поэтому я никогда не играл против него, отговаривал его играть, говоря, что его надувают, и предложил ему играть за него... Садо позвал меня к себе и предложил быть кунаком [другом, побратимом]... После моей глупейшей игры в Старом Юрте я карт не брал в руки, постоянно отчитывал Садо, который страстный игрок, и, не имея понятия об игре, играет удивительно счастливо»[202].

Толстой был в отчаянии – долг в 500 р. он должен был уплатить в течение двух недель, а взять их было неоткуда. Только счастливый случай спас его от позора:

«Я не спал ночь, мучился, обдумывал, что делать, и вспомнил о молитве и силе веры. И я стал молиться, в глубине души считая свою молитву испытанием силы веры. Я молился, как молятся юноши, и лег успокоенный. Утром мне подали письмо из Чечни от брата. Первое, что я увидел в письме, был мой разорванный вексель. Брат писал: Садо обыграл Кнорринга, выиграл вексель, разорвал и привез мне и ни за что не хочет брать денег»[203].

После этой неприятной истории Толстой долгое время не брал карт в руки и даже уверился, что победил в себе тягу к игре. В марте 1852 г. он писал в дневнике:

«Сколько я мог изучить себя, мне кажется, что во мне преобладают три дурные страсти: игра, сладострастие и тщеславие... Страсть к игре проистекает из страсти к деньгам, но большей частью (особенно те люди, которые больше проигрывают, чем выигрывают), раз начавши играть от нечего делать, из подражания и из желания выиграть, не имеют страсти к выигрышу, но получают новую страсть к самой игре – к ощущениям. Источник этой страсти, следовательно, в одной привычке; и средство

уничтожить страсть – уничтожить привычку. Я так и сделал. Последний раз я играл в конце августа – следовательно, с лишком шесть месяцев, и теперь не чувствую никакого позыва к игре. В Тифлисе я стал играть с маркером на партии и проиграл ему что-то около тысячи партий; в эту минуту я мог бы проиграть все. Следовательно, уже раз усвоив эту привычку, она легко может возобновиться; и поэтому, хотя я не чувствую желания играть, но я всегда должен избегать случая играть, что я и делаю, не чувствуя никакого лишения»[204].

Не столько крупный проигрыш, сколько переживания по поводу его возможных последствий пересилили страсть к игре. Толстой осознал всю глубину и болезненность своего влечения к игровому процессу, необходимость избавления от этой привычки. Но время постепенно сгладило неприятные ощущения, и через 1,5 года после случившегося Толстой стал понемногу поигрывать в карты, сначала в коммерческие, а потом и в азартные игры:

«...Имел глупость проиграть 6 р. в преферанс и хотелось играть в банк. Нет ни гроша»; «...нынче играл по малости, но игорная шишка развивается»; «Играл в преферанс, и картежная страсть сильно шевелится»; «Играл в карты, проиграл 40 р. и буду еще играть»; «В карты не хочу больше играть, не знаю, как поможет Бог. Какую же хваленую пользу делает мне Кавказ, когда я веду здесь такую жизнь?»; «Проиграл шутя... 100 р. сер.»; «Как легко делаются дурные привычки ! Я уже привык играть после ужина»[205].

Общество игроков-сослуживцев Толстой часто оценивал как «грубое», «глупое», «отвратительное». Вот одно из описаний реалий офицерской жизни на пятигорском курорте: «Со мною из штаба приехал офицер нашей батареи. Надо было видеть его восторг и беспокойство, когда мы въезжали в город! Еще прежде он мне много говорил о том, как весело бывает на водах, о том, как под музыку ходят по бульвару, и потом будто все идут в кондитерскую и там знакомятся – даже с семейными домами, театр, собрание, всякий год бывают свадьбы, дуэли... ну одним словом, чисто парижская жисть... Но сколько мне известно, вместо ожидаемых знакомств с семейными домами и невесты помещицы с 1000 душами, он в целый месяц познакомился только с тремя оборванными офицерами, которые обыграли его дотла, и с одним семейным домом, но в котором два семейства живут в одной комнате и подают чай в прикуску... Теперь он ходит в старом сюрту-

ке без эполет, пьет серную воду изо всех сил, как будто серьезно лечится, и удивляется, что никак не мог познакомиться, несмотря на то, что всякий день ходил по бульвару и в кондитерскую и не жалел денег на театр, извозчиков и перчатки, с аристократией (здесь во всякой г... иной крепостченке есть аристократия), а аристократия как на зло устраивает кавалькады, пикники, и его никуда не пускают»[206].

На Кавказе Толстой искал острых ощущений, изменения образа жизни, однако кавказская служба ничего не принесла ему, кроме «трудов, праздности, дурных знакомств»[207]. С успехами на литературном поприще Толстой стал мечтать об отставке, однако Крымская война изменила его планы – в 1854 г., по собственному прошению, он был переведен в действующую армию.

Между разъездами и вылазками молодой прапорщик проигрывался дотла, доходы от поместья и литературной деятельности продолжали идти на уплату долгов, часто Толстой оставался без копейки в кармане:

«Утро начал хорошо, поработал, но вечер! Боже, неужели никогда я не исправлюсь. Проиграл остальные деньги и проиграл то, что заплатить не мог, – 3 тысячи рублей. Завтра продаю лошадь[208]».

В январе 1855 г. на позициях близ Севастополя Толстой два дня и две ночи играл в штосс. «Результат понятный – проигрыш всего яснополянского дома [5000 р.] Кажется, нечего писать – я себе до того гадок, что желал бы забыть про свое существование»[209]. Незадолго до этого в группе офицеров возник план издания дешевого популярного журнала для солдат[210], именно для этой цели Толстой продал свой большой яснополянский дом. Однако Николай I, всегда опасавшийся всякой перегламентированной инициативы, отклонил этот проект. Не потому ли, столкнувшись с непониманием верховной власти, Толстой употребил деньги на карточную игру?

О дальнейших проигрышах в карты сослуживцам есть такие записи в дневнике:

«Опять играл в карты и проиграл еще 200 р. серебром. Не могу дать себе слова перестать, хочется отыграться, и вместе могу страшно запутаться. Отыграть желаю я все 2000. Невозможно, а проиграть еще 400, ничего не может быть легче; а тогда что? Ужасно плохо. Не говоря уже о потере здоровья и времени. Предложу завтра Одаховскому сыграться, и это будет последний раз»; «Опять проиграл 75 р.

Бог еще милует меня, что не было неприятностей; но что будет дальше? Одна надежда на него!.. Время, время, молодость, мечты, мысли, все пропадает, не оставляя следа. Не живу, а проживаю век. Проигрыш заставляет меня немного опомниться»; «Проиграл еще 80 р. сер... Еще раз хочу испытать счастья в карты»; «Проиграл вчера еще 20 р. сер. и больше играть не буду»; «Я еще проиграл 200 р. Одаховскому, так что запутан до последней крайности[211]».

Ергольская мягко упрекала Толстого в отсутствии силы воли и власти над собой, «чтобы побороть искушение игры»[212]. И действительно, не в состоянии покончить с этим болезненным пристрастием, Толстой решил структурировать, упорядочить процесс игры. Он вновь составил уравновешенные правила «как средство удерживаться от проигрыша, когда придется играть, а не приобретения». Занимаясь вычислениями правил для игры в штосс, он сделал естественный вывод, что «верных правил нет», но необходимо придерживаться хотя бы вероятных:

«1) Вынуть из кармана и положить на стол деньги, больше которых не проигрывать. 2) Выиграв вдвойне предположенную для проигрыша сумму, прятать ее, а на первую играть до тех пор пока есть желание, игра и деньги. 3) Закладывать всю эту сумму сразу и, проиграв, садиться снова играть только после 24 часов, проведенных не играя. 4) Играть двумя кушами [двумя рядами карт и ставок], – на один гнуться [удваивать выигранную ставку], на другой семнелями [не увеличенной ставкой]... Определить на год ежемесячную для проигрыша сумму, из которой выигрыш правильный, т.е. равный определенному проигрышу, не вычитается и не прибавляется, но которая не столько увеличивается, сколько остается от прошлого месяца. На нынешний год – до 1 июля 1856 года полагаю себе 75 р. в месяц. Проиграл я 17 р. 90 к., выиграл 25, следовательно, имею проиграть 82 р. 10 к.»[213].

Уже через десять дней Толстой увеличил сумму, определенную на проигрыш, до 100 р. Он пришел к необходимости выявить уже определенную логику, систему в игре, и для этой цели целый день играл в штосс сам с собою. Обнаруженные Толстым «Правила игры» и соответствующие математические расчеты занимали несколько страниц дневника. То ли Толстой действительно стал играть по системе, то ли ему просто начала сопутствовать удача, но он стал выигрывать, и до-

вольно крупно. Незадолго до падения Севастополя он выиграл там 580 р. Игра шла с переменным успехом:

«Выиграл у Одаховского 100 р. и квит со всеми в Крыму»; «Проиграл 1500 рублей чистыми»; «Мне должны 2200, я должен 200... Денег на лицо рублей 8»; «Выиграл еще рублей 600 чистых и должны мне рублей 500»; «Вчера проиграл 500 р. сер. В игре даю себе правило: никогда не занимать и не давать денег. Не выигрывать и не проигрывать в долг. Понтировать и гнуться от $^{1}/_{10}$ части банка, никак не больше. А преимущественно метать [т.е. Толстой выиграл такое количество денег, что сам стал банкометом], сказав себе вперед до какой суммы»; «Проиграл перед отъездом [из армии в Петербург] 2800 и 600 р. перевел с грехом пополам на своих должников»[214].

Приехав в ноябре 1855 г. в Петербург, Толстой остановился у Тургенева и, как уже довольно известный писатель, быстро вошел в круг петербургских литераторов. Вот отзыв о нем Некрасова: «Приехал Л.Н.Т., то есть Толстой. Что это за милый человек, а уж какой умница!.. Милый, энергичный, благородный юноша – сокол !.. а может быть, и – орел. Он показался мне выше своих писаний, а уж и они хороши...»[215]. Тургенев сообщал П.В. Анненкову: «Что это за милый и замечательный человек, хоть он за дикую рьяность и упорство буйволообразное получил от меня название троглодита. Я его полюбил каким-то странным чувством, похожим на отеческое»[216]. А.А. Фет записал рассказ Тургенева о Толстом: «Вернулся из Севастополя с батареи, остановился у меня и пустился во все тяжкие. Кутежи, цыгане и карты во всю ночь; а затем до двух часов спит, как убитый. Старался удерживать его, но теперь махнул рукой»[217].

В начале 1857 г. Толстой выехал за границу и, конечно же, не мог не посетить известного курорта Баден-Баден. Только там и в Монако была разрешена в Европе игра в рулетку. Взаимоотношения рулетки и азартного игрока развивались по классическому пути. В первый день Толстой примеривался к игре, весь второй играл и был в выигрыше, на третий проиграл все свои деньги, на четвертый занял, чтобы отыграться, и опять проиграл[218]. «Совестно мне тебе признаться, – писал Толстой брату Сергею, – что я проиграл в рулетку в Бадене, и хотелось бы выдумать историю, зачем мне вдруг понадобились деньги, но не могу лгать – продулся. Около 700 р. серебром, и остался без гроша буквально, задолжав незнакомому человеку 50 р. серебром»[219]. Толстой послал

письмо Тургеневу и телеграмму Некрасову с просьбой прислать денег для уплаты проигрыша[220]. У приехавшего на выручку Тургенева он занял денег и вновь проиграл. «Давно так ничто не грызло меня», – записал он в дневнике[221], а через неделю был уже в России.

В своих ежедневных занятиях Толстой все больше времени уделял литературе. Молодость и соответствующий образ жизни уступали место духовной зрелости, нравственному совершенствованию. Было уже смешно вспоминать о мыслях, что «можно себе устроить счастливый и честный мирок, в котором спокойно, без ошибок, без раскаянья, без путаницы жить себе потихоньку и делать не торопясь, аккуратно все только хорошее»[222].

В последний раз Толстой проиграл крупную сумму в 33 года. Об этом он писал в начале 1862 г. П.В. Боткину:

«Я здесь – в Москве – отдал всегдашнюю дань своей страсти к игре и проиграл столько, что стеснил себя; вследствие чего, чтобы наказать себя и поправить дело, взял у Каткова [издатель «Русского вестника»] 1000 руб. И обещал ему в нынешнем году дать свой роман – Кавказский [«Казаки»]. Чему я, подумавши здраво, очень рад, ибо иначе роман бы этот, написанный гораздо более половины, пролежал бы вечно и употребился бы на оклейку окон[223]». Вот так карточная игра способствовала выходу в свет прекрасной повести.

С личностным и творческим ростом Толстой все меньше времени уделял картам, пока вовсе не прекратил играть, найдя свое предназначение как писателя и мыслителя и сменив «пьянство наслаждения» на «пьянство труда»[224].

В то же время игровое начало, хотя и отошло на второй план, но отнюдь не исчезло. С.Я. Елпатьевский вспоминал встречу с Толстым в 1903 г.: «Он был не замиренный, не покоривший себя, не ушедший от себя... И все было толстовское... Однажды он рассказал мне, как молодым офицером ехал на Кавказ и, встретившись на какой-то почтовой станции с другими офицерами, проиграл экипаж, в котором ехал, и собирался поставить на карту все свое имение и поставил бы, если бы не вмешался старый майор, насильно уведший Толстого от карточного стола и сурово отчитавший его. А довольно скоро после этого рассказа мне пришлось играть с Львом Николаевичем в винт, и я не встречал в жизни такого страстного игрока. Наблюдая за ним во время этой игры, я понял, что он из тех страстных игроков, которые

способны ставить на карту все, которые, как Достоевский, способны были проиграть костюм, юбку своей жены»[225].

Таким образом, в молодости Толстой воспроизводил наследие XVIII в., придерживаясь типичного для дворянского этоса сценария. Однако с личностным и творческим ростом внешнее и праздничное позиционирование в обществе сменилось реализацией своего истинного предназначения как писателя и мыслителя. «Человек играющий» XVIII в. был побежден, хотя и не окончательно, «человеком творческим» XIX в.

Примечания

[1] См.: Забелин И.Е. Домашний быт русских царей в XVI–XVII столетиях. М., 1895. Ч. 1. С. 374.

[2] Костомаров Н.И. Очерк домашней жизни и нравов великорусского народа в XVI–XVII столетиях. СПб., 1860. С. 144.

[3] Забелин И.Е. Указ. соч. С. 455–456, 476.

[4] Соловьев С.М. Шлецер и антиисторическое направление // Русский вестник. 1857. № 3–4. С. 466.

[5] История русской литературы: Литература XVIII века. М.; Л., 1941. Т. 3, ч. 1. С. 3.

[6] Ключевский В.О. Исторические портреты: Деятели исторической мысли. М., 1990. С. 179, 181.

[7] Болотов А.Т. Жизнь и приключения Андрея Болотова, описанные самим им для своих потомков. М., 1993. Т. 1. С. 166–167.

[8] Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. СПб., 1996. Т. 4. С. 504.

[9] Марьяж – король и дама одной масти. Описываемая игра напоминает упрощенный вариант пикета (Пикет // Игры: энцикл. сб. М.,1995. С. 582–584).

[10] Дневник камер-юнкера Ф.В. Берхгольца. 1721–1725 гг. М., 1902. Ч. 1. С. 24–25.

[11] Карл Фридрих играл в ломбер с Берхгольцем и со своим послом при прусском дворе, прибывшим в Москву. Жена шведского посланника, «большая любительница карт», играла в ломбер с прусским и французским посланниками в России (Берхгольц Ф.В. Указ. соч. Ч. 2. С. 191, 202). Об этой игре см.: Западов А.В. Примечания // Майков В.И. Избранные произведения. М.; Л., 1966. С. 459–462.

[12] Берхгольц Ф.В. Указ. соч. Ч. 2. С. 8.

[13] Там же. Ч. 1. С. 160.

[14] Там же. Ч. 2. С. 117–118.

[15] Загадочною игру l'entre можно отнести к таковым, так как Берхгольц играл в нее в женском кругу, за приятной беседой.

[16] См. соответствующие главы настоящего сочинения.

[17] Берхгольц Ф.В. Указ. соч. Ч. 2. С. 70–71.

[18] Семенова Л.Н. Очерки истории быта и культурной жизни России: Первая половина XVIII века. Л., 1982. С. 203.

[19] Посошков И.Т. Завещание отеческое к сыну. М., 1873. С. 176–177.

[20] Путешествие стольника П.А. Толстого 1697 и 1698 гг. // Русский архив. М., 1888. Вып. 4. С. 548–549.

[21] Манштейн Х.Г. Записки исторические, гражданские и военные о России с 1727 по 1744 год... М., 1823. Ч. 1. С. 56. Манштейн был приглашен Анной Иоановной на русскую военную службу в 1736 г., в 1740 г. участвовал в дворцовом перевороте. Покинул Россию в 1744 г.

[22] Шубинский С.Н. Императрица Анна Иоановна, придворный быт и забавы // Русская старина. СПб., 1873. Т. 7. С. 337.

[23] См.: Придворные чины и придворное ведомство // Энциклопедический словарь Ф.А. Брокгауза и И.А. Ефрона. СПб., 1898. Т. 49. С. 156.

[24] Цит. по: Из записок князя П.В. Долгорукова. Время императора Петра II и императрицы Анны Иоановны. М., 1989. С. 134.

[25] Манштейн Х.Г. Указ. соч. С. 54.

[26] Шубинский Н.С. Указ. соч. С. 338.

[27] Манштейн Х.Г. Указ. соч. С. 54–56.

[28] Там же. С. 58–59.

[29] Письма леди Рондо. СПб., 1874. С. 52–53.

[30] Манштейн Х.Г. Указ. соч. С. 58–59.

[31] Из записок князя П.В. Долгорукова... С. 114.

[32] Записки фельдмаршала графа Миниха. СПб., 1874. С. 68.

[33] Манштейн Х.Г. Указ. соч. С. 117.

[34] Письма леди Рондо. С. 11–12.

[35] Ледяной дом, построенный в С.-Петербурге, в 1740 г. Описание очевидца академика Георга Вольфганга Крафта // Русская старина. СПб., 1873. Т. 7. С. 354–360.

[36] См.: Пыляев М.И. Азартные игры в старину // Старое житье. СПб., 1897. С. 22; Записки М.В. Данилова, артиллерии майора написанные им в 1771 году (1722–1762) // Безвременье и временщики: Воспоминания об «эпохе дворцовых переворотов» (1720–1760-е годы). М., 1991. С. 316–317.

[37] Лотман Ю.М. Поэтика бытового поведения в русской культуре XVIII в. // Труды по знаковым системам. Тарту, 1977. Вып. 8. С. 68.

[38] О повреждении нравов в России князя М. Щербатова и путешествие А. Радищева. М., 1985. С. 59.

[39] Щербатов М.М. Указ. соч. С. 60.

[40] Григорович Н.И. Маскарады в 1750–1752 гг. // Русская старина. СПб., 1874. Т. 11. С. 775–776.

[41] См.: Лотман Ю.М. Поэтика бытового поведения в русской культуре XVIII века... С. 65–89.

[42] Ключевский В.О. Русская история: Полный курс лекций: В 3 кн. М., 1993. Кн. 3. С. 346.

[43] Автобиографические записки императрицы Екатерины II. М., 1908. С. 119.

[44] Ключевский В.О. Указ. соч. С. 202–203.

[45] См.: Эрмитаж. Русская культура VI–XVIII веков: Очерк-путеводитель. Л., 1983. С. 12.

[46] Ключевский В.О. Указ. соч. С. 347.

[47] Болотов А.Т. Указ. соч. С. 166–167. Эта часть была написана Болотовым в 1789 г.

[48] Придворные чины и придворное ведомство // Энциклопедический словарь Ф.А. Брокгауза и И.А. Ефрона... Т. 49. С. 156.
[49] Брикнер А.Г. История Екатерины Второй. М, 1885. Т. 3. С. 716–717.
[50] Русский двор сто лет тому назад. 1725–1783 гг. (По донесениям английских и французских посланников). СПб., 1907. С. 23.
[51] Державин Г.Р. Записки 1743–1812 гг. М., 1860. С. 266–267.
[52] Пушкин А.С. Полн. собр. соч.: В 10 т. М., 1953. Т. 7. С. 272.
[53] Ключевский В.О. Указ. соч. С. 340.
[54] Салтыков-Щедрин М.Е. Дневник провинциала в Петербурге // Собр. соч.: В 20 т. М., 1970. Т. 10. С. 290–291.
[55] Сочинения и переводы В.И. Лукина и Б.Е. Ельчанинова. СПб., 1868. С. 9.
[56] См.: Бильбасов В.А. Андриан Грибовский, составитель Записок о Екатерине II // Бильбасов В.А. Исторические монографии. СПб., 1901. Т. 2. С. 138.
[57] См.: Русский двор сто лет тому назад... С. 229–230.
[58] См.: Грибовский А.М. Записки о императрице Екатерине Великой. М., 1864. С. 31.
[59] Энгельгардт Л.Н. // Русский быт по воспоминаниям современников XVIII века. М., 1914. Ч. 1. С. 64.
[60] Сегюр Л.Ф. // Русский быт... С. 184.
[61] См.: Кокс И. // Русский быт... С. 73.
[62] Цит. по: Брикнер А.Г. Потемкин. СПб., 1891. С. 276.
[63] Кокс И. // Русский быт... С. 141.
[64] О приватной жизни князя Потемкина. Потемкинский праздник. М., 1991. С. 3.
[65] Там же. С. 15.
[66] См.: Валишевский К. Вокруг трона. М., 1910. С. 88–89.
[67] См.: Клубы // Энциклопедический словарь Ф.А. Брокгауза и И.А. Ефрона.... Т. 15. С. 687.
[68] Пыляев М.И. Азартные игры в старину // Старое житье. СПб., 1897. С. 42.
[69] Русский быт... Ч. 2, вып. 1. С. 215.
[70] См.: Русский двор сто лет тому назад... С. 222.
[71] Там же. С. 230.
[72] Чечулин Н. Русское провинциальное общество во второй половине XVIII в. СПб., 1889. С. 93–94.
[73] Гольцев В.А. Законодательство и нравы в России XVIII века. СПб., 1896 С. 79.
[74] Глинка С.Н. Дух века Екатерины II // Русское чтение. СПб., 1845. Ч. 2. С. 64.
[75] Чечулин Н. Указ. соч. С. 90–91.
[76] Державин Г.Р. Указ. соч. С. 262–264.
[77] Там же. С. 35–37.
[78] См.: Ходасевич В.С. Державин. М., 1989. С. 47–51.
[79] История русской литературы... С. 359–361.
[80] Новиков Н.И. Избр. соч. М.; Л., 1951. С. 218.
[81] Там же. С. 101–102.
[82] Цит. по: Пыляев М.И. Старый Петербург. Л., 1990. С. 224.
[83] Карамзин Н.М. Письма русского путешественника // Сочинения: В 2 т. Л., 1983. С. 389.
[84] Ирои-комическая поэма – один из видов бурлеска, жанр комической, пародической поэзии. «Низкая» тема воплощается здесь посредством «высокого» штиля.

[85] См.: Майков В.И. Избранные произведения. М.; Л., 1966. С. 55–71.

[86] Об этом см.: Пушкарев Л.Н. Вопросы периодизации переломного этапа в развитии русской культуры XVII–XVIII веков // Русская культура в переходный период от Средневековья к Новому времени. М., 1992. С. 23.

[87] Так, А.Н. Пыпин писал о русской литературе середины XVIII в.: «...псевдоклассицизм был в полном разгаре; у нас писались комедии и трагедии по французской мерке, подражательность переходила всякие границы, тем больше, что все это не было освещено ни одним ярким и сильным талантом» (Пыпин А.Н. В.И. Лукин // Сочинения и переводы В.И. Лукина и Б.Е. Ельчанинова. СПб., 1868. С. 45).

[88] Зомбарт В. Буржуа: Этюды по истории духовного развития современного экономического человека. М., 1994. С. 12–13.

[89] Гуревич А.Я. Категории средневековой культуры // Избранные труды. М., 1999. Т. 2. С. 194–195.

[90] Гуревич А.Я. Культура безмолвствующего большинства // Избранные труды... С. 520.

[91] Зомбарт В. Указ. соч. С. 99–100.

[92] Даркевич В.П. Народная культура Средневековья: светская праздничная жизнь в искусстве IX–XVI вв. М., 1988. С. 127.

[93] Эразм Роттердамский. Похвала глупости. М., 1983. Гл. 39. С. 110.

[94] Хейзинга Й. Homo ludens. М., 1992. С. 216.

[95] Ключевский В.О. Западное влияние в России после Петра // Неопубликованные произведения. М., 1983. С. 112.

[96] Цит. по: Тарасов С.М., Попов С.П. Игры для всех: Азартные и неазартные. М., 1991. С. 3.

[97] Цит. по.: Виноградов В.В. Стиль «Пиковой дамы» // Избранные труды. М., 1980. С. 191.

[98] См.: К истории Московского Английского клуба (1802–1844) // Русский архив. 1889. № 5. С. 91.

[99] Дмитриев И.И. Сочинения. М., 1986. С. 494.

[100] Даль В.И. Хмель, сон и явь // Полн. собр. соч.: В 8 т. СПб., 1897. Т. 2. С. 372.

[101] Вельтман А.Ф. Приключения, почерпнутые из моря житейского. Саломея. М., 1957. С. 20.

[102] Вяземский П.А. Старая записная книжка // Полн. собр. соч.: В 11 т. СПб., 1883. Т. 8. С. 95–96.

[103] Там же. С. 130, 230.

[104] Терещенко А.В. Быт русского народа. СПб., 1848. Т. 4. С. 130.

[105] Глинка С.Н. Записки. СПб., 1895. С. 137.

[106] Дельвиг А.И. Мои воспоминания. М., 1913. Т. 2. С. 29.

[107] Дельвиг А.И. Указ. соч. С. 288-299.

[108] Максимов С.В. Год на Севере // Избранные произведения: В 2 т. М., 1987. С. 32.

[109] Белов И. Путевые заметки и впечатления по Западной Сибири. М., 1852. С. 51; Он же. Путевые заметки и впечатления по Восточной Европейской России. М., 1852. С. 8; Он же. Путевые заметки и впечатления по Московской и Тверской губерниям. М., 1852. С. 15.

[110] См.: Елпатьевский С.Я. Очерки Сибири. М., 1893. С. 89–93; Он же. Воспоминания за 50 лет. Уфа, 1984. С. 172.

[111] Белов И. Указ. соч. С. 26.
[112] Решетников Ф.М. Между людьми (записки канцеляриста) // Полн. собр. соч.: В 6 т. Свердловск, 1937. Т. 2. С. 63.
[113] Терещенко А.В. Указ. соч. С. 127.
[114] Лотман Ю.М. Декабрист в повседневной жизни // В школе поэтического слова. М., 1988. С. 194.
[115] Письма Н.М. Карамзина к И.И. Дмитриеву. СПб., 1866. С. 168.
[116] См.: Вересаев В.В. Пушкин в жизни: систематический свод подлинных свидетельств современников. М., 1984. С. 99–100, 60, 120, 198, 157, 143–144.
[117] Лотман Ю.М. Карточная игра // Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства (XVIII – начало XIX века). СПб., 1997. С. 144.
[118] Виноградов В.В. Стиль «Пиковой дамы»... С. 198–199.
[119] Лермонтов М.Ю. Маскарад // Полн. собр. соч.: В 4 т. М., 1958. Т. 3. С. 62.
[120] См.: Лотман Ю.М. Карточная игра... С. 136–163.
[121] Русский двор сто лет тому назад... С. 222.
[122] См.: Исторические рассказы и анекдоты о временах Павла I // Русская старина. СПб., 1874. Т. 9. С. 159; Т. 11. С. 582–583.
[123] Рассказы П. Х. Обольянинова об императоре Павле I // Русская старина. СПб., 1874. Т. 9. С. 164.
[124] См.: Парчевский Г.Ф. Карты и картежники: Панорама столичной жизни. СПб., 1998. С. 25–27.
[125] Подробнее см.: Лотман Ю.М. Бытовое поведение и типология культуры в России XVIII века // Культурное наследие в Древней Руси: Истоки. Становление. Традиции. М., 1976. С. 295–297; Лотман Ю.М. Поэтика бытового поведения в русской культуре XVIII века... С. 65–89.
[126] Толстой С.Л. Федор Толстой Американец. М., 1926. С. 13.
[127] Лотман Ю.М. Тема карт и карточной игры в русской литературе XIX века // Учен. Зап. Тарт. ун-та. 1975. Т. 7. С. 120.
[128] См.: Виноградов В.В. Стиль «Пиковой дамы»... С. 176–203.
[129] Там же. С. 197.
[130] См.: Виноградов В.В. Указ. соч. С. 180–181; Чернышев В.И. Темные слова в русском языке // Избранные труды. М., 1970. С. 313; Чхаидзе Л.В. О реальном значении мотива трех карт в «Пиковой даме» // Пушкин: Исследования и материалы. М.; Л., 1960. Т. 3. С. 457; Акутин Ю.М. Примечания // Вельтман А.Ф. Повести и рассказы. М., 1979. С. 370–371.
[131] Виноградов В.В. Указ. соч. С. 196.
[132] Там же. С. 445–447.
[133] Происходит из России // Наука и жизнь. 1989. № 2. С. 152.
[134] Кривун О.А. Художник в истории русской культуры: эволюция статуса // Человек. 1995. Вып. 3. С. 107.
[135] Михневич В.О. Язвы Петербурга: Опыт историко-статистического исследования нравственности столичного населения // Исторические этюды русской жизни. СПб., 1886. Т. 3. С. 501.
[136] Тимофеев А. История петербургской биржи. СПб., 1903. С. 141.
[137] Зомбарт В. Указ. соч. С. 43–44.
[138] Панаев И.И. Дама из петербургского полусвета (Demi monde). 1856 г. // Тот дивный мир: XVIII–XIX вв. М., 1991. С. 240–241.

[139] Дашкова Е.Р. Записки. Письма сестер М. и К. Вильмонт из России. М., 1987. С. 292–308.
[140] Там же. С. 368.
[141] Там же. С. 243.
[142] Тютчева А.Ф. При дворе двух императоров. Воспоминания. Дневник. 1853–1855. М., 1990. С. 42.
[143] Бунаков Н.Ф. Моя жизнь, в связи с общерусской жизнью, преимущественно провинциальной. 1837–1905 гг. СПб., 1909. С. 30.
[144] Кропоткин П.А. Записки революционера. М., 1990. С. 31, 35.
[145] Там же. С. 133.
[146] Терпигорев С.Н. (Сергей Атава). Оскудение (Очерки, заметки и размышления тамбовского помещика) // Отечественные записки. СПб., 1880. Вып. 1. С. 228.
[147] Там же. Вып. 8. С. 593.
[148] Там же. Вып. 5. С. 250.
[149] Терпигорев С.Н. Указ. соч. // Отечественные записки... Вып. 6. С. 586.
[150] Там же. С. Вып. 8. С. 593–594.
[151] Стремление пореформенного дворянства «пожуировать на-последях» отмечал и русский педагог и земский деятель Н.Ф. Бунаков (Бунаков Н.Ф. Указ. соч. С. 43).
[152] Терпигорев С.Н. Указ. соч. // Отечественные записки... Вып. 8. С. 632.
[153] Салтыков-Щедрин М.Е. Дневник провинциала в Петербурге... С. 281.
[154] Там же. С. 292.
[155] Станюкович К.М. Червонный валет // Собр. соч.: В 10 т. М., 1977. Т. 1. С. 44–78.
[156] См., напр.: Ядринцев Н.М. Бойкий мужчина и сто тысяч несчастий // Литературное наследство Сибири. Новосибирск, 1979. Т. 4. С. 138–158.
[157] Михневич В.О. Указ. соч. С. 504–505.
[158] Там же. С. 498–499.
[159] Михневич В.О. Указ. соч. С. 497.
[160] Гиляровский В.А. Москва и москвичи. Минск, 1980. С. 149.
[161] Астафьев Н.А. О духе времени. СПб., 1900. С. 29–30.
[162] Гиляровский В.А. Указ. соч. С.146–150.
[163] Помяловский Н.Г. Мещанское счастье // Сочинения: В 2 т. М.; Л., 1965. Т. 1. С. 107–200; Помяловский Н.Г. Молотов // Там же. С. 203–362.
[164] Мельников П.И. Красильниковы: Из дорожных записок // Собр. соч.: В 8 т. М., 1976. Т. 1. С. 57–58.
[165] Бойко В.П. Томское купечество в конце XVIII–XIX вв.: Из истории формирования сибирской буржуазии. Томск, 1996. С. 221.
[166] Там же. С. 228–229.
[167] Там же. С. 265.
[168] Михневич В.О. Указ. соч. С. 479.
[169] Терпигорев С.Н. Указ. соч. // Отечественные записки... Вып. 3. С. 210–213.
[170] Бурышкин П.А. Москва купеческая: Мемуары. М., 1991. С. 34.
[171] Калашников И.Т. Записки иркутского жителя // Русская старина. СПб., 1905. Т. 123. С. 201.
[172] Лафарг П. Право на праздность // Лафарг П. Против бога и капитала: Памфлеты и статьи. М., 1923. С. 168.

[173] См.: Шифман А.И. Дневники Льва Толстого // Толстой Л.Н. Собр. соч. Дневники 1847–1894 гг. М., 1965. С. 16.
[174] См.: Толстой Л.Н. Полн. собр. соч.: В 90 т. Письма. 1844–1855 гг. М., 1935. Т. 59, № 1, 2, 4, 5; Толстой Л.Н. Полн. собр. соч. Дневники. 1847–1854 гг. М.; Л., 1934. Т. 46. С. 3.
[175] Толстой Л.Н. Полн. собр. соч. Т. 46. С. 3.
[176] Там же. С. 29, 31, 264–272.
[177] Там же. С. 45.
[178] Там же. С. 36–37.
[179] Толстой Л.Н. Полн. собр. соч. Т. 59, № 9.
[180] Там же. № 12.
[181] Там же. № 12. Прим. 25. С.В. Перфильев – начальник Московского жандармского округа, с которым Толстой был дружен.
[182] Там же. № 19.
[183] Толстой Л.Н. Полн. собр. соч. Т. 46. С. 38. Прим. 60. В.И. Огарев – соседский помещик; о нем Толстой несколько раз упоминал в письмах к Ергольской, всегда в связи с карточными долгами. В данном случае речь шла о долге в 4 000р. (Там же. Т. 59, № 55).
[184] Там же. С. 35, 39, 40, 41, 44–46.
[185] Там же. С. 39–40.
[186] Там же. Т. 59, № 33.
[187] Там же. Т. 46 С. 41, 42, 51, 46, 52–53, 56.
[188] Там же. С. 52
[189] Там же. Т. 59, № 36.
[190] Там же. № 36. Прим. 7.
[191] Там же. Т. 46. С. 54.
[192] Там же. Т. 2. С. 172–175.
[193] Там же. С. 172–175.
[194] Там же. Т. 3. С. 248–249.
[195] Там же. Т. 1. С. 279.
[196] Там же. Т. 60. С. 238.
[197] См.: Там же. Т. 59, № 15, 19, 20, 25, 41.
[198] Там же. Т. 46. С. 64.
[199] Там же. Т. 59, № 41.
[200] Толстой Л.Н. Полн. собр. соч. Дневники и записные книжки. 1854–1857 гг. М.; Л., 1934. Т. 47. С. 8.
[201] Толстой Л.Н. Полн. собр. соч. Т. 59, № 55.
[202] Там же. № 55.
[203] Там же. № 55. Прим. 3.
[204] Там же. Т. 46. С. 93.
[205] Там же. С. 156–158, 182.
[206] Там же. Т. 59, № 61.
[207] Там же. Т. 46. С. 158.
[208] Там же. Т. 47. С. 20–21.
[209] Там же. С. 35. Прим. 264.
[210] См.: Там же. Т. 59, № 90.

[211] Там же. Т. 47. С. 36–38.
[212] Там же. Т. 59, № 97. Прим 7.
[213] Там же. Т. 47. С. 50–53.
[214] Там же. Т. 47. С. 55–64.
[215] Некрасов Н.А. Полн. собр. соч. и писем. Письма 1842–1862 гг. М., 1952. Т. 10, № 215.
[216] Литературная газета. 1931. № 13.
[217] Фет А.А. Мои воспоминания. М., 1890. Ч. 1. С. 106.
[218] См.: Толстой Л.Н. Полн. собр. соч. Т. 47. С. 146–147.
[219] Толстой Л.Н. Полн. собр. соч. Письма 1856–1862 гг. М., 1949. Т. 60, № 85.
[220] См.: Там же. Т. 60. Прим. 2006, 2010.
[221] См.: Там же. Т. 47. С. 147.
[222] Там же. Т. 60, № 93.
[223] Там же. № 232.
[224] Там же. Т. 47. С. 210.
[225] Елпатьевский С.Я. Воспоминания за 50 лет. Уфа, 1984. С 268–269.

Глава пятая

КАРТОЧНАЯ ИГРА В КУЛЬТУРЕ РУССКОГО КРЕСТЬЯНСТВА

Пришел в город. Там картежники играют.
– Научите меня в карты играть.

Д.К. Зеленин. «Великорусские сказки Пермской губернии»

Десять целковых, поставленные на кон лакеем, все видели своими глазами, и также все своими глазами видели, что артельщик на каких-то новых основаниях получил право на эти десять рублей... «Ловко», – мелькало в выражении лиц очень и очень многих зрителей: мужиков, рабочих, даже у отца дьякона, который также внимательно смотрел на игру.

Г.И. Успенский. «Верзило»

XIX в., и в особенности вторая его половина, – это время масштабных изменений в жизни русского крестьянства, связанных с нарушением социальной и культурной обособленности этого сословия и трансформацией традиционного земледельческого уклада. Отмена крепостного права привела к разрушению вековых устоев крестьянской жизни – уравнительного землепользования, мирской солидарности и относительного социального единства. Усиление влияния города на деревню и новые экономические условия изменяли повседневный быт и нравы крестьянства, будничные и праздничные формы его поведения, отношение к труду и его результатам. Увеличивалась покупательная способность – если до реформы крестьяне пользовались исключительно изделиями кустарной промышленности или домашнего производства[1], то в пореформенный период произошла «революция

потребностей»[2] – расширение потребления товаров массового промышленного производства, в том числе и не связанных с крестьянским хозяйством.

На протяжении XIX в. неуклонно увеличивался неземледельческий отход крестьянства, после реформы приведший к устойчивому росту городского населения[3]. Выходцами из деревни формировалась отличная от крестьянской субкультура городского пролетариата. Относительно второй половины XIX в. можно говорить о появлении «срединной», массовой культуры, основой которой стало городское население в силу его большей восприимчивости к культуре социальной элиты. В контексте этих изменений представляется возможным рассмотреть процесс вхождения карточной игры в структуру досуга крестьянского сословия и специфические особенности организации игрового пространства и времени.

В традиционной крестьянской культуре игра носила обрядовый характер, связанный с народными представлениями об обеспечении плодородия земли и подготовке к будущим сельскохозяйственным работам, об обереге от воздействия вредоносных сил и поддержании семейного благополучия. Так, например, славильные песни колядующих должны были способствовать повышению урожайности и плодовитости скота, сохранению здоровья людей в наступающем году. Святочные игры (смывание лихоманок, умрун, краски, игры со снегом), ряженье, с последующим очищением, призваны были изгнать злых духов, преодолеть мертвенное, нечистое начало и продемонстрировать торжество сил добра. Битье яиц на Пасху несло в себе мифологическую символику рождения и воскресения и являлось обрядом, направленным на улучшение плодородия. Катание с гор, качание на качелях также призваны были ускорить рост посевов. Проводы Костромы означали окончание весны и наступление лета, символизировали вечный природный круговорот жизни и смерти. Хороводные и посиделочные игры в молодежной среде создавали благоприятные условия для выбора брачного партнера, воспроизводили свадебный обряд, будущие семейные и бытовые отношения[4].

Народные игры, приуроченные к календарному праздничному циклу, носили по большей части коллективный, зрелищный и открытый характер. Шествие масленичного поезда, колядование, игры ряженых, хороводы, взятие снежного городка, катание на лошадях и

санках, сценки на бытовые темы, соревнование в рассказывании быличек, кулачные бои – в этих публичных увеселениях в качестве непосредственных участников или зрителей были задействованы все жители деревенского мира. Народные игры, проникнутые юмором и весельем, сопровождались песнями и присловьями, включали в себя элементы физической культуры[5].

Праздничные гулянья, гостеванья, застолья и игры прерывали обычный распорядок крестьянской жизни, создавая временную атмосферу рая, где все люди пребывали в праздности и вечном отдыхе. Господствовал дух общности, устанавливался неформальный контакт между людьми, разделенными в обычной жизни сословными, имущественными и возрастными барьерами, создавалось ощущение свободы нравов, раскованности и вседозволенности. Участник праздничного действа на время переносился «в утопическое царство всеобщности, равенства и изобилия»[6], что в немалой степени способствовало стабилизации общества.

Игры в узком кругу участников, такие как городки, бабки, свайка, кубарь, многочисленные игры с камушками и шариками, игры с мячом (лапта, цари, пироги) и другие, в которые играли «нипочем», т.е. «не в деньги»[7], были широко распространены у крестьянских подростков, еще не обремененных в полной мере хозяйственными обязанностями.

Бабки делались из надкопытной кости, необходимо было выбивать бабки противника наиболее тяжелыми (битками) или метать их об стену, чтобы выкатить свою бабку рядом с чужой. Свайкой называли тяжелый железный гвоздь с толстой граненой головкой. Игра заключалась в том, чтобы попасть ею в лежащее на земле железное кольцо. Сделавшие положенное число попаданий несколько раз вбивали свайку глубоко в землю, а проигравший должен был ее вытаскивать и подавать более успешным соперникам[8]. Ловкий и умелый игрок заслуживал авторитет и уважение, ему «отдавали почет»[9] и право быть «заводчиком» в кругу своих сверстников.

Существовали и народные азартные игры, организуемые во время праздников, – чет или нечет, орлянка, зернь, гусек (передвижение фишек по доске с препятствиями), яичный бой и те же бабки. Игра велась на мелкие деньги, орехи, оладьи, пироги, голуби, битки (бабки или битые яйца)[10].

Крестьянское мышление вкладывало в понятие «игра», «играть» первичные природные смыслы – птичьи звуки и возбужденное состоя-

ние стаи, что свидетельствовало о понимании этой формы поведения как способа выхода стихийно-природных наклонностей. Повсеместно в России «игрой» обозначали формы поведения молодежи практически во всех бытовых и ритуальных ситуациях. «Игровой цикл» длился один календарный год и должен был заканчиваться образованием семейной пары. Община, предоставляя на этот период беспрепятственный выход асоциальным свойствам молодежного возраста, создавала условия для последующего перехода в полноценное взрослое состояние, связанное с оформлением брачных отношений. В жизни семейной молодежи игра постепенно уступала место таким важнейшим ценностям крестьянского мира, как труд и воспитание детей[11].

Карточная игра, как и другие игры, также была связана с календарными праздниками – Рождеством и Пасхой. В качестве выигрыша выступали традиционные предметы праздничного и игрового обихода – бабки, кости, лодыжки, орехи, пасхальные яйца, но также и деньги[12]. В селе Бобровки Ржевского уезда, кроме игры в дурака, на святках молодежь играла в «любовный листочек»: «...все садятся за стол в кружок; посреди стола кладется колода карт, и каждый по очереди снимает с нее одну карту. Кто снимает пиковую карту, тот ударяет раз, по плечу или по спине, сидящих с ними рядом по левую руку; кто снимет трефовую, тот кланяется соседу с левой стороны; кто червонную – жмет руку, а кто бубновую – целуется все с тем же соседом»[13].

Игра во время праздника, обозначающего критические моменты года (Рождество и Пасха как раз заключали в себе подобную семантику), была призвана в символической форме воспроизвести, разыграть ситуацию борьбы, поединка между старым и новым годом, плодородием и неурожаем, светлым и темным началом, добром и злом. В этом отношении ближе к исходным значениям игры шашки, шахматы и кости, в которых наличие двух партнеров и игровой инвентарь противоположных цветов и сторон подчеркивали бинарное противопоставление. По мнению церковнослужителей, участники праздника вели себя бесовски и рядились в бесовские хари, и это была действительная установка праздника. Обжорство, пьянство, блуд, пляски и песни, кулачные бои, азартные игры – так, по народным представлениям, вели себя черти, лешие, водяные. И осуществление подобного образа жизни людьми на период праздника должно было подчеркнуть ситуацию хаоса, из которого вновь восстанавливался человеческий,

христианский порядок. Показательно, что связь игры с праздником в русской традиции обнаруживает общность с узаконениями республиканского Рима, которые разрешали азартные игры только на период празднования сатурналий[14].

Пространственно-временная локализация азартных игр внутри праздника была вызвана и тем, что его участникам предписывалось предаваться расточительству для обеспечения последующего плодородия. Ситуация забвения будничной работы, свободы и снятия социальных различий, предписанная праздничным ритуалом, также в должной мере реализовывалась в форме игры («В игре, что в бане, – все равны»)[15].

От таких настольных игр, как кости, орлянка, яичный бой, карточная игра отличается большей степенью индивидуальности, изолированностью круга играющих и не предполагает присутствия зрителей, поскольку эффективность и эффектность действий зависят в данном случае не от технических навыков владения игровым инвентарем, а от некоторого умственного напряжения, что требовало сосредоточения и отсутствия внешних раздражителей. Кроме того, партнеры по игре стремились скрыть свое игровое положение и процесс принятия решения. Согласно правилам хорошего тона, принятым в дворянском обществе, игровое пространство – это замкнутое пространство: «Мешать играющим разговором или – того хуже – заглядывать в карты, или являться с непрошенным советом следует всегда остерегаться. Многие настолько не любят разговора во время игры, что недовольны даже произнесенным при них словом, хоть бы и относящимся к делу»[16].

В народной же среде карточная игра, согласно сложившейся игровой традиции, продолжала сохранять коллективный, зрелищный характер. Она происходила в шумной, веселой (часто навеселе) компании, советы сыпались наперебой, играющих обступали зрители, которые делились на партии сочувствующих, а могли становиться и участниками.

Соотношение игры с праздником как праздным временем («когда нет дела, нечего работать, свободное», «день, посвященный отдыху, не деловой, не работный», «бездельный, суетный, пустой, в чем нет ничего дельного, полезного») наполняло и понятие «игра» подобным содержанием («шутить, тешиться, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем–либо для забавы, от скуки, безделья»[17]). За пределами праздника игра утрачивала сакральную санкцию, и увле-

чение ею в будни рассматривалось как «пустое занятие» (праздный = пустой). Сказочный герой, приняв лишнего, плачет, думая, что будет всегда пьяным: «Как же пахать?»[18]. «Вообще, игры народные совершались в определенные времена; по миновании этих сроков продолжение игр считается если не грехом, то уж безусловно неприличием»[19], – отмечал Н.С. Щукин.

Такое отношение к игре свойственно традиционным обществам, строго очерчивающим игровую вольность и веселье в пространственно-временных рамках и ограничивающим действия играющих интересами коллектива[20].

Крестьянская среда четко и с присущим ей дидактизмом отличала праздного человека, прерывающего трудовой процесс в установленное время («гулящий, шатущий, без дела, ничем не занятый»), и «праздноядца», цель которого максимально расширить время «праздно-хождения» («гульба, тунеядство, бродяжничество и праздная жизнь, шатанье без дела, без работы»; «Когда орать, так не играть»). Глагол «гулять» в народном языке означал «быть без дела; праздным; ничем путным не заниматься, лентяить»; «пить, пьянствовать»[21]. Под это же определение подпадала и карточная игра: «Нет ли у вас охотника в карты погулять?»[22]; «А давай в карты гулять?»[23]; «Умею красть коней и в карты гулять»[24]; «Гуляли по зеленому лугу»[25], т.е. играли в карты. В одной хороводной песне девушка, изображающая невесту, отказывалась от жениха, если подруги давали ему такие нелестные характеристики, как «пьяница, пропойца, картежный игрок»[26]

В народных верованиях, как в зеркале, отражались основные социальные воззрения их создателей, помещающих пороки собственной среды в чужое пространство. В бывальщинах, быличках и сказках черти, водяные и другие «нечистые» на пирах, свадьбах и в кабаках (т.е. в праздничное время) с охотой предавались таким «изобретенным» ими занятиям, как питье вина, курение табака, безудержная игра в карты и кости, причем игра шулерская, «с передержкой и подтасовкой»[27], с «замеченными»[28] картами. Считалось, что среди чертей были более ловкие игроки, у которых можно было научиться искусству игры[29]. В южнорусском диалекте даже само слово «игрец» означало «нечистого или злого духа»[30].

Если для дворянства карточная игра маркировала «свое» пространство, являлась своеобразным допуском в тот или иной круг и

организовывалась в местах ежедневного пребывания (клуб, салон, домашний круг), то для крестьянина она рассматривалась как принадлежность пространства, специально отведенного и отличного от обыденного, – майдана[31], посиделочной избы[32], кабака[33]. В русских бытовых и волшебных сказках карточная игра происходила в отдаленном от крестьянского мира пространстве, как-то: в городе (15), в заброшенном доме, в котором поселилась нечистая сила (9), в царском дворце (4), трактире (4), в гостинице или на постоялом дворе (4), в затерянном в лесу волшебном доме (2), в аду (2), избе Бабы-яги (2), на мельнице (1), «в чистом поле» (1), купеческом клубе (1), «испанском королевстве» (1).

Самопроизвольный социальный эксперимент по сосредоточению «праздноядцев» и предоставлению им относительной свободы в устройстве внутреннего быта был поставлен в сибирских тюрьмах. Тюремный контингент в большинстве своем состоял из людей, игнорирующих какой бы то ни было труд, кроме воровского ремесла. Заключенные находились на государственном иждивении и обладали массой свободного времени: «...в тюрьме встречали они безграничный досуг в длинные сроки при казенном обеспечении во всем том, для чего они прежде ходили, будучи на воле, с легкими орудиями праздного и порочного человека». Как результат подобных условий – усвоение привычки «жить чужим трудом», нравственное разложение заключенных, ранее не имевших контактов с преступной средой. В особенности это касалось заключенных из крестьян: «Человек с воли, с широкого деревенского раздолья, всегда в этом случае играет страдательную роль. Замечают, что люди подобного закала на первых порах безропотно покоряются своей участи, покорны и почтительны к своим начальникам и спокойны в своем несчастии до тех пор только, пока пагубные советы старых кадет, их опасные примеры и отчаянность не сделают их столько же развращенными, как и те». В тюрьмах процветали воровство, пьянство и азартные игры: «Безделье породило игру, внезапные обыски денег развели пьянство: надо тратить, а то отнимут. На пьянство нужны деньги, взять негде: надо красть... Вот почему тюремное воровство бесконечно»[34].

Одним словом, отсутствие возможности и желания зарабатывать честным трудом, приоритет воровских законов над христианскими и гражданскими приводили к организации социальной жизни на упро-

щенном уровне, направленном на удовлетворение простейших потребностей. В тюрьмах создавалась атмосфера, совершенно обратная той, которая способствовала бы исправлению заключенных. Как это ни парадоксально, но в образах авторитетного тюремного сидельца и не лучшего представителя российского дворянства наблюдалось определенное сопряжение верхов и низов. Для обоих случаев характерны ориентация на праздный образ жизни, пассивная жизненная позиция и намеренное избегание производительного труда.

Каторга внушала простому народу страх, наделяясь фантастическими свойствами и приравниваясь к аду на земле[35]. И этот страх был связан не только с навечным расставанием с родными местами и семьей, потерей имущества и отдаленностью места ссылки, но и с тем, что на каторге в концентрированном и неограниченном виде существовали и прививались новоприбывшим все те порочные излишества, которые стремилась контролировать крестьянская община. В сибирских тюрьмах эти пороки составляли самое жизнь арестанта: «...между ними шум, крик, карты, кости, ссора или песни, пляска... Одним словом, тут истинное подобие ада!»[36].

Крестьянская община, постулируя труд, мирскую солидарность и христианские заповеди, тем самым воспитывала в личности большую моральную устойчивость и создавала механизм, защищающий от чрезмерного увлечения всякого рода соблазнами. Не случайно среди представителей мещанского сословия было более развито воровство: «...по общему проценту ссыльных они занимают самое видное место и обнаруживают наклонность к нарушению прав чужой собственности заметно сильнее, чем крестьянство. Причина очевидна из простого сопоставления городской жизни с соблазнами и деревенской с условиями, более благоприятствующими честному труду и непрерывной правильной работе»[37]. Крестьянин, лишенный привычного трудового окружения, быстро терял волю и «превращался уже из простоплетеного, добродушного человека в скрытного, уклончивого, ловкого и опасного плута»[38].

Земледельческий труд крестьянина – это труд, тесно интегрированный в жизненный уклад, это главная форма ценностной и свободной жизнедеятельности по обустроению и расширению своего культурно-хозяйственного пространства. Преобразуя природу, человек воспринимал ее «как интегральную часть самого себе и не относился

к ней как к простому объекту приложения труда, владения или распоряжения»[39]. Труд этот разнообразен; крестьянин от начала и до конца проходил путь по созданию натурального продукта, потребляемого им же самим.

Несмотря на то, что земледельческий труд ограничивал человека и его культуру естественным природным воспроизводством, это начало, которое формировало умственные интересы крестьянина, обеспечивало полноту его нравственного и духовного бытия. Эту суть крестьянского этоса постиг и описал Г.И. Успенский, съевший не один пуд соли с прототипами своих героев, преодолевая их отчуждение. «Для меня стало совершенно ясным, что творчество в земледельческом труде, поэзия его, его многосторонность составляют для громадного большинства нашего крестьянства жизненный интерес, источник работы мысли, источник взглядов на все, окружающее его, источник едва ли даже не всех его отношений частных и общественных», – писал Успенский в очерке «Крестьянин и крестьянский труд»[40].

Всепоглощающий и интенсивный труд уравновешивался временем праздника, когда умеренность, серьезность и сосредоточенность сменялись весельем, игрой, употреблением спиртного, вольностью в общении полов, буйными плясками и силовыми играми. Однако работа и отдых, будни и праздник дополняли друг друга, взаимодействовали и объединялись общими мировоззренческими установками. Многие праздничные игры – это вольное воспроизводство трудовой деятельности для улучшения ее результатов[41]. Отношение к труду как к самоценности, его коллективный характер (в рамках общины и семьи), отдача от трудовых усилий по прошествии длительного времени, необходимость формирования страхового фонда определяли бережное отношение к результатам труда.

С развитием фабричной промышленности роль труда, его значение и отношение к его результатам претерпевали существенные изменения. Труд фабричного рабочего – это труд, не имеющий связи с мироощущением, это прагматическая деятельность ради денег, воспринимаемая как вынужденная повинность и как потеря времени жизни. Личность рабочего – лишь придаток к уже существующим средствам и отношениям производства, он важен как исполнитель ограниченного набора механических навыков, эмоциональное же, творческое и эстетическое восприятие объекта труда сведено к минимуму.

Результаты такой деятельности сугубо материалистические – деньги и фрагмент искусственной реальности, являющейся собственностью промышленника. В отрыве от ценностных и мировоззренческих ориентиров такой труд имел значение ради последующего отдыха от него.

Сферы праздника и труда утрачивали взаимосвязанность и приобретали оппозиционный характер. Нормированный рабочий день, ослабление семейных и общинных регуляторов поведения, праздничная атмосфера города с его увеселительными заведениями, «швейками» и «модистками» приводили к изменению чередования работы и отдыха, подчиненного естественно-природным ритмам, – время праздника могло начаться по окончании работы или после выдачи недельного заработка. Освободившись от обременяющего и монотонного труда, рабочий стремился восполнить недогрузку впечатлений и умственной деятельности крайними, праздничными проявлениями (своеобразный анти-труд, анти-созидание), не связанными с обрядовыми и общественными функциями.

Такие элементы праздничного поведения, как употребление спиртного, обильная еда, азартные игры, половая свобода, в условиях города становились значимыми ориентирами сами по себе, вне связи с праздничным временем. Если пьянство в деревне приурочивалось к праздникам и встречало осуждение в будни, то в городе привязка употребления алкоголя к празднику осталась только в мотивировке, пьянство из порока превратилось в «форс», «щегольство», в особенности в среде рабочей молодежи.

Контраст фабричных и дофабричных нравов – это общее место в русской литературе и публицистике второй половины XIX в. К примеру, Ф.Д. Небольсин относительно различных жизненных условий села Иванова писал: «Отличительной чертой нравов того [дофабричного] времени служили прямой характер, честность и безмерная доброта землевладельцев-ивановцев. О пьянстве и других печальных спутниках фабричной жизни, которыми так богато современное Иваново, никто в ту давнюю пору и понятия не имел, даже нет никаких указаний на то, был ли хотя один какой-нибудь кабак во всем селе»[42]. С превращением же Иванова в «русский Манчестер» «разгульное житье» стало атрибутом рабочей среды.

«В последние годы в нашем Приокском крае усиленное развитие фабричного миткалевского производства заметно вредило не только

хлебопашеству, но нарушало в крестьянском семейном быту патриархальные нравы, которые я застал еще в юности. В деревнях стали появляться молодые щеголи, в жилетке поверх рубашки, в фуражке в козырьком, высоких сапогах, с гармонией в руках и папироской в зубах, не имевшие ничего общего с их отцами и дедами; в деревнях начались разврат, пьянство, неповиновение родителям»[43], – писал Д.В. Григорович по поводу исторической основы романа «Рыбаки» (1853), в центре которого стояла проблема взаимоотношения крестьянина-хлебопашца и фабричного крестьянина. «Этот Семион, или Севка, держался обычая пропивать в воскресенье все то, что зарабатывал в продолжение недели, если только не успевал заблаговременно проигрывать заработки в три листка»[44] – такой типаж выводил Григорович в этом романе. Многие корреспонденты «Правды» сообщали о том, что их товарищи «после изнурительного трудового дня идут в кабак пропивать и проигрывать в карты заработанные гроши; часто такой день завершался дракой»[45].

Воспроизводство негативной традиции в пролетарской субкультуре, связанной с пренебрежительным отношением к мнению старших, распущенностью нравов, пристрастием к вину и табаку, происходило за счет фабричной молодежи, взрослеющей вне рамок семьи, в разношерстном и вольном окружении. «Мальчики и девочки (на фабрику поступают дети обоего пола) по целым месяцам не бывают дома. Вырастая, таким образом, без родительского надзора, который в нравственном смысле так много значит, дети эти растут какими-то приемышами... в промежуток десяти–двенадцати лет парень успел отвыкнуть от родной избы; он остается равнодушным к интересам своего семейства; увлекаемый дурным сообществом, он скорей употребит заработанные деньги на бражничество; другая часть денег уходит на волокитство, которое сильнейшим образом развито на фабриках благодаря ежеминутному столкновению парней с женщинами и девками, взросшими точно так же под влиянием дурных примеров»[46], – писал Д.В. Григорович.

Другой автор, Ф.М. Решетников, которого никак нельзя упрекнуть в идеализации патриархальных отношений в деревне и тенденциозности в изображении фабричной среды (в чем часто обвиняли «пейзанские рассказы» Григоровича), рисовал аналогичную картину. В романе «Где лучше» (1868) рабочие Терентьевского горного заво-

да большую часть свободного времени проводили в кабаке, где если и не пьянствовали, то играли в карты или в шашки. «Кабак не только для взрослых, но и для подростков стал лучше дома. Прежде, бывало, подросток играет с девками на улице в мячик, а теперь сидит в кабаке и сосет трубку или папироску»[47]. В романе «Глумовы» (1866–1867) двенадцатилетние подростки, работавшие на рудниках, росли в кругу людей, которые «довольно грубо обращались со всеми, не умели изъясняться так, как изъясняются образованные люди; от этого и дети, подражая старшим, становясь с каждым месяцем, а может быть – и днем, восприимчивее, усваивали то, что видели и слышали. Так и Илья Игнатьич в настоящее время курил табак, пил водку, ругался, как большой, и старался во что бы то ни стало переспорить старших. Дома он жил редко, а больше играл в бабки, дрался с ребятами; не боялся матери, мало слушался и отца, однако побаивался его и не смел ничего сказать ему резкого...»[48]

Для люмпен-пролетариата игра и пьянство принимали патологические формы. В.А. Гиляровский, «по старой бродяжной привычке» посещавший загородные пустыри Саратова, чтобы «дождя просить» (следить за полетом монеты в небо), отмечал, что игра с участием бурлаков, грузчиков и всякого рода оборванцев могла «кипеть» целый день. Люди же, обладавшие более высоким социальным статусом или хотя бы сохранившие память о нем, предавались игре только в воскресные дни[49].

Город формировал совершенно иные нравственные ориентиры. В отличие от натурального хозяйства, хозяйство рыночное требовало более гибкой морали, в которой обман являлся одним из способов достижения успеха. Для сельского труженика трудолюбие, бережливость, скромность, умеренность, взаимовыручка, честность, уважение к чужой собственности являлись приоритетными ценностями, поддерживаемыми православной моралью, общественным мнением и воспитанием[50]. Попадая в город, крестьяне объединялись в артели, чтобы воспроизвести привычные регуляторы поведения, но если уже «в миру» они регламентировали отношение только к своему брату-крестьянину и не распространялись на всякого рода чиновников, то в городе их значимость и действенность еще более ослабевала. Сталкиваясь с грубостью и жестокостью нравов рабочей среды, недобросовестными скупщиками, подрядчиками и купцами (не случайно «за фальшивый

аршин и меру» города перестали пользоваться народным уважением и получили соответствующие прозвища[51]), привыкая проводить свободное время в кабаке, крестьянин-отходник тоже начинал вести себя «не по-христиански» и приобретал, с точки зрения крестьянина-земледельца, вредные привычки – пристрастие к мотовству, табаку, хмельному и азартной карточной игре. Фраза «ты моему здраву не препятствуй»[52] становилась девизом освободившихся от контроля общины и обретших материальную самостоятельность выходцев из деревни.

В зависимости от личности вольный воздух большого города мог вывести «в люди» так, что «и рукой не достанешь»[53], или перевести в разряд «непутевых», «охальников». Крестьянская семья, отдавая своего сына «в чужие люди», относилась к городу настороженно, опасаясь, что там его могли научить «табак курить, вино пить», «мало Богу молиться» – и не знала, куда мог привести «поворот с нашей деревенской дороги на другую»[54]. «...Город – баловник для людей; в деревне чего бы и в голову не пришло, а тут как раз научат. Он и трубку курит, и в карты играть охотник, и шампанское пить умеет...» – такую оценку города встречаем в «Очерках из крестьянского быта» А.Ф. Писемского[55].

В русских сказках образ «чужого», «периферийного» пространства, отличающегося «особой опасностью и концентрацией злых сил»[56], часто выступал как образ города. И именно в городе, в 15 случаях из 47, позиционировалась ситуация игры.

«Мужик в город пришел, там и по миру пошел»[57], – предостерегающе напоминала народная мудрость. Так, «Питерщик» А.Ф. Писемского, растранжирив весь свой капитал на приглянувшуюся золотошвейку, стал искать счастья в игре в компании записного картежника-купца: «Между нами, мужиками и купечеством попростее, идет игра под названием: в горку; игра, так сказать, нехитрая, но презадорливая, главная в ней пружина выжидать хорошей карты – она тебе одним коном воротит все убытки... Пришла ко мне какая-то шушера. Подрушный товарищ пошел целковым, я помирил этот целковый, да два под другого товарища, тот тоже, и выставил уж пять, так у нас и пошла круговая. Накидали мы в кон целковых до пятидесяти, я не отступаюсь, все хочется на пустую сбить, – не тут-то было! Проставил я целковых двадцать, а взял подрушный, потому что имел на руках сильный хлюст. Идет у нас игра потом дальше. Мне счастья нет: выпиваю я с досады графина два вод-

ки, – и хмель не берет... Просадивши все свои пятьдесят целковеньких, стал я хозяина упрашивать еще играть на рысака с упряжкой... Покончивши лошадку со всеми экипажами, за одежду принялся и к утру остался в одной только поддевке...»[58] От нищеты и гибели несостоявшегося купца спас помещик, почти насильно увезя его в деревню, чтобы «поочувствовался» – «мужик глуп: как бы нам не деревня, так бы мы и Бога забыли». Только по прошествии некоторого времени барин вновь отпустил питерщика в столицу, где тот, оставив всякую «блажь», быстро пошел в гору.

Трагичнее сложилась судьба героя одноименного рассказа С.В. Максимова[59]. Наставления бывалого дяди – избегать кабаков, прожженных молодцев и карточной игры («втянешься – водой не отольешь») – племянник выполнил только частично, отбившись от своего ремесла и спознавшись с водкой. Неудавшемуся плотнику не удалось найти места и по возвращении в родную деревню, тогда «вспомнилась петербургская жизнь, которая подбивала его и брала верх над рассудком», – он снова запил и превратился в местного «неладного».

С точки зрения крестьянина, город открывал доступ к большим и быстрым заработкам. Крестьянин, ходя за сохой, и его жена, сидя за прялкой, никогда не вырабатывали таких денег, которые можно было получить в городе. В середине XIX в. заработки красильщика составляли 72,5 р.; извозчика – 79,5; печника – 87,5; штукатура – 100; набойщика – 154 р. Если сопоставить эти доходы с крестьянским оброком (23–28 р. по центральным губерниям) и средними расходами крестьянской семьи из 6–7 человек (152 р. 18 к.)[60], то это вполне значительные суммы. В сфере обслуживания заработки во много раз превышали не только доходы крестьянской семьи, но и представителей интеллектуального труда. Но поскольку эти деньги представляли собой единоличный и наличный доход, то они часто тратились вне рамок семейного бюджета.

Если приуроченные к природным явлениям и требующие значительных усилий сельскохозяйственные работы позволяли иметь лишь необходимый минимум, то в городе более высокая оплата труда живыми деньгами, случайные заработки и возможность повышения своего профессионального статуса позволяли иметь «залишнюю копейку» («В городе не орут, не пашут, а сытней нашего едят»[61]). Попробовавшим промышлять на чужой стороне уже не хотелось «пенья копать»,

крестьянский труд становился для них все менее привлекательным. После питерских заработков и комфортного житья крестьянство казалось «трудным и глупым делом». «Из чего биться?», – спрашивал себя один из героев цикла очерков Г.И. Успенского «Из деревенского дневника» (1880). – Отведав легкого столичного труда, хорошей еды, спокойного сна вволю, тепла, теплой одежды, целых сапогов, он уже не мог понять удовольствия биться как рыба об лед для того, чтобы ничего подобного не иметь...»[62]

В сравнении с крестьянским трудом труд в городе был более доходным, но поскольку городские верхи задавали более высокие ориентиры потребления, то несоответствие им воспринималось как недостаточность, бедность, что толкало на изыскание материальных средств, в том числе и с помощью азартных игр.

Рост материальных возможностей не сопровождался повышением нравственного и образовательного уровня, соответствующего новым рыночным условиям. Поэтому духовная пустота, открывшийся досуг наполнялись картами, водкой, трактирными развлечениями и кутежом. Побывав в 1881–1882 гг. в деревне Сябринцы Чудовской волости, Г.И. Успенский пришел к выводу, что «непроизводительная трата денег среди крестьянства в самом деле велика. В огромном большинстве расстроившихся хозяйств значительнейшая часть заработка идет не на хозяйство, а на трактир, на пустяки, картежную игру, мотовство. И что удивительно, мотовство, расстройство *начинается* именно от *более легкого*, чем крестьянство, заработка...»[63]

Таким образом, материальный достаток и свобода выбора часто вели их обладателя далеко не лучшим путем. В цикле очерков «Власть земли» (1882) Г.И. Успенский развил тему отхода крестьянина от земледельческого труда и пришел к выводу, что именно земледельческое миросозерцание и его идеалы являются определяющим фактором в существовании типа русского крестьянина: «...народ, который мы любим, к которому идем за исцелением душевных мук, – до тех пор сохраняет свой могучий и кроткий тип, покуда над ним царит *власть земли*... Оторвите крестьянина от земли, от тех забот, которые она налагает на него, от тех интересов, которыми она волнует крестьянина, – добейтесь, чтоб он забыл крестьянство, и нет этого народа, нет народного миросозерцания, нет тепла, которое идет от него»[64].

Герой одного из очерков этого цикла, поменявший деревенскую пашню на более высокооплачиваемый городской труд, сам называл причиной своего «нравственного падения» избыток «воли» и денег: «Я вот попробовал от крестьянства отбиться – чуть было не опился... я как позабыл крестьянство-то, от трудов крестьянских освободился, стал на воле жить, так и деньги-то мне стали все одно что щепки... Только и думаешь, куда бы девать, и кроме как кабака ничего не придумаешь...»[65].

И дело здесь не только в низком культурном уровне, но и в существовании в обществе праздного класса, демонстрирующего примеры «благопристойной», «почтенной» жизни и явно отличающегося перепотреблением на фоне других сословий. Дворянская культура – это культура праздничных форм поведения, перенесенных в повседневность. С крестьянской точки зрения, дворяне проживали в своеобразном раю на земле: «Жизнь боярина, что твой рай, // То и дело, что гуляй, // В клуб, на бал, в театр катайся, // Или дома забавляйся»[66].

В Европе идеал труда, выработанный у крестьянства естественной природной необходимостью, был подкреплен и узаконен протестантизмом, который объявил труд сверхценностью, долгом для каждого человека, главной добродетелью для всех слоев общества. Поэтому когда начался процесс урбанизации, умножилось материальное окружение, возрос уровень благосостояния, крестьяне и горожане продолжали вести умеренный образ жизни, поскольку он являлся общепринятым и был санкционирован религией. «Религиозная мотивация со временем отмерла, но созданный ею стиль жизни сохранился, поскольку оказался практичным»[67]. Н.М. Карамзин, побывав в 1789–1790 гг. в Швейцарии, был удивлен, что между крестьянами бернского кантона были такие, которые имели по 50 тыс. р. капитала, однако же одевались очень просто. Жизнь в Цюрихе, Лозанне, Женеве подчинялась трудовому распорядку, в одежде, во внутреннем убранстве домов «все просто и хорошо», а в карты либо вовсе не играли, либо проигрывали в вист не более двух-трех рублей.

В России же, в высших слоях общества, не произошла переоценка ценности труда и досуга на уровне поведенческих стереотипов. Ценность релаксационных установок была выше утилитарной деятельности, которая связывалась с неблагородными сословиями.

Дворянство сохранило свое политическое господство и господство своего образа жизни, поэтому когда крестьянин пошел в город, его

трудовой идеал претерпел существенные изменения под влиянием праздного идеала. В выборе брачного партнера, пусть даже и в мыслимой реальности, сельские модницы мечтали отнюдь не о своем брате-крестьянине: «Рядом с неотразимо-пленительными молодцами в золотых перстнях и в бело-розовых фрачных рубашках, деревенских красавиц обольщают в новейшей песне офицеры, юнкера, капитаны, майоры, штаб-писари, уланы, подьячие, писаря, дворяне, графы и т.п. представители интеллигенции. Увлекаясь такими благородными и чиновными особами, девушки имеют в виду почет, деньги и вольную светскую жизнь на господскую ногу»[68]. «Благородный» штосс, которому отдавали дань Пушкин и Лермонтов, в конце XIX в. превратился в обычную «ярмарочную» игру: «Карты как-то раскладываются попеременно направо и налево, в роде пасьянса»[69].

Лишившись своей земледельческой опоры, крестьянин обретал новые жизненные ориентиры в вышестоящих слоях, в большинстве своем отнюдь не отличавшихся высокими интеллектуальными и духовными потребностями. Добившись возможности жить «по-барски», крестьянин не находил в барской жизни ничего, кроме воспроизводства все тех же «удовольствий», которые были свойственны его недавним хозяевам. Г.И. Успенский в поездках по Новгородской и Самарской губерниям в 1878–1879 гг. обнаружил характерный экземпляр такого «нового барина», ослабшего от жизни «на барскую ногу»: «Отцапал» (собственное выражение гиганта) он имение и зажил по-барски... но, увы! нет у нас особенных форм барской жизни. Ешь, пей, блуди: вот и все, что могли рекомендовать новому барину его предшественники. Как мужик, кулаком выбившийся в люди, он никоим образом не мог развлекаться вольтерьянством или «пленной мысли раздраженьем»... Задача великана состояла в том, чтобы жить в свое удовольствие, для себя и притом не по-мужицки... Мгновенно идея великана была понята: дом наполнился знатоками немужицкого препровождения времени, и в пять лет, по его собственному выражению, он «проел» все имение... Парадная зала как нельзя лучше рисовала этих новых «людей своего удовольствия». Весь пол, выкрашенный когда-то масляной краской, был изожжен окурками папирос и сигар, очевидно в изобилии усеивавших пол четырехугольниками, свидетельствовавшими о карточных или питейных столах. К изображениям амуров и психэ прибавились изображения того же направления, но попроще выражавшие мысль»[70].

Кутилы из народа своими бесшабашными тратами и разгулом, сами того не осознавая, воспроизводили былые «затеи» своих «классовых антагонистов». Еще один характерный пример встречаем у М.И. Орфанова, который на пути из Читы в Верхнеудинск наблюдал «выход с приисков» рабочих, на полгода оставивших свою семью и пашню ради заработков. Появление первых из них можно было узнать «по необычайному шуму и гулу на улице... звук бабьих песен, гармоник, гиканье ямщиков на бесчисленных, казалось, тройках, крики «ура» где-то у кабака – все это сливалось, именно, в какой-то гул... Ведь у самого бедного рабочего все рублей 50 есть!..

Вот, например, идет один, громадного роста, молодой парень в плисовой поддевке, таких же шароварах, необъятной ширины и длины, так что, будучи заправлены в сапоги, они все-таки спускаются, волочась по грязной улице, и подпоясанный, вместо пояса, громадной ковровой шалью. Пола поддевки почти оторвана; рубаха красная, кумачная, вышитая, тоже разорвана на груди до самого пояса. Это сделано им нарочно, для форсу; знай, мол, наших! Что нам, к примеру, одежа? Мы и опять в состоянии завести ее, сколько хошь.

За ним шла гурьба девок и ребятишек. Одна из девок шла рядом с ним и несла его гармонику; у других были на руках: у кого бутылки с ратафией [«вкус ее отвратителен», зато она вдвое дороже обычной водки], у кого закуски, сладости...

Шаль постлали около бревен; сам он сел на бревно, а ноги поставил на шаль. – Ну, кто там? Живо! Угощай всех вином! Кто не выпьет – того вон!..

– Ежели вам по бутылке на рыло – довольно будет?

– Как не довольно! Покорнейше благодарим...

– Ну, так и получайте, и, с этими словами, обе бутылки полетели в стену избы и, конечно, разбились вдребезги. – Коли так распоряжаемся, значит, у нас и на вас хватит.

Часа три пьянствовал здесь несчастный; толпа постепенно увеличивалась, присоединилось еще несколько человек рабочих, таких же пьяных; вино уничтожалось с поразительной быстротой... Началась игра в орлянку; несколько джентльменов дуются в стуколку; тут же на бревнах девки, тоже выпившие, заголосили песни, гармоника им подыгрывала. Шум, гвалт невообразимые!..

Спустя несколько времени, появляется тройка... Лошади убраны все в лентах и бубенчиках... пьяные до безумия, с песнями, гиканьем и свистом, летят стремглав по улице за селение, где, вероятно, и покончат грубой оргией свой загул»[71].

Данное описание – это, по сути, барский выход, помещичий бал XVIII в. В историческом этюде П.И. Мельникова-Печерского «Старые годы» (1857), в котором «выведен крупный русский барин во всей ширине и безобразии старой русской жизни»[72], встречаем аналогичный сценарий, различие состоит только в масштабах, качестве и длительности расточительного расходования времени и средств. Во время открытия ярмарки в своем имении образцовый барин устраивал грандиозный пир и смотр своим подданным. «Доложат, что построились, выйдет на крыльцо во всем наряде: в алом бархатном кафтане, шитом золотом, камзоле с серебряными блестками, в парике по плечам, в треугольной шляпе, в красной кавалерии и при шпаге. За ним с сотню других больших господ, «знакомцев» и мелкопоместного шляхетства и недорослей – все в шелковых кафтанах и париках... А на поле возле ярмонки столы накроют, бочки с вином ради холопей и для черного народу выкатят. И тут не одна тысяча людей на княжой кошт ест, пьет, прохлаждается до поздней ночи. Всем один приказ: «пей из ковша, а мера душа».

На празднуемых именинах стол ломился от кушаний: «Были тут и сельди голландские, сыр немецкий, икра яикская с лимоном, икра стерляжья с перцем, балык донской, колбасы заморские, семга архангелогородская, ветчина вестфальская, сиги в уксусе из Питера, губы отварные, огурцы подновские, рыжики вятские, пироги подового дела, оладьи и пряженцы с яйцами. А в графинах водка золотая, водка анисовая, водка зорная, водка кардамонная, водка тминная, – а все своего завода...

А в других комнатах столы расставлены, на них в фаро да в квинтич играют; червонцы из рук в руки так и переходят, а выигрывает, бывало, завсегда больше всех губернатор... Вечерний стол бывал не великий: кушаньев десять либо двадцать – не больше, зато напитков вдоволь. Пьют, друг от дружки не отставая, кто откажется, тому князь прикажет вино на голову лить...

Схватит каждый гость по девочке: кто посильней, тот на плечо красоточку взвалит, а кто в охапку ее... А князь Алексей Юрьич

станет средь комнаты, да ту, что приглянулась, перстиком к себе и поманит... И разойдутся. Тем именины и кончатся»[73].

Как и в случае с европеизирующимся дворянством XVIII в., в крестьянском сословии второй половины XIX – начала XX в. появилось стремление стать «полированным человеком», т.е. воспроизвести прежде всего внешние стороны жизни социальной элиты, выступавшей носительницей «европейской цивилизованности». Расширение уровня престижного потребления, естественно в соответствии со своим пониманием и возможностями, не отличалось вкусом и изяществом.

Герои городских песен XIX в. – это петиметры и кокетка XVIII в., только из народной среды. «Этот франт и модник то красоте своей «дивится», то, разгуливая вдоль по речкам, по Казанкам, «со кудрями своими разговаривает», то, фланируя по Невскому «пришпехту», «сам с перчаткой рассуждает», то катается в карете и «соболиным рукавом ее отпирает», то «манежничает» и «щеголяет» перед девицами... В патетические моменты объяснения в любви у этого щеголя, как у салонного кавалера, «выпадает трость из рук, сваливаются перчатки с рук»[74]. Под стать ему и идеал «девичьей красоты»: «Во Питере жила // Все науки поняла»; «... походка дворянская // И речи деликатные»; она «по-немецкому разубрана», в горнице у нее «ломберный столик»[75]

В городской редакции эпического сказания о «добром молодце» и «красной девице» карты и водка являлись одними из необходимых форм общения:

«Разостлал тут гранетуровый платок; // Разломил он бел крупищатый калач, // Сам поставил водки полуштоф, // Не отколь да взялась девица: // Тебе Бог помощь, удалой молодец! // Я пришла к тебе не пить, не есть-кушать, // Я пришла к тебе в карты играть, // Что во карты, во шахматы, // И во все игры немецкие»[76].

Примечательно, что более ранние свадебные песни демонстрировали прямо противоположное отношение «красной девицы» к заморской игре и увлечению возможным суженным: «Он не пьет ли пива пьяного, // Зелена вина двоеного? // Не играет ли костью, картами, // И во всю игру немецкую? // Вам отдать бы, да не каяться, // А мне жить бы, да не плакаться»[77].

В среде деревенской молодежи, являвшейся реформистской частью общинного коллектива, считалось почетным походить на городс-

кого жителя костюмом и поведением. «Образованного» парня от «деревенщины» отличали владение «великатным обращением», умение танцевать «французскую кадриль», наличие праздничной фабричной одежды, дополненной часами, перчатками, зонтиками, зеркальцами, брелочками, тростями[78]. В деревнях Тверского уезда «на посиделках иногда бывает трудно отличить по одежде крестьянскую девку от городской мещанки. Из молодцев же некоторые являются в сюртуках и жилетах с часами». В нижегородском селе Олино девушка в ситцевом сарафане не могла принять участие в хороводе, потому что «в хороводе принято ходить в шерстяных сарафанах, платьях и шелковых платках; так же и молодые парни, не имеющие щегольского наряда – сюртука из тонкого сукна, хороших сапогов и жилета, – остаются только зрителями чужого веселья»[79].

Игра в карты вытесняла традиционные формы досуга и становилась одной из главных на молодежных посиделках. И.Е. Вольнов вспоминал о своем родном селе Орловской губернии (нач. XX в.): «В праздники, задав скотине корм, молодежь набивалась к кому-нибудь в избу – играть в карты. Часто до самого рассвета, при бледном мерцании крошечной лампы, подвешенной к чернoблестящему потолку, в удушливом табачном дыму, с раскрасневшимися, злыми лицами, они сидели, хищно заглядывая друг другу в карты, ожесточенно ругаясь при проигрыше»[80]. Переход крестьянских подростков в совершеннолетие связывался с получением ими права самостоятельного участия в хозяйственной жизни семьи и включением во взрослые мужские компании, в которых «в позднее время все игры в основном сводились к картам»[81].

С развитием путей сообщения в конце XIX в. даже в таких «медвежьих углах», как Вологодская губерния, игре предавались жители всех возрастов: «Ребятишки, конечно, играют на денежки из тонко обструганной березы, а взрослое население на настоящие деньги. Любимая игра – «хлюст», «мельники», «окуля» (окуля – дама бубен)... Игра сопровождается большим воодушевлением и нередко переходит в такой азарт, при котором крестьяне забывают все, бранятся и жестоко дерутся, нанося друг другу тяжкие побои... При игре на деньги азарт доходит до того, что некоторые записные игроки не только проигрывают большие деньги (до 10 руб. и более), но оставляют своим счастливым соперникам даже одежду, так что возвращаются домой почти нагишом, в одной рубашке. Есть деревня, где почти все крестьяне обрати-

лись в страстных игроков, сражающихся в карты даже летом, в сенокос и жатву».[82] С конца XIX в. под влиянием переселенцев из центральных районов России карточная игра как принадлежность мужского досуга получила распространение среди жителей Алтайского края, быт которых отличался консервативностью[83].

Крестьянин, выходящий «на линию» приказчика, а затем и купца, ориентировался уже не просто на городские порядки, а на более привлекательные образы дворянина и купца. «Вместе с пинжаками, дипломатами [верхнее платье], картами и другими внешними признаками привилегированных людей вторглись в этот мир и танцы, и музыка, а по части съестной и говорить нечего: портвейн, херес, мадера, сыр, сиги копченые, маринованная корюшка, шоколад, апельсины, пунш, ром, ветчина, сардинки – и несть числа и меры всему благородству, которое вломилось сюда, и все это в широких размерах истребляется на балах».[84]

Персонаж очерка С.В. Максимова, став крупным столичным подрядчиком, «сшил себе до пят синюю суконную сибирку, завел пестрый бархатный жилет, шляпу, хотя и порыжелую, но все-таки пуховую и круглую, часы серебряные луковицей, при длинной бисерной цепочке; на руки счел за нужное натягивать перчатки, сначала нитяные, а потом и замшевые...». Он любил ввернуть в свою речь книжные и иностранные слова, «вовсе не понимая их настоящего смысла, но самодовольно гордясь завидным преимуществом столичного человека и притом грамотного». Квартиру он обставил приличной мебелью, среди которой был и «ломберный стол с выгнившим сукном и покоробившейся половинкой крышки и с поломанными двумя задними ножками»[85]. Этот предмет, появившийся в XVIII в. при елизаветинском дворе, был необходим хозяину не для игры, но для почета, как входящий в «джентльменский набор» состоятельного городского человека.

В романе П.И. Мельникова-Печерского «В лесах»(1871–1874) присутствует замечательный диалог между скороспелым купцом Алексеем Лохматым и опытным маклером Олисовым, объясняющим, что значит принадлежать к этому сословию и в каких «университетах» можно поучиться науке «политичного обхождения»:

«– По-крестьянскому ходить теперь вам не приходится... Наденьте-ка хороший сюртук, да лаковые сапоги, да модную шляпу либо фуражку – совсем другое уваженье к вам будет... Вам бы модных

словец поучить, чтоб разговаривать политичнее... В трактиры почаще ходите, в те, куда хорошие купцы собираются, слушайте, как они меж себя разговаривают, да помаленьку и перенимайте... А еще лучше, в коммерческий клуб ходите... Хотите, я вас гостем туда запишу?

– Что ж это такое? – спросил Алексей. – Трактир, что ли, такой?..

– Нет, не трактир, – улыбаясь, сказал ему маклер. – Это такое место, куда по вечерам сбираются купцы меж собой побеседовать и повеселиться, самые первостатейные там бывают и господа тоже. В карты играют... Умеете ли в карты-то?

– Игрывал, – отозвался Алексей.

– В какие игры? – спросил маклер.

– В хлюсты, в носки... В три листика еще, – ответил Алексей.

– Ну, эти игры там не годятся, про них и не поминайте – не то как раз осмеют... – сказал маклер. – Другие надобно знать... Да я обучу вас по времени»[86].

Карточная игра для поднимающихся по социальной лестнице становилась важнейшим элементом успешной карьеры и свидетельствовала о принадлежности к высшим слоям общества. Главного героя рассказа Ф.М. Решетникова «Внучкин» (1866) игра в карты сопровождала по всему жизненному пути. Начав с мелкого пароходного служащего на сельской пристани, Внучкин играл в трынку со своими сослуживцами. Перебравшись в город, он играл в преферанс с конторщиком, смотрителем пристани и другими господами, когда принимал их у себя. Карты помогали ему сходиться со служащими конкурирующих компаний и собирать необходимые сведения. После того, как он записался в купцы третьей гильдии и стал управляющим одной из крупных пароходных компаний, необходимость устраивать карточные вечера с партнерами по делу и по игре стала еще более очевидной: «...ни одного праздника не проходило без того, чтобы у него не собирались тузы города и не играли у него в карты». Внезапно затосковав по деревенской жизни и жене, Внучкин приехал в родную деревню, где тоска быстро развеялась. «День в селе больно длинен показался Василью Сидорычу. К крестьянам ему идти стыдно было, с писарем и прочими знаться не хотелось». Единственно достойным собеседником стал становой, у которого пароходный подрядчик провел ночь за картами, чтобы скоротать время до отъезда из ставшей чужой малой родины[87].

Таким образом, благодаря соответствующим примерам из жизни высшего общества понятие «образование» связывалось не с высоким интеллектуальным уровнем и служением отечеству, а с приобщением к материально обеспеченной и вольной жизни. «Дед, отец копят деньги, скопят капитал, большие дела заведут, миллионами зачнут ворочать, а ученый сынок в карты их проиграет, на шампанском с гуляками пропьет, комедиянткам расшвыряет, аль на балы да на вечеринки... Много купецкой молодежи промоталось, много и совсем сгинуло, – а все отчего?.. Все от ученья, все моды проклятые, все оттого, что за господами пошли тянуться, им захотели в версту стать», – излагал свое мировоззрение кожевенник Красильников в одноименном рассказе Мельникова-Печерского[88].

Процесс приобщения неофитов из крестьянской среды к карточной игре, развращающие последствия как выигрыша, так и проигрыша, роль в этом процессе маргиналов наблюдал Г.И. Успенский в одном из своих путешествий по Каме. Этот эпизод очень подробно и выразительно был им описан в рассказе «Верзило» (1884), в котором шайка мошенников инсценировала на пароходе случайную игру «по маленькой». С целью спровоцировать кого-нибудь из пассажиров один из мошенников на виду у зрителей проигрывает другому десять рублей. «Публика, собравшаяся вокруг игроков, была сразу в высшей степени заинтересована этим эпизодом; в большинстве это был народ серый, бедный, трудом наживавший деньгу и, очевидно, в большинстве только теперь знакомившийся с каким-то новым, мгновенным способом наживы... В числе зрителей этой игры обратила мое внимание фигура одного крестьянина: это был пароходный рабочий в картузе с медным ярлыком; роста он был огромного и – как часто это бывает у сильных людей – лицом походил на ребенка; самое детское, простодушное выражение лица было у него. Он подошел к группе играющих довольно давно и сначала был совершенно равнодушным зрителем; по его лицу было видно, что «в этих делах» он ровно ничего не понимает, что это его даже и не интересует, но после эпизода с десятью рублями что-то как будто проснулось в его сонных, спокойных, как стоячая вода, глазах... Возбуждение жадности к деньгам, которые в виде «рублевок», «трешниц», «медяков», мелочи кучей лежали на полу, на глазах всех, переходя от одного игрока к другому, было необыкновенно сильно... Жар какой-то валил от его огромного тела, все

лицо содрогалось, и глаза прыгали между вытаращенными веками; огромная трясущаяся рука то вытаскивала из кармана замшевый кошелек, крепко сжимая его в руке, то пыталась отворотить его, но опять прятала и опять вынимала. Наконец парень не выдержал, отчаянным жестом раздвинул толпу, присел к игрокам и, весь бледный, трясущийся, принял участие в игре...»[89] Результат этой игры предсказуем – проигрыш громадной суммы – пятнадцати рублей и последовавший затем нервный срыв.

Подобный же случай описан в другом рассказе Успенского – «Кой про что» (1889), в котором крестьяне, отправившись на ярмарку за покупками, увидев, «как на пятак-то серебром рубль может выскочить», стали жертвами «вертушки», народного варианта рулетки: «Положили мы по пятачку, дал оборот – проиграли... Давай еще – и опять проиграли... Н-ну, тут нас, сволочов, уж извините, и затянуло!.. Образумились... ни гроша не осталось! Пошли прочь, то есть чисто как в беспамятстве»[90].

Пример трансляции карточной игры город-деревня в начале XIX в. находим в Лифляндской губернии: «У рижских купцов было заведено всех приезжающих к ним крестьян со льном непременно дарить картами; тогда некоторые, не доехав и до дому, проигрывали в карты всю свою выручку. Но вот уже с лишком двадцать лет, как этот пагубный обычай дарить крестьян картами запрещен, и с тех пор, по недостатку карт, которые можно достать только у разносчиков-жидов, и то за дорогую цену, картежная игра у крестьян почти совершенно выходит из моды»[91]. Г.Г. Потанин на пути из Никольска в Тотьму в 1872 г. отмечал увлечение карточной игрой крестьян на р. Кипшенега: «Карты покупаются в г. Никольске у кучеров держаные, по 20 коп. колода. Старики не помнят, когда началась игра – всегда так было, только вместо карт играли в лодыжки. Теперь лодыжки утратили свое прежнее значение и превратились в деньги; ими расплачиваются во время игры в карты»[92].

Распространению карточной игры в сельской местности в немалой степени способствовало увеличение там числа кабаков. Примечательно, что само слово «кабак» обнаруживает связь с понятием «игра»: «капак» (тюрк.) – «борьба», «состязание»; «кабак» – «мишень, цель»; qabaqq : qabaR (осет.) – «жердь с дощечкой, служащей мишенью для состязания в стрельбе в честь покойника»[93]. Именно в городских ка-

баках XVII в. под контролем государства устраивались игорные дома. Кабак к концу XIX в. стал устойчивым центром притяжения сельской жизни, своеобразным клубом, в котором обсуждались различные внутридеревенские дела[94]. Современники отмечали, что в пореформенный период, связанный с разрушением традиционного уклада и ростом предпринимательства, возросло потребление водки[95] и количество винокурен, которые понижали цены, чтобы выиграть в конкурентной борьбе[96]. И.Г. Прыжов благодарил Бога за то, что по новому питейному уставу 1863 г. была ограничена свобода торговли для крестьян: «Будь иначе – вся Великороссия обратилась бы в один обширный кабак, потому что «цивилизация» успела захватить уже и села и деревни»[97]. Н.А. Костров на основе документов судебного делопроизводства и собственных 30-летних наблюдений за жизнью сибиряков с горечью констатировал: «Год от году увеличивающееся пьянство убивает в народе всякую нравственность, благочестие, трудолюбие, совесть, правду и плодит всякие пороки, праздность, нищенство, воровство, разврат, грабежи... Всякий лишний кабак представляет собой не только лишний соблазн для пьяниств, но и лишний очаг всякой деморализации, лишний ростовщический склад, лишний притон всякого разврата и заразы, а нередко лишний сбыт краденых вещей и приют мошенничества»[98].

Характерное описание приобщения к «запойному житью» и игре встречаем в сборнике сказок А.Н. Афанасьева: «Жил-был богатый купец, помер – и остался у него молодой сын. Напала на него грусть-тоска, и вздумал он в трактир пойти да разгуляться промеж добрых людей. Приходит в трактир – сидит там кабацкий ярыга да песни поет. Спрашивает его купеческий сын: «Скажи, отчего так весел?» – «А чего мне печалиться? Ведь я косушку вина выпил, с того и весел стал». – «Будто и взаправду?» – «Попробуй, сам узнаешь!» Купеческий сын выпил рюмку, другую – стало повеселей...«Что так сидеть? – говорит кабацкий ярыга. – Давай перекинем в карты». – «Изволь!» Сели играть в карты. В короткое время купеческий сын проиграл все свои деньги. «Больше, – говорит, играть не на что». – «Не все на деньги, играй под дом да под лавки! – отвечает кабацкий ярыга. – Может, отыграешься!» Не прошло и полчаса, как купеческий сын ни при чем остался: и дом и лавки – все спустил. Наутро проснулся – гол как сокол! Что тут делать? Пошел с горя в солдаты нанялся»[99].

Завершая сюжет о восприятии крестьянской средой городских форм общежития, необходимо отметить, что во второй половине XIX в. возникла парадоксальная ситуация: в то время как образованное сословие наконец-то проявило живой интерес к мужику, к народной речи, к своим народным корням и всерьез задумалось о нивелировке европейской цивилизацией самобытной культуры, в среде самого народа, к которому отправились народники и фольклористы, обнаружилась устойчивая тенденция к отторжению традиционных ценностей. Начался второй этап распада русской традиционной культуры, затронувший уже не верхушку общества, но его основную массу. Так же, как в Европе XVI–XVIII вв., где «аристократическая и рыцарская культура перелицовывается и приспосабливается для менее взыскательных вкусов плебса»[100], в России XIX в. происходила массовизация культуры верхов, которая, однако, не поднимала до своего уровня, а, напротив, низводилась до уровня массового носителя.

Несмотря на различия в ментальных характеристиках, механизм восприятия инокультурных новшеств и в дворянской и в крестьянской субкультурах был типологически схож и одинаково безобразен – та же картина «повреждения нравов» и угасания традиционных ценностных ориентаций. Крестьянство воспроизводило жизнь на «господскую ногу» в уже устаревшем варианте XVIII в. Инфантильный экстремизм по отношению к своей культуре, стремление расширить время праздности, «образованность», чревоугодие, щегольство в одежде на европейский манер, увлечение азартными играми – этот путь в свое время уже проходило русское дворянство. Среди крестьян, нацепивших перчатки, нахватавшихся иностранных слов и посвящавших свободное время вину и картам, мы узнаем дворянских недорослей, пытавшихся воспроизвести самые привлекательные, в их понимании, стороны европейского общежития.

В этом отношении литературные очерки Г.И. Успенского и социологические очерки В.О. Михневича представляют научный интерес не только как квалифицированные свидетельства современников о смене патриархального земледельческого уклада городским фабричным, они позволяют увидеть механизм и последующие результаты этого процесса, осознать его типологичность. Кроме того, эти авторы являют собой пример изменения самосознания дворянской элиты.

Г.И. Успенский в очерке «Бог грехам терпит» (1881) с тревогой отмечал нашествие новой волны недорослей, «саврасов-будущего» из среды крестьянских «мироедов», которые, быть может, только во втором-третьем поколении преодолеют внешнюю «цивилизованность»: «...они – в «пинжаках», «при часах», взыскивают по тятенькиным распискам и заседают в трактирном заведении. Коньяк, портвейн – это им известно. Карты также в большом ходу. Эти новые люди никогда не знали и не узнают, что такое книги, что значит читать, ни о каких буквально вопросах, ни жгучих, ни нежгучих, никто и никогда из них не думал, ни о какого рода работе мысли не имеет понятия, не может быть приставлен ни к какому делу, где нужно напряжение ума, потому что деньги наживаются простым отнятием чужого»[101].

В.О. Михневич в очень эмоциональной форме писал, что распространение «цивилизации» в народе принимает характер «карикатурного обезьянничества», сопровождающегося презрением ко всему родному: «Все эти сюртуки, жилетки, «панье» и т.п. предметы гардеробной и домашней рухляди, скроенной и сшитой по моде, на «немецкий» фасон, вносятся в крестьянский быт, наряду с массой новых, без разбору схваченных на городской улице, большею частью непонятных или понятых вкривь и вкось, идей, понятий, слов, привычек, манер и предрассудков из сферы интеллигентной жизни... Получается какая-то дикая, безобразная амальгама изувеченных обрывков и крупиц европейской культуры с обезличенными, разлагающимися остатками и чертами отживающего старого типа «мужика», с его примитивной грубостью и невежеством, которые одни и сохраняются долее и неприкосновеннее из всего дедовского наследия»[102].

Исследователям, уже искушенным в «красотах европейских» и умеющим отделять зерна от плевел, с высоты пройденного их сословием пути оставалось лишь ужасаться, что «сын деревни», как ребенок, ослепленный дешевым блеском фальшивой «образованности», плененный обманчивой прелестью беспутного трактирного эпикурейства, не умеет и не может отличить золота цивилизации от ее шумихи, не в состоянии отнестись к последней критически и уразуметь всю ее фальшь и мерзость. И где ему взять такой критики? – Веру в идеалы и нравственные устои «мужичьей» дедовской «старины» он утратил, нахлынувшее на него «промышленное движение» привезло к нему по «чугунке» или на пароходе обольстительнейшие сюртуки и «фран-

цузские» манишки, привезло городские моды и привычки к какой ни на есть грошовой роскоши, да утонченные вкусы к трактирным наслаждениям, привезло, наконец, общедоступную науку городского пройдошества, всяческой плутоватости и вороватости»[103].

Конечно, мысль об охранении существующих земледельческих порядков и культивировании аграрного сектора, к которой исподволь подводили Успенский и Михневич своего читателя, не соответствовала объективному ходу истории. Гораздо важнее описание того переходного типа как носителя жизненных ориентиров и потребностей праздного класса в противовес традиционным идеалам. Несмотря на суровую критику, можно предвидеть последующие результаты эволюции этих переходных жизненных форм, основываясь на дворянском прецеденте. В рамках одного-двух поколений, конечно, невозможен был полноценный переход от крестьянского к урбанизированному типу личности, обладающей не меньшими возможностями для интеллектуального и творческого роста.

Однако если в отношении дворянства значительную роль сыграл фактор времени, то в случае с крестьянством естественное течение времени было прервано революцией, поощрявшей уничтожение всего, что ассоциировалось с властью и существованием барина. Но общество – это слишком взаимообусловленная система, в которой удаление одного слоя влечет за собой необратимые изменения для остальных. Максимальным гротескным воплощением городского маргинала, вознесшегося на волне постулирования примитивизма, стал булгаковский Шариков. Простейшие развлечения (кабак, цирк, синематограф), хамское поведение, потребительство, социальная агрессивность, погоня за материальными благами, безапелляционность суждений, игнорирование норм нравственности и морали, объявленных буржуазными) – эти качества перестали уравновешиваться более культурным обществом, вытравляемым государством и затопляемым маргиналами.

Даже в советское время, несмотря на идеализацию, априорное признание безгрешности рабочего класса и решительные меры по «возвышению» его досуга, советские социологи признавали, что такие черты, как пьянство, склонность к нарушению общественного порядка, вообще низкие культурные запросы, оставались характерными для рабочей среды и имели тенденцию к росту[104]. Возникновение этих

черт объяснялось эксплуататорской сущностью самодержавия, когда общественное зло порождалось «гнетом, темнотой, забитостью масс, циничной политикой правящих кругов», а его последующее существование связывалось опять-таки с укоренившимися пережитками эксплуататорского прошлого, «печальной инерцией истории». Более же существенной и глубокой представляется связь с понижением роли и последующим забвением традиционных регуляторов поведения и инверсией социального идеала, когда невежественный пролетарий стал «выше и лучше» образованного интеллигента.

Примечания

[1] См.: Русские: Историко-этнографический атлас: Земледелие. Крестьянское жилище. Крестьянская одежда: (середина XIX – начало XX в.). М., 1967. С. 194–200.

[2] Гордон А.В. Тип хозяйствования – образ жизни – личность // Крестьянство и индустриальная цивилизация. М., 1993. С. 130.

[3] См. по этому поводу капитальное исследование Б.Н. Миронова «Русский город в 1740–1860-е годы: Демографическое, социальное и экономическое развитие» (Л., 1990).

[4] См.: Лазарев А.И. Народные игры // Игры: Энцикл. сб. Улан-Удэ, 1995. С. 22–213; Тульцева Л.А. Календарные праздники и обряды // Русские. М., 1999. С. 616–646.

[5] См.: Миненко Н.А. История культуры русского крестьянства Сибири в период феодализма. Новосибирск, 1986. С. 73–88; Громыко М.М. Духовная культура русского крестьянства // Очерки русской культуры XVIII в. М., 1990. Ч. 4. С. 350–359.

[6] Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1965. С. 12.

[7] Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. СПб., 1996. Т. 2. С. 7.

[8] См.: Терещенко А.В. Быт русского народа. СПб., 1848. Т. 4. С. 54–55, 60–62.

[9] Максимов С.В. Дружка // Избр. произв.: В 2 т. М., 1987. Т. 2. С. 282–283.

[10] См.: Терещенко А.В. Указ. соч. Т. 4. С. 48, 75–78; Логиновский К.Д. Материалы для этнографии забайкальских казаков. Владивосток, 1904. С. 132; Шейн П.В. Материалы для изучения быта и языка русского населения Северо-Западного края. СПб., 1890. Т. 3. С. 165–166.

[11] См.: Бернштам Т.А. Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX – начала XX в. Л., 1988. С. 230–247.

[12] Архангельский А. Село Давышно, Ярославской губернии Пошехонского уезда // Этнографический сборник. СПб., 1854. Вып. 2. С. 1–80; Максимов С.В. Крестная сила; Нечистая сила; Неведомая сила. Кемерово, 1991. С. 20, 81; Шейн П.В. Указ. соч. С. 165–166; Потанин Г.Г. Этнографические заметки на пути от г. Никольска до г. Тотьмы // Живая старина. СПб., 1899. Вып. 1. С. 41–42.

[13] Разумихин С. Село Бобровки и окружной его околоток Тверской губернии Ржевского уезда // Этнографический сборник. СПб., 1853. Вып. 1. С. 274.

[14] См.: Лебедев А.П. Борьба христианской церкви древних времен против увеселения азартными играми // Душеполезное чтение: Ежемесячное издание духовного содержания. М., 1889. Ч. 1. С. 397.

[15] Даль В.И. Толковый словарь... Т. 2. С. 7.

[16] Хороший тон: Сборник правил и советов на все случаи жизни общественной и семейной. М., 1996. С. 167.

[17] Даль В.И. Толковый словарь... Т. 2. С. 6–7; Т. 3. С. 380–381.

[18] Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. М., 1897. Т. 1, № 248dd.

[19] Щукин Н.С. Народные увеселения в Иркутской губернии. СПб., 1868. С. 18.

[20] См.: Сагалаев А.М., Октябрьская И.В. Традиционное мировоззрение тюрков Южной Сибири: Знак и ритуал. Новосибирск, 1990. С. 117–136.

[21] Даль В.И. Указ. соч. Т. 1. С. 407; Т. 2. С. 689; Т. 3. С. 380–381.

[22] Смирнов А.М. Сборник великорусских сказок // Записки Русского географического общества (РГО). Пг., 1917. Т. 44, вып. 2, № 215. С. 93.

[23] Смоленский этнографический сборник // Записки РГО. СПб., 1891. № 4. С. 638.

[24] Шейн П.В. Указ. соч. Т. 2, № 67. С. 146.

[25] Даль В.И. Указ. соч. Т. 1. С. 407.

[26] Терещенко А.В. Указ. соч. Т. 4. С. 126.

[27] См.: Максимов С.В. Крестная сила; Нечистая сила; Неведомая сила. С. 154; Афанасьев А.Н. Поэтические воззрения славян на природу. М., 1868. Т. 2. С. 244; Афанасьев А.Н Народные русские сказки. М., 1957. Т. 1, № 272; Афанасьев А.Н. Народные русские легенды. Казань, 1914. № 16.

[28] Тамбовский фольклор. Тамбов, 1941. С. 152.

[29] Терещенко А.В. Указ. соч. Т. 4. С. 127.

[30] Даль В.И. Указ. соч. Т. 2. С. 8.

[31] См.: Логиновский К.Д. Указ. соч. С. 132.

[32] См.: Вольнов И.Е. Повесть о днях моей жизни: Крестьянская хроника // Избранное. М., 1956. С. 232–233.

[33] См.: Костров Н.А. Юридические обычаи крестьян-старожилов Томской губернии. Томск, 1876. С. 64–65.

[34] Максимов С.В. Сибирь и каторга. СПб., 1871. Ч. 1. С. 283, 286, 292–293, 295–296.

[35] Там же. С. 35.

[36] Там же. С. 81.

[37] Максимов С.В. Указ. соч. Ч. 2. С. 155.

[38] Там же. Ч. 1. С. 294, 296.

[39] Гуревич А.Я. Категории средневековой культуры // Гуревич А.Я. Избранные труды. М., 1999. Т. 2. С. 54.

[40] Успенский Г.И. Крестьянин и крестьянский труд // Собр. соч.: В 9 т. М., 1956. Т. 5. С. 32–37. То обстоятельство, что труд для крестьянина – это не только экономическая, но и духовно-нравственная категория, отмечалось и в современных исследованиях (см., напр.: Гордон А.В. Тип хозяйствования – образ жизни – личность // Крестьянство и индустриальная цивилизация. М., 1993. С. 113–135).

[41] Эти взгляды развивал В.Я. Пропп (см.: Пропп В.Я. Русские аграрные праздники. Л., 1963).

[42] Нефедов Ф.Д. Наши фабрики // Нефедов Ф. Д. Повести и рассказы. Москва; Иваново, 1937. С. 21.
[43] Григорович Д.В. Литературные воспоминания // Григорович Д.В. Полн. собр. соч.: В 12 т. СПб., 1896. Т. 12. С. 312.
[44] Григорович Д.В. Рыбаки // Григорович Д.В. Избранное. М., 1976. С. 447.
[45] Рудина О.Р. Вопросы быта и культуры русских рабочих на страницах большевистской печати (по материалам газеты «Правда» за 1912–1914 и 1917 гг.) // Этнографическое изучение быта рабочих. М., 1968. С. 163.
[46] Григорович Д.В. Рыбаки. С. 370–371.
[47] Решетников Ф.М. Где лучше // Полн. собр. соч.: В 6 т. Свердловск., 1939. Т. 4. С. 9.
[48] Решетников Ф.М. Глумовы // Там же. Т. 3. С. 165.
[49] См.: Гиляровский В.А. Мои скитания. Люди театра. М., 1998. С. 144.
[50] См.: Миненко Н.А. Живая старина: Будни и праздники сибирской деревни в XVIII – первой половине XIX в. Новосибирск, 1989. С. 91–100.
[51] См.: Максимов С.В. Лесные города // Собр. соч.: В 20 т. СПб., 1908. Т. 20. С. 168.
[52] Выражение, свойственное, по наблюдению публициста Е.Л. Маркова, для «русского распущенного человека» (См.: Марков Е.Л. Собр. соч. СПб., 1877. Т. 1. С. 342).
[53] Чукмалдин Н.М. Записки о моей жизни. М., 1902. С. 103.
[54] Там же. С. 63, 65, 66.
[55] Писемский А.Ф. Очерки из крестьянского быта. Леший // Собр. соч.: В 9 т. М., 1959. Т. 2. С. 247.
[56] Топоров В.Н. Пространство // Мифы народов мира. М., 1998. Т. 2. С. 341.
[57] Даль В.И. Указ. соч. Т. 3. С 457.
[58] Писемский А.Ф. Очерки из крестьянского быта. Питерщик // Собр. соч. Т. 2. С. 237–238.
[59] Максимов С.В. Питерщик (Похождения Кулачка) // Максимов С.В. Избр. произв.: В 2 т. М., 1987. Т. 2. С. 305–384.
[60] Федоров В.А. Крестьянин-отходник в Москве (кон. XVIII – перв. пол. XIX в.) // Русский город (историко-методологический сборник). М., 1976. С. 176–177.
[61] Даль В.И. Указ. соч. Т. 2. С. 689.
[62] Успенский Г.И. Из деревенского дневника // Собр. соч. Т. 4. С. 97.
[63] Успенский Г.И. Власть земли // Собр. соч. Т. 5. С. 110.
[64] Там же. С. 115–116.
[65] Там же. С. 105–106.
[66] Михневич В.О. Извращение народного песнотворчества // Исторические этюды русской жизни. СПб., 1882. Т. 2. С. 400.
[67] Оссовская М. Рыцарь и буржуа: Исследование по истории морали. М., 1987. С. 335.
[68] Михневич В.О. Указ. соч. С. 400.
[69] Даль В.И. Степнячок // Полн. собр. соч.: В 8 т. СПб., 1897. Т. 4. С. 307.
[70] Успенский Г.И. Из деревенского дневника // Собр. соч. Т. 4. С. 18–20.
[71] Мишла (Орфанов М.И.) В дали: (Из прошлого): Рассказы из вольной и невольной жизни. М., 1883. С. 89–95.
[72] Некрасов Н.А. Полн. собр. соч. и писем: В 12 т. М., 1952. Т. 10. С. 355.
[73] Мельников П.А. Старые годы // Собр. соч.: В 8 т. М., 1976. Т. 1. С. 111–153.

[74] Михневич В.О. Указ. соч. С. 393.
[75] Михневич В.О. Указ. соч. С. 393.
[76] Там же. С. 398.
[77] Авдеева-Полевая Г.А. Записки и замечания о Сибири. М., 1837. С. 112.
[78] См.: Бернштам Т.А. Указ. соч. С. 77–78.
[79] Михневич В.О. Указ. соч. С. 388–389.
[80] Вольнов И.Е. Указ. соч. С. 232–233.
[81] Бернштам Т.А. Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX – начала XX в. С. 97.
[82] Максимов С.В. Крестная сила; Нечистая сила; Неведомая сила. С. 20.
[83] См.: Сафьянова А.В. Внутренний строй русской сельской семьи Алтайского края во второй половине XIX – начале XX в. (Внутрисемейные отношения, домашний уклад, досуг) // Русские: семейный и общественный быт. М., 1989. С. 108.
[84] Успенский Г.И. «Пинжак» и черт // Собр. соч. Т. 6. С. 278–279.
[85] Максимов С.В. Питерщик (Похождения Кулачка). С. 325–327.
[86] Мельников П.И. В лесах // Собр. соч. Т. 4. С. 34–35.
[87] Решетников Ф.М. Внучкин // Полн. собр. соч. Т. 3. С. 297–313.
[88] Мельников П.И. Красильниковы. С. 63–66.
[89] Успенский Г.И. Верзило // Собр. соч. Т. 6. С. 151–153.
[90] Успенский Г.И. Кой про что // Собр. соч. Т. 7. С. 113.
[91] Быт белорусских крестьян // Этнографический сборник. СПб., 1854. Вып. 2. С. 243.
[92] Потанин Г.Г. Этнографические заметки на пути от г. Никольска до г. Тотьмы // Живая старина. СПб., 1899. Вып. 1. С. 41–42.
[93] Черных П.Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка. М., 1999. Т. 1. С. 363.
[94] См.: Шейн П.В. Материалы для изучения быта и языка русского населения Северо-Западного края. Т. 3. С. 103–111; Чубинский П.П. Труды этнографическо-статистической экспедиции в Западно-Русский край. СПб., 1872. Т. 7, ч. 3. С. 356, 448.
[95] См.: Балов А.В. Очерки Пошехонья // Этнографическое обозрение. 1899. № 1–2. С. 218–219.
[96] См.: Колышко П. Очерки современной России. СПб., 1887. Т. 2. С. 305.
[97] Прыжов И.Г. Кабацкие целовальники // Прыжов И.Г. 26 московских пророков, юродивых, дур и дураков и другие труды по русской истории и этнографии. М., 1996. С. 167–168; Гиляровский В.А. Мои скитания. Люди театра. С. 97; Решетников Ф.М. Между людьми (записки канцеляриста) // Полн. собр. соч. Т. 2. С. 167.
[98] Костров Н.А. Юридические обычаи крестьян-старожилов Томской губернии. С. 64–65.
[99] Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. Т. 2, № 272. С. 189–190.
[100] Гуревич А.Я. Указ соч. С. 504.
[101] Успенский Г.И. Бог грехам терпит // Собр. соч. Т. 5. С. 404–405.
[102] Михневич В.О. Указ. соч. С. 389–390.
[103] Михневич В.О. Там же. С. 403–404.
[104] Гордон Л.А., Клопов Э.В., Оников Л.А. Черты социалистического образа жизни: Быт городских рабочих вчера, сегодня, завтра. М., 1977. С. 141.

Глава шестая

ОБРАЗЫ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ, ИГРОКА И ИГРАЛЬНЫХ КАРТ В ФОЛЬКЛОРНОЙ ТРАДИЦИИ

Вначале оговоримся, что понятие «фольклор» в данном случае употребляется в широком значении – для обозначения «всего комплекса неспециализированной духовной культуры социальных низов письменных обществ»[1].

Азартная карточная игра – это игра, результат которой не зависит от умений и воли человека, поскольку определяется случаем. Образованная часть общества, в большей степени ограниченная светским прагматизмом, пыталась противопоставить этой иррациональной силе рациональные математические способы достижения выигрыша или банальное шулерство. В специальной изобличительной и попутно «учебной» литературе описывались различные стратегии игры и применяемые в ней непредусмотренные правилами «технологии»[2]. Великие русские писатели в своих произведениях и в частной жизни стремились найти закономерность в случайном[3]. Пушкинский Германн, который, казалось бы, являл собой пример мистического отношения к выигрышу, все же осмыслял себя «в облике бесстрастного автоматического разума. Он хотел бы изгнать случай из мира и своей судьбы. За зеленое сукно он может сесть лишь для игры наверное»[4]. По сути, и толкование мистического символизма игры в художественных и эзотерических текстах есть порождение рассудочного, абстрактного восприятия. Следуя традиции европейского просвещения, игроки из дворянского сословия уповали на человека, на его разум как упорядочивающую и покоряющую силу (в «Пиковой даме» тайна трех «верных» карт принадлежала Сен-Жермену – авантюристу, изобретателю «жизненного эликсира и философского камня»).

Традиционно мыслящая часть общества противопоставляла иррациональной силе случая иррациональные же методы, ожидая помощи не от математического, но от мифологического их источника и владыки – Бога (при этом не вдаваясь в семантический анализ). Так, среди разнообразных магических обрядов, приуроченных к Пасхе, особые «приметы» существовали у воров и карточных игроков («Игрок – кум вору»[5]). Воры должны были во время пасхальной заутрени незаметно украсть какую-нибудь вещь у молящихся, чтобы без опасения заниматься своим ремеслом целый год. Игроки же клали в сапог под пятку монету «с твердой надеждой, что эта мера принесет им крупный выигрыш». Чтобы сделаться непобедимым игроком, необходимо было отправиться на пасхальную заутреню с колодой карт и в ответ на троекратное «Христос Воскресе» соответственно сказать священнику: «Карты здеся», «Хлюст здеся» и «Тузы здеся». «Это святотатство, по убеждению игроков, может принести несметные выигрыши, но только до тех пор, пока святотатец не покается»[6]. В Тюменском крае сохранилось предание, согласно которому, держа в руках пикового туза, нужно было вместо «Воистину воскрес» сказать: «Винный [пиковый] туз есть» – «тогда с этим тузом можно сделаться настоящим невидимкой и все доставать».

Описанный метод влияния на ход азартной игры имел такие же шансы на успех, как и система, разработанная молодым артиллерийским офицером Л.Н. Толстым. Существенно здесь то, что крестьянство понимало игру в карты в категориях, связанных с представлениями о загробном мире и соответствующими магическими обрядами.

Если для дворянства карточная игра – это элемент светского образа жизни, то в среде простого народа это одно из занятий природных духов. В быличках и бывальщинах миграция животных объяснялась тем, что один леший или водяной проигрывал их в карты более могущественному соседу: «Лешие на крыс и зайцев играют в карты, все равно как мы на деньги»[7]; «Лесовые и водяные пьют водку, играют в карты без крестов (трефей) и один другому проигрывают свое имущество: оттого-то в ином месте бывает много рыбы, а в другом ничего...»[8]. Жители Олонецкой губернии связывали такое природное явление, как «исчезающие озера», с тем, что правитель одного из мелких озер проигрывал в кости воду, рыбу и себя самого водяному более крупного Онежского озера[9]. Согласно показаниям местного

населения, в 1859 г. «русские лешие вели азартную игру на смерть с сибирскими целой артелью. Победа осталась на стороне первых: побежденные сибиряки гнали из своей тайги свой проигрыш через Тобольск на Уральские горы... До большой игры лешие ежегодно ведут малые ставки между собою, с ближайшими соседями и перегоняют зайцев и белок из колка в колок [из рощи в рощу] почти ежедневно»[10]. В двух сказочных текстах имеются упоминания о том, что Бог играет в карты с учениками[11] или с апостолом Петром[12]. Конечно, число сюжетов, где в качестве игроков выступает нечистая сила, несоизмеримо больше, однако это показательно для характеристики народного православия, в котором и «крестная» и «нечистая» силы выступали как равновеликие персонажи, измеряемые в «сниженных», бытовых категориях.

Дж. Фрэзер в своем классическом исследовании магии и религии отмечал, что первобытные представления, «какими бы абсурдными они нам ни казались, в свое время были самыми привычными догматами»[13]. Для человека первобытности тотемные и действительные предки-родоначальники, находившиеся в потустороннем мире, откуда происходили все начала мира посюстороннего, выступали как незримые покровители жизненно важных сфер деятельности. Символическое воздействие на мир мертвых или пребывание в нем во время инициации приобщало человека к этой магической силе, наличием которой (а не личными качествами) объяснялся успех в различных начинаниях[14].

Эти представления унаследовало и трансформировало народное православие. Первопредки переосмыслились как лешие, водяные, домовые и другие «духи», а также как персонажи более высокого уровня – всемогущий Бог и святые-покровители. Расположением этих представителей иного мира необходимо было заручиться непосредственно или при помощи посредника – колдуна или священника, «как своего рода колдуна, знающегося с могущественными силами»[15]. В отличие от официального православия, для которого была характерна оппозиция «чистое» / »нечистое», в бытовом православии, наследовавшем черты архаического мышления, мир разделялся на «свое» и «чужое»[16]. При этом чужое могло быть «заряжено как благом, так и деструктивными тенденциями»[17]. В практической жизни в выборе способа влияния на потусторонний, «чужой» мир, а следовательно, и

на окружающую, «свою» действительность крестьянин делал акцент не на понятии «божественности» или «нечистоты», а на понятии «силы» и степени ее могущества. «Народное сознание, прочно связывая колдовство и многие магические действия с чертом, сатаной, не знает тем не менее категорического однозначного осуждения этих действий, требуемого церковью... Хорошо известно применение «божественных» формул против «бесовских»: своеобразная попытка противопоставить «крестную» магию «нечистой силе» и порче. Наряду с этим в народной магии широко применяется и «бесовская» магия против «нечистой» же силы. Магические средства от порчи часто включают в себя христианские, церковные символы – крест, крестное знамение»[18].

За поддержкой сверхъестественных сил отправлялись в церковь, на пасхальную службу, вор и игрок. Воскрешение умершего Христа – это один из самых сакральных моментов года, сочетавший в себе христианскую идею о торжестве сил добра над силами зла и языческий культ предков – поминальные трапезы на могилах родителей, возможность повидаться с умершими родственниками и спросить у них совета[19]. Такая концентрация магической силы использовалась вором и игроком для того, чтобы на весь год обеспечить себе удачу. Связь похищения или выигрыша с удачей для человека с традиционным типом мышления была более реалистична, чем с конкретными воровскими или шулерскими приемами. Даже для современных преступников в совершении преступления или выборе лидера актуальным остается понятие «фарта» и связанных с ним суеверий. Удача – частое наличие подходящих случайностей. Для вора они создавались человеческой небрежностью и рассеянностью – незапертая дверь, кошелек в наружном кармане, оставленный без присмотра товар и т.д., а для игрока в азартные игры – комбинациями карт, произвольно получаемых из колоды, или той же невнимательностью партнера

Сделать такие благоприятные обстоятельства постоянными, т.е. приобрести власть над случаем, возможно было только апеллируя к сверхъестественным силам, к ведению которых человеческое сознание с древнейших времен относит сферу случайного. При этом неважным представлялась действительная связь между подобным воздействием и выигрышем: «Для архетипического человека несущественно проверять истинность правила на опыте... Более того, опыт

может не совпадать с правилом, даже противоречить ему, но не опровергнуть правило... Здесь, если ложка, оставленная в горшке, вызовет бессонницу [читай: выиграют «волшебные карты»] в отношении 1 : 10, случайными будут 10 случаев «непопадания», а правило останется неоспоримым»[20].

В церкви вор и игрок демонстрировали антиповедение, т.е. «обратное, перевернутое, опрокинутое поведение»[21], нарушающее установленные церковью нормы. В этом антиповедении обнаруживается переосмысление ранних представлений о посвящаемом, который, временно находясь в ином пространстве, становился невидимым для окружающих[22] (отсюда и желание «сделаться настоящим невидимкой и все доставать») и мог нарушать обычные нормы. Например, совершать ритуальное воровство, тем самым доказывая, что успешно прошел обряд инициации и приобрел необходимые для жизни в суровых природных условиях находчивость и ловкость[23]. Во многих традиционных культурах умелое воровство долгое время считалось особой доблестью. Публицист и этнограф М.Д. Чулков в «Словаре русских суеверий» писал: «У всех диких народов, кроме камчадалов, воровство похвально и наказывается жестоко, но не за кражу, а за неумение»[24]. В древнерусском обществе воровство не осуждалось, если совершалось настолько искусно, что не давало повода для обвинения[25]. Говоря «игрок кум вору», народная молва подразумевала не только нечестность их занятий, но и типологическое сходство в использовании магических ритуалов в сакральном пространстве и времени для «перевода» на себя или свой инвентарь сил потустороннего мира, дающих вечное нетрудовое изобилие.

Кощунственное пародирование самых важных и священных для христианина слов «Иисус воскресе» сугубо прагматичным заклинанием («Карты здеся») воспринималось как святотатство (воровство святой силы), требовавшее покаяния. Вероятно, не каждый добропорядочный верующий решился бы на подобную подмену, однако для тех, кто предпочитал «несметные выигрыши» честному, но утомительному и обесценивающемуся крестьянскому труду, покаяние лишь ограничивало длительность действия колдовской силы[26]. Пасхальная заутреня являлась «рабочим временем» и для чернокнижников – в течение ее необходимо было прочесть про себя все сделанные за год заговоры, иначе они становились бездейственными[27].

Официальное православие пыталось бороться с языческим пониманием христианства, с тесным переплетением официальных и народных молитвенных формул, однако на повседневном бытовом уровне ее служители вынуждены были считаться с таким положением вещей и включать в свою практику, по сути, языческие обряды (например, связанные с плодородием, «Божьим судом», метанием жребия).

Отношение церкви к игрокам имеет длительную традицию, отличающуюся завидным постоянством негативных определений. В период своего становления христианская церковь стремилась искоренить древние языческие представления, связанные с игрой, и утвердить свой приоритет в общении с потусторонним миром. Утрата Античностью сакрального значения игры и целеполагание ее в сфере развлечений, пристрастий или наживы предоставляли богатый материал (в особенности в крупных городах) для дискредитации этого вида деятельности.

Обличение азартных игр, наряду с театром, стало одной из ведущих тем многих церковных постановлений и трактатов[28]. В трактате «Об игроках», составленном римским епископом Виктором (II в.), очень обстоятельно описаны все негативные следствия азартных игр в кости в религиозном, нравственном и экономическом отношениях: «На ней [игральной доске] стоит сам дьявол со смертоубийственным ядом змеи... Вокруг игорной доски царит безумный смех, ни во что ставится божба и слышится шипение, подобное змее; самые злые страсти, споры, ругательства и дикая зависть не умолкают около игорной доски и ссорят между собою братьев и друзей. На игорной доске растрачивается состояние, с трудом нажитое... Этого мало: игроки проводят у банкомета целые ночи в обществе блудниц, при запертых дверях... Кто играет в кости, тот наперед обязывается принести жертву изобретателю игры, следовательно, делается идолопоклонником, а этих последних, по слову Писания, ожидает смерть вечная... Не как игрок, а как христианин принеси лучше деньги твои на трапезу Господню, где председает Христос, где ангелы взирают и мученики присутствуют; раздели свое достояние между бедными»[29].

Отношение, сформированное в раннем христианстве к игрокам, играм и вообще к любым проявлениям игрового начала, последовательно поддерживалось русской православной церковью. Настольные игры, устраиваемые во время праздников, приравнивались к другим проявлениям дохристианской праздничной культуры и потому

запрещались как проявление «бесовства», а их участники преследовались. Кости, а затем карты и даже такие интеллектуальные игры, как шахматы и шашки, при наличии денежных ставок, могли привести к потере имущества, а бедность, как известно, «мать всех пороков». Церковь осуждала карточную игру как неправильное расходование времени, отпущенного Богом для трудов и молитвы ради спасения души. «Руководство для сельских пастырей» (1871 г.) предупреждало: «А который христианин праздничные дни употребляет на празднословие, на пересуды, на пьянство, на распутство, на нескромные игры, на кулачные бои и на другие непотребные дела, тот мало того, что нарушает праздники Господни, а еще оскверняет их и вместо Бога служит диаволу, вместо спасения губит душу свою»[30].

Игра могла не только сбивать с пути истинного, но и наставлять на него, что свидетельствовало о сохранении за ней ее древнего значения как «Божьего суда». В житии византийского юродивого Симеона находим такие строки: «Юноши остановились, и Иоанн, указывая пальцем, говорит Симеону: «Вот дорога, ведущая к жизни», и он показал ему дорогу к святому Иордану, «а вот дорога, ведущая к смерти», и показал на главную дорогу, по которой прошли родители их. «Помолимся, и каждый пусть станет на одной из этих дорог, и кинем жребий, и пойдем по той, что укажет жребий»... Они бросили жребий, и Симеону выпала десятка, а стоял он на дороге, ведущей к святому Иордану»[31].

Ценным источником по реконструкции традиционной мировоззренческой системы и роли и места в ней карточной игры являются русские волшебные и бытовые сказки. Количество сказочных текстов, связанных с игральными картами, сравнительно невелико (47, при общем количестве около 10 000, из них русских – более 4 300[32]). Число этих записей имеет тенденцию к увеличению: вторая половина XVIII в. – 2 текста, первая половина XIX в. – 2, вторая половина XIX в. – 18, начало XX в. – 16. Такое распределение было связано не только с активизацией собирательско-издательской деятельности, но и с изменениями в быту, зафиксированными сказкой. К примеру, в сказочном повествовании закрепились такие иноязычные заимствования, как «трактир», «графин», «бриллиант», «армия», «леворверт» и т.д. Если в самых ранних публикациях игра в карты присутствовала вместе с игрой в кости («В карты играют // Костью бросают»[33]), а мужицкий сын не знал, «что есть за карты», и обучался игре «в дура-

ки» пять дней[34], то в сказках, относящихся ко второй половине XIX в., герой не раздумывая садился за знакомую ему игру, а о старомосковской игре в кости сказочник уже и не вспоминал.

В рассмотренном сказочном материале карточная игра лишь в двух случаях являлась самостоятельным и главным сюжетообразующим мотивом. В одном из текстов обычно схематично изображаемая ситуация игры передана очень подробно, с описанием психологического состояния играющих и затягивающего характера игры на крупные ставки («Заведующий так осерчал, что уже на одном месте сидеть не может, и отпустить ему было жалко»; «Конечно, было Семену жутко, что проиграет, но ему удалось благополучно окончить»; «Заведующий чуть не сошел с ума и приписал ему три корабля с товарами» и т.п.)[35]. В другом тексте солдат, застигнутый в церкви за разбором карт, объяснил, что они заменяют ему Библию и календарь (туз – Бог, тройка – Святая Троица, шестерка – шесть дней творения мира, восьмерка – восемь человек, спасшихся от потопа, десятка – десять заповедей, масти – времена года, очки – дни в году и т.п.)[36]. В большинстве же случаев игра оставалась дополнительным сюжетом или второстепенным эпизодом. В некоторых сказках колода карт не всегда присутствовала среди волшебных предметов[37], а карта, спрятанная в какое-либо вместилище и вызывающая духов помощников, была не чем иным, как несколько видоизмененным мотивом чудесного ларца, табакерки или сумы[38].

Фольклорная жанровая система одним из своих источников имеет тотемистические представления: «...многоликость персонажей и связанных с ними функций – результат многократно происходивших дифференциаций, отпочкований, разветвлений и трансформаций некогда единого синкретического по своему составу образа мифического предка-родоначальника»[39]. Исходя из исследования генезиса сказочных мотивов, предпринятого В.Я. Проппом, образы игрока, карточной игры и самих игральных карт, как их обрисовывает сказка, также обнаруживают связь с тотемистическим мировоззрением и культом предков.

Для человека первобытности удачная охота в меньшей степени обусловливалась личными способностями: «Если животное убивалось, то это происходило не потому, что стрелок был ловок или стрела была хороша; это происходило оттого, что охотник знал заклинание, подводящее зверя под его стрелу, потому что он имел над ним маги-

ческую власть в виде мешочка с волосками и т.д. Так получается концепция, что орудие работает не в силу прилагаемых усилий... а в силу присущих ему волшебных свойств»[40]. Магическая власть над природой, обеспечивающая вечное изобилие, хранится в царстве предков-родоначальников, которые «сильны в силу того, что они находятся в ином мире, откуда идут все начала»[41]. Приобщившись к частичке этой власти и перенеся ее в мир людей, можно было «добиться совершенного производства стрел, не знающих промаха»[42].

В этих особенностях первобытного мышления кроются и представления о беспроигрышных картах, которые при любом уровне способностей их владельца и вне зависимости от случая приводят к выигрышу. Их потустороннее происхождение и волшебную силу выдает золотая окраска («однозолотные карты»). Так же, как и другие «золотые диковинки» (утка-золотые перышки, золотые яблоки и т. д.), это «утратившие свою магическую функцию предметы из потустороннего мира, дающие долголетие и бессмертие»[43]. «Заряженные» магической силой карты герой получает от старца (5), царя (3), Христа (1), исправника (1) или обнаруживает в волшебном доме (3), т.е. получает как дар от положительных, «своих» персонажей или как результат путешествия в их мир. Эти загробные дарители представляют собой рационализированных Ягу-хозяйку, животных-помощников, умерших родителей, в свою очередь также производных от образов тотемного предка и старших родичей, осуществлявших посвящение[44]. Даритель благоволит к герою и удовлетворяет обращенную к нему просьбу зачастую немотивированно, поскольку он помогает «своим» потомкам («Дай карты, чтоб не обыграл меня никто, дай орехи, чтоб не расщелкнул никто, сделай торбочку для них»[45]). Высокая степень этого расположения – в принесении героем предку-дарителю жертвоприношения в форме оказания какой-либо услуги (например, пощадить царевну, воскурить ладан, подать милостыню нищему старцу или Христу) или в успешном прохождении обряда инициации[46].

Получив волшебное средство (карты) или набор этих средств (карты, неисчерпаемый кошелек; карты, железный молоток, клещи и т. д.), сказочный герой вступает в поединок со своим антагонистом. Принимая во внимание только те варианты, когда поединок происходит в форме игры и помещен в композицию волшебной сказки, в большей степени, чем бытовая, сохранившей свои исторические корни, можно

выделить следующие его типы: игра с чертом, кикиморой и нечистыми духами, которые мучают царевну (9); игра с самой царевной (5); игра с волком-самоглотом, буй-волком (2).

В первом случае в собирательном образе черта легко узнать переосмысленного в рамках христианской демонологии тотемного предка. Причем предка «чужого», вредоносного, способного вселяться в человека и приносить ему боль и страдания. Герой обыгрывает и подчиняет этого злого духа благодаря магической силе волшебного предмета. Хитростью (как правило, обманным договором) заключает его в ранец, а затем уничтожает (под молотом кузнеца) или теряет.

Во втором случае образ царевны сопоставим с представительницей чужого рода, обладающей своими духами-помощниками. Герой с легкостью обыгрывает приближенных к ней светских персонажей (генералов, министров, царя), но при встрече с самой царевной терпит поражение. Здесь одних карт или кошелька уже недостаточно – царь-девица более могущественна и хитростью похищает волшебные предметы («И приказала она тайно служанке поднести ему рюмку усыпляющего зелья... Тогда отобрала она у него кошелек с золотом и карты однозолотные... и приказала в навозную яму бросить»[47]). Герой вынужден вновь прибегнуть к помощи старца или побывать в ином мире, чтобы обзавестись более действенным средством – волшебными яблоками, у отведавшего которые либо вырастают рога, либо он становится писаным красавцем. Царевна, поддавшись искушению стать еще красивее, «украшает» свою голову рогами, просит героя помиловать ее, возвращает украденное и, будучи высечена железными прутьями (реминисценция ритуальной дефлорации), признает над собой власть мужа.

Наконец, волк-самоглот (сын Бабы-яги, тотемистический реликт) играет с условием, чтобы герой не уснул, в противном случае его ждет смерть, а игра на связывание рук с коварной сестрой должна была закончиться появлением ее вооруженного сообщника.

Во всех упомянутых случаях партнеры по игре демонстрируют изначальную враждебность к герою, они – представители «чужого» мира, которые испытывают на наличие магических способностей, полученных из царства мертвых или от его представителей. Игровой поединок прямо или косвенно приближал героя к конечной цели повествования – женитьбе[48], что также наводит на мысль об испытании на наличие «магической вооруженности».

В большинстве случаев (11 из 16) сказочные антагонисты сами предлагают игру как способ соревнования в силе, поскольку сфера случайного неподконтрольна обычному человеку. Естественно, что без помощи предка-покровителя герой не стал бы героем и его ждала бы неудача и судьба своих «безоружных» предшественников («...еще ли жив солдат, или замучили его черти, или поела моя дочь»[49], «И была она [царевна] большая мастерица играть в карты. Изо всех стран съезжались к ней цари и царевичи, короли и королевичи, князья и бояре, но никто не сумел ее обыграть ни единого разу»[50]; «...играли, играли, дурак не вытерпел – совсем заснул. Волк-самоглот разбудил его: «Что, заснул? Теперь съем тебя со всеми косточками»[51]; «Иван-богатырь... просил родную свою сестру, чтобы она развязала ему руки, но она... побежала в ту комнату, где был есаул, и сказала ему, что брат ее стоит связан»[52]).

В отличие от привычного трудового состязания, в котором герой русского фольклора с легкостью побеждал черта[53], в игровом состязании он мог одолеть или подчинить своего противника только благодаря использованию или демонстрации «заряженного» магической силой предмета. В роли такого предмета выступают карты («Вдруг в самую полночь явилась нечистая сила и прямо к солдату: «Давай, солдат, в карты играть!» – «Ладно, – говорит солдат, – только с условием – на мои карты»[54]), предмет из таинственного для черта материала (чугунный человек с пружинами, железные орехи, когти и т.д.), неисчерпаемый кошелек («Сколько она [Марфа-царевна] не выигрывала денег, у него все не убывает»[55]), вышитое женой-помощницей полотенце («Ведь твоя жена мне родной сестрой доводится, а я ведь этого не знал, чуть не съел тебя»[56]), стул («кто на него сядет тот всех обыграет»[57]), наконец, яблоки как последний аргумент в борьбе с царь-девицей. В трансформированном виде, под влиянием современных сказочнику религиозных представлений, помощь предков выступает как использование символики креста, призывающего имя Божие («Врешь, кикимора! Если ты играть не будешь, я на тебя крести надену!»[58]; «Вот дед карты потихоньку под стол – и перекрестил; глядь – у него в руках туз, король, валет козырей...»[59]).

Учитывая, что генетически «восприемник силы тождественен ее дарителю»[60], а за образом антагониста героя скрывается тотемный персонаж, можно сказать, что игра в сказке восходит к ситуации мифологического противостояния родовых тотемов.

Преодоление сказочным героем враждебности и силы чужого героя-тотема посредством игрового поединка, с последующим повышением его социального статуса, вскрывает еще одно существенное архаическое значение игры как преодоления смерти и последующего обновления. «Враг» – это носитель образа смерти, тот аспект тотема, который будет побежден в рукопашной и умрет», – писала О.М. Фрейденберг в работе о мифологическом содержании форм античной литературы. Существование первобытного коллектива, его жизнь или смерть в значительной степени зависели от природных условий; он находился в состоянии «постоянной и ожесточенной борьбы с природой», и эта борьба – «единственная категория восприятия мира в первобытно-охотничьем сознании, единственное семантическое содержание его космогонии и всех действ, ее воспроизводящих».

Совершая те или иные обряды, можно было символическим образом изменить течение природных процессов в желательную сторону: «Тождество и повторения ставят знак равенства между тем, что происходит во внешнем мире и в жизни самого общества; переосмысляя реальность, это общество начинает компоновать новую реальность, иллюзорную, в виде репродукции того же самого, что оно интерпретирует: это и есть то, что мы называем обрядом и что в мертвом виде становится обычаем, праздником, игрой и т.п. Мышление, орудующее повторениями, является предпосылкой к тотемистическому миросозерцанию, в котором человек и окружающая действительность, коллектив и индивидуальность слиты; а в силу этой слитности общество, считающее себя природой, повторяет в своей повседневности жизнь этой самой природы, т.е., говоря на нашем языке, разыгрывает свечение солнца, рождение растительности, наступление темноты и т.д.»[61]

Иными словами, если следовать логике рассуждений О.М. Фрейденберг, игра как вид деятельности вырастает из ритуала, который, в свою очередь, являлся порождением особенностей первобытного мышления, допускающего возможность влияния на природные процессы путем их «разыгрывания». Й. Хейзинга, напротив, утверждал, что ритуал вырастает из игры: «Только на более поздней стадии общественного развития с этой игрой связывается представление, что она что-то выражает, а именно представление о жизни... Культ прививается к игре. Однако игра сама по себе была фактом первичным, исходным, изначальным»[62]. По форме игра имеет много общего с риту-

алом, и архаическое сознание, вероятно, не разграничивало эти действия. Гораздо важнее здесь не установление первичности (подобно хрестоматийному спору о курице и яйце), а факт тесной связи игры с ритуализированным поведением, воссоздающим сакральную ситуацию столкновения жизненного начала (выигрыш) со смертным началом (проигрыш), относящуюся к «фундаментальным мифологическим противоположностям»[63].

Так, игры во время погребения должны были способствовать обновлению и возрождению покойника: «...на земле проделывается все то же, что он делает, как солнце, под землей: здесь бег коней и людей с факелами, рукопашная гладиаторов, кулачный поединок, игра в мяч и метание диска. Победивший получает одежду или вещь покойного, потому что он сам уподобляется тому, кто победил смерть, и потому что в его лице уже побеждает и начинает заново жить покойник»[64]. Многочисленные почести, которые получал победитель древнегреческих олимпийских игр, восходили к обрядам борьбы нового кругооборота со старым во время дней солнцестояния и равноденствия: «...это было новое божество, в рукопашной умертвившее старого бога и теперь ставшее новым царем, новым годом, новым женихом». Гладиаторские игры в Древнем Риме «происходили в праздники, были посвящены богам, находились в ведении сакральных коллегий, – более того, они отвращали бедствие и приносили стране избавление от несчастья». В случае победы гладиатор (приговоренный к смерти, раб, пленный) обретал право жизни, в случае же поражения «его добивали жесточайшим образом в особой мертвецкой при амфитеатре, куда его выносили на специальных дрогах замаскированные в маску смерти служители через ворота богини Смерти»[65]. В обычном праве вышедший победителем из поединка считался невиновным, поскольку его поддержали потусторонние силы: «В обряде и обычае суд вовсе не связан с правом, с системой наказаний: он сопутствует всякому состязанию, всякому поединку, и его функция – присуждать победу; не преступления в его компетенции, но агоны; кто кого одолел, за кем победа – вот он что решает... Суд при помощи поединка прошел через все средние века... и трудно поверить, что в этом суде правым оказывался тот, кто оставался жить, виновным – умерший»[66].

Игра в кости, распространенная у многих народов, также являлась одной из метафор смерти, которая ожидала в случае проигрыша.

Метанием костей определялась судьба, доля, диктуемая высшими силами. Дополняя высказывание Й. Хейзинги о сакральном значении игры в кости[67], можно высказать предположение, что оно было связано с материалом, из которого они изготовлялись, – кости как части убитого тотемного животного.

В столице Тибета – Лхасе, Царь Годов, олицетворявший старый год и искупительную жертву, изгонялся из города после проигрыша в кости представителю Далай-ламы, олицетворявшему его обновление и новый год. Чтобы боги ненароком не ошиблись в своем выборе и не повернули круг времени вспять, играющим давались фальшивые кости и поединок принимал формальный характер (единицы против шестерок)[68]. Кости со счастливыми номерами были обнаружены в катакомбных захоронениях первых христиан, вероятно, как символ победы над смертью[69]. При помощи костей выбирал жертву языческим богам князь Владимир[70]. В обычном праве распределение земельных наделов, раздел имущества, установление вины или невиновности часто определялись при помощи жребия[71]. В вытянувшем жребий при выборе общинного засевальщика «видели проявление милости божьей, он принимался счастливым на веру; бывало, что эту функцию выполнял священник»[72].

Акт борьбы жизни и смерти реализовывался в гадании: «...вопрос задается космическим силам, божеству (звездам, воде, огню, растительности, птицам, животным и т. д.), которое отвечает положительно (жизнь) или отрицательно (смерть); вот почему загадывание, как и гадание, происходит в храмах и прорицалищах божеств и сопутствует таким праздникам, как рождение божества, рождение нового года, воскресение из смерти и т.д. Загадывают и разгадывают при помощи небесных светил, злаков, плодов, растений; дольше всего удерживаются бобы, переходящие в кости, шахматы и пр., и древнее действо жизни и смерти обращается в игру с выигрышем или проигрышем, тоже происходящую в святилищах, во время праздников, а по мифу – в преисподней»[73]. Христианская церковь, признавая жребий и «Божий суд», никогда не признавала этого первоначального, языческого и несанкционированного ею общения с миром духов.

Напомним, что согласно русским этнографическим материалам, карточная игра была включена в пространство и время таких важных моментов активизации божественных сил, как Пасха и Рожде-

ство Христово. Первые известные карты, так называемые карты Таро, являлись принадлежностью гадания. Для того чтобы «верно» гадать на картах, необходимо было их «посвятить», опять-таки под Пасху, и не употреблять для игры[74]. Карты использовались при гадании и во время святок. Необходимо отметить, что среди 37 общедоступных вариантов святочных гаданий, описанных М. Забылиным[75], только один осуществлялся при помощи карт, что свидетельствовало как о приверженности к более привычным и древним предметам обихода (свеча, вода, крест, кольцо, зерна и т.д.), так и о необходимости профессионализма для успешной ворожбы. Русские крестьяне для обнаружения виновного в краже часто прибегали к помощи профессиональных колдунов и ворожей[76], хотя судебные органы довольно скептически относились к подобным доказательствам[77]. Святочные гадания подразумевали «игру с нечистой силой», сопровождались «демонстративным отказом от христианства (гадающие обычно снимают крест) и прямым призыванием чертей; согласно многочисленным свидетельствам, святочные гадания характеризуются нервным напряжением, порой кончающимся истерическими срывами»[78].

В одном из рассмотренных сказочных текстов под развлекательным повествовательным слоем проступает символически насыщенное описание смерти –воскресения героя (вора-игрока) посредством игры: «Сел он играть в карты, выиграл полтину денег. И взял он ее в рот и проглотил, и сделался мертвым... Привезли его в село и поставили в церковь. И с ним было еще три покойника. Повезли его – да и полтинник стрясли там, в горле; он повернулся и выпал. Потом он очувствовался и не знает, как выбраться. Поискал у себя в карманах, – ничего нет; и нашел у себя в кармане колоду картей. И выдумался: высадил трех мертвых из гробов, посадил их к стенке и с гроба покрышку положил перед ними и карты положил и полтину денег; взял – у мертвых разжал пальцы, надавал им картей между пальцев: «Нате, – говорит, – играйте!» ...Сейчас сторожа вернулись обратно, ко священнику, и говорят ему: «Покойники в карты играют»... И он за ними идет с фонарем. (Покойный только что успел выбраться из церкви.) И посмотрел на них [священник], что действительно в карты покойники играют. И положили покойных в гробы, отпели на другой день и похоронили. И пустой гроб положили с ними. А тот покойный ушел неизвестно куда»[79].

Таким образом, можно сделать вывод, что карточная игра в рамках праздника и в фольклоре несла в себе родовую архаическую семантику игры как противоборства двух противоположных начал – жизни и смерти. Эта семантика, значимая для исследователя традиционной культуры, нерефлексивно воспроизводилась ее непосредственными носителями, поскольку с течением времени игра, повторяясь раз за разом, утрачивала свою связь с обрядом и превращалась в зрелище, развлечение. Античные гладиаторские бои и олимпийские игры служат тому примером.

Замещение костей картами, изготовленными не из природного материала, их незначительная задействованность в важных и потому священных для общины процедурах (гадание, жеребьевка), переход карточной игры из праздничного пространства в повседневное можно рассматривать как один из примеров «исторической эволюции игровой культуры», в процессе которой «происходила неизбежная ее «бытовизация», сопровождавшаяся утратой многих существенных архаических элементов, снятием ритуальных табу, постепенной «расшифровкой» древних символов, появлением новых игровых аналогов»[80].

Определение архаической семантики игрового поединка как поединка между жизнью и смертью – это начальный пункт того исследовательского пути, который проделал Ю.М. Лотман, рассматривая, каким образом сюжетная тема карточной игры развертывалась и обогащалась различными смыслами в конкретно-исторический период существования русского дворянства[81].

На примере конкретного произведения («Пиковая дама») он показал, что при помощи игры моделировались оппозиция живое–мертвое: «Герои попеременно переходят из сферы предсказуемого в область непредсказуемого и обратно, то оживляясь, то превращаясь в мертвые (прямо и метафорически) автоматы»; «В размеренный, механически движущийся, но внутренне неподвижный и мертвый автомат обыденной светской жизни «сильные страсти и огненное воображение» Германна вносят непредсказуемость, т.е. жизнь. Механизмом вторжения оказывается фараон»[82].

Игра моделировала и ситуацию противоборства человека с неизвестными факторами (случаем), которые выступали как враждебные силы: «Заключительный момент [прометки колоды] отмечен конечной гибелью (проигрыш, который никогда не бывает частичным или

не очень значительным, а влечет за собой гибель или безумие персонажа) или победой, также имеющей эсхатологический характер»; «Отождествление игры с убийством, самоубийством, гибелью («Пиковая дама», «Маскарад», «Фаталист»), а противника – с инфернальными силами («Пиковая дама», «Штосс» и проч.) связано с интерпретацией случайного как хаотического, деструктивного, сферы энтропии – зла»[83].

Ю.М. Лотман относил тему карточной игры к «менее глубоким структурам текста»[84], хотя указывал, что «при следовании в обратном направлении, когда перед исследователем встает задача реконструкции архетипического сюжета, знание «частной мифологии» отдельных сюжетных тем может помочь вычислить исходный архетип даже при огромной временной и культурной от него удаленности»[85]. Поскольку европейская литература, начиная с Античности и вплоть до эпохи критического реализма, использовала фольклорную долитературную смысловую систему в качестве источника сюжетов[86], то этот «исходный архетип» и есть ситуация противоборства жизненного и смертного начал как одного из основных положений первобытной концепции мира.

Ситуация игры, представленная в русских сказках, позволяет выявить не только ее архаические корни и значения, но и проанализировать, какие социальные смыслы в них вкладывались в современных для бытования сказки условиях. Среди ее главных героев, играющих в карты или использующих волшебную карту, встречаются: купеческий сын (6), вор (3), Бог (2), Иван-царевич (1), доктор (1), молодец (1), мельник (1), батрак (1), дурак (1). Только в трех вариантах одного сказочного сюжета встретился крестьянский сын, не подозревающий подвоха в игре на связывание рук и освобождающийся благодаря физической силе или жене-волшебнице. В подавляющем же большинстве случаев фигурирует отставной или беглый солдат (27).

Солдат – это персонаж, несколько выпадавший из традиционной крестьянской общности. Отдаваемые в рекруты могли в больших, чем обычно, количествах потреблять водку, бесцеремонно требовать угощения у односельчан, устраивать драки[87]. «Кто не видал, как этот беспутный люд, с криком и гамом, обвязанный шалью, махая красным платком и обнявшись с дешевыми красавицами, ездил по улицам, окруженный не родственниками и приятелями, а караульными!» – писал о «непуте-

вой» молодежи, которая нанималась в рекруты, Н.А. Костров[88]. Проходящие через деревню солдаты могли безнаказанно воровать: «Солдату не грех и поживиться»; «Солдат не украл, а просто взял», «Солдату не украсть, так негде и взять»[89]. Солдата, прибывшего на побывку, встречали на окраине села, принося крестьянскую одежду[90]. Переодетый солдатом или сам солдат в форме[91] присутствовал среди ряженых – лиц, не принадлежавших к кругу деревенской молодежи[92] и представлявших собой «парад представителей чужого мира»[93]. Солдат, каким рисуют его сказки, – это бесстрашный и сметливый ловкач, скорый на помощь (одолевает колдуна, воскрешает умерших, расправляется с разбойниками), не требующий награды бессребреник и гуляка. Он пережидает плохую погоду в могиле, бесцеремонно изымает пищу у скупой хозяйки, рискует искажать приказы самого Бога, его не пускают ни в рай, ни в ад. В ответ на пожелание апостолов попросить у Христа царства небесного солдат отвечает, что хочет жить своим умом, и просит табак, кошель с деньгами и колоду карт, которая служит ему Библией и календарем.

Можно сказать, что рекрутчина, наряду с отходничеством, была одним из вариантов перехода традиционной сельской культуры в светскую городскую. Много повидавший и обладавший иным жизненным опытом отставной солдат привносил в родную деревню новые городские веяния. С введением всеобщей воинской повинности все больше крестьян волей-неволей оказывалось в новой для них, нестабильной ситуации, со своими уставными и внеуставными нормами, а уменьшенный срок службы способствовал их переносу на деревенскую почву.

Детали, связанные с военной службой, казарменным бытом и солдатским досугом, в изобилии встречаются в солдатских сказках. Именно в солдатской среде происходило обеднение сказочного стиля за счет вытеснения мифологического содержания реалистическими элементами: «...происходит как бы растворение фантастики в бытовых элементах солдатской сказки. В план волшебно-фантастической сказки врывается казарменная стихия и преобразует ее – происходит как бы некоторое снижение плана и стиля... Вместе с тем исчезает художественный реквизит старой сказки, заменяясь предметами казарменного и трактирного обихода... Неудачными соперниками становятся генералы, первым этапом на пути – питейное заведение, первым препятствием – игра в карты; чудесным предметом, помогающим обманутому герою снова выйти на белый свет, является не какой-нибудь волшебный рожок, дудка или

гусли (как обычно в сказках этого типа), но предмет, тесно связанный с казарменным обиходом, – балалайка». В рассказ вводятся гостиницы, гулянки, карточные игры, картины пьянства, которые «обращаются даже в какой-то апофеоз пьяницы»[94]. Понятно, что подобный опыт не проходил бесследно и не оставался единичным с окончанием действительной службы. Как отмечал С.Е. Елпатьевский, крестьянин, «прослуживший в военной службе три года, остается на всю жизнь солдатом...»[95].

В сказках можно проследить две линии в отношении к игральным картам и игрокам. Карты как предмет повседневности для нечистой силы и стадиально более поздних социальных персонажей, обладающих равными вредоносными свойствами. Эти второстепенные действующие лица с их помощью избывают излишек свободного времени и денег: «В подполье черти... // В карты играют, // Костью бросают, // Деньги считают, // Груды переводят»[96]; «чертовское сонмище... шумит, пляшет, в карты играет и всякие скверны творит»[97]; «...купцы сидят, в карты поигрывают... А того и невдомек, что это не купцы, а все нечистые»[98]; «...идет под окном барыня богатая, денег страсть и кричит: «Нет-ли у вас охотника играть в карты»[99]; «Начальство падуче в карты играть»[100]; «В этом клубе што делали... Купцы-миллионеры играли оцень задорно или азарно, приносили деньги порядошны»[101]. Главные герои сказки при встрече с этими искушенными игроками, или уподобляясь им, чаще всего заканчивают игру проигрышем, играя обыкновенными картами[102].

Иное дело, когда карты выступают в ряду предметов потустороннего происхождения, наряду с шапкой-невидимкой, неисчерпаемым кошельком, скатертью-самобранкой и т.д. («...и вынул из кармана свои однозолотные карты, что эдаких карт господа и на веку не видали»[103]; «...с кем ни станешь играть в эти карты – всякого обыграешь»[104]). С их помощью главный герой (как правило, солдат) одолевает нечистую силу, обыгрывает генералов, короля, принцессу и тем самым получает вознаграждение в виде денег, невесты из высших социальных слоев, государственного поста или права на казенный счет гулять по кабакам.

Такое восприятие игры в устной традиции было связано с двойственным отношением народа к своим мифологическим и социальным оппонентам. С одной стороны, осознание превосходства нечистой силы, социальных верхов над обыкновенным человеком, осуждение форм

праздного проведения времени. В сказке эта проза жизни хотя и нечетко, но все же присутствует: «Сыграли. Выиграл черт... Щелкнул солдата, хоть и не шибко, а тому все-таки больне. Сыграли второй раз. А разве черта обыграшь?»[105] «На другой день стали боярские и купеческие дети задирать их, а они – полно терпеть! – как пошли сдачу давать... Тотчас прибежали караульные, связали их, добрых молодцев, и посадили в острог»[106]; «Зачем в наш трактир пришел? Сюда простые люди не ходят, а ходят министры да генералы, да сам король приезжает»[107]. С другой стороны, фантастический мир сказки тем и отличается от реальности, что в нем народный герой одерживает победу над чертями, генералами, министрами, а волшебные карты являются очень привлекательным предметом, при помощи которого можно было обеспечить неисчерпаемый источник доходов и приблизиться к образу жизни вышестоящих слоев («Да чего в карты не гулять, если бы капитал был!»[108]; «Чем мне здесь плохо, вином поят, в карты играю»[109]).

В условиях, когда жизнь требовала от крестьянина быть предприимчивым и мобильным, можно было соответствовать этим требованиям в желаемом мире. Очень определенно по поводу пореформенных изменений в жизни крестьянства высказался С.В. Максимов: «Отошла пора жить на «авось да небось», а делать как-нибудь: спасибо стуже – подживила ноги! Если и старое время учило надеяться на Бога, но самому не плошать, то новое время кладет эту заповедь крепко»[110].

Не случайно многие из сказок, описывая различные злоключения героя, определяли его как купеческого сына, который, несмотря на разорение, все же достигал богатства и удачной женитьбы. «Купеческий сын вытесняет прежнего богатыря-царевича, и часто герой-богатырь оказывается царевичем только по названию, являясь по существу типичным купеческим сыном», – писал советский фольклорист М.К. Азадовский. Купеческое дело и связанные с ним бытовые атрибуты были своего рода социальными ориентирами для среднего слоя крестьян, отсюда и восприятие купца как положительного героя, усиление интереса «к формам внешней жизни, к психологии персонажей»[111].

Таким образом, в традиционной крестьянской культуре игровые формы поведения были связаны с праздником, а также с образом жизни молодежи, для которой пространство праздника расширялось за счет будней. Игра носила коллективный, открытый характер и имела ряд

не дифференцируемых ее участниками значений: развлекательное, социальное (способствовала процессу общения, снимала социальную напряженность, избавляла от избыточной энергии), обрядовое (преодоление смертного начала во всех его проявлениях, воспроизведение природного круговорота, обеспечение плодородия).

В отличие от дворянской среды, в которой карточная игра была частью светского повседневного досуга, карточная игра в крестьянской среде была вписана в контекст праздничного поведения и несла в себе характерные для традиционных игровых форм значения, а также рассматривалась как один из способов соревнования в магической силе между духами природы.

Если для дворянства карточная игра постепенно стала нормой поведения, то крестьянство, с его трудовыми идеалами, санкционировало игру только в рамках праздника, а вне его пределов рассматривало ее (как и употребление спиртного) как своего рода аномалию. В фольклорных текстах игра соотносилась с деятельностью «нечистой силы» и «периферийным», опасным пространством.

Важное регулирующее воздействие на поведение крестьян, в частности на отношение к игре, принадлежало мнению общины. В иной среде крестьянин терял мировоззренческую опору и становился восприимчивым к привычкам окружающих. Примером такой ситуации служат город и места заключения, где выходцы из деревни под влиянием окружения могли пристраститься к воровству, вину и азартной игре. Праздность, пассивность, пренебрежительное отношение к труду – эти черты тюремного быта находили себе подобие в быту некоторых представителей высших слоев русского общества. В народных представлениях, отправлявшиеся на каторгу умирали для здорового земного мира, поскольку прибывали в место, равнозначное аду, где люди могли предаваться разнообразным порокам, в том числе и игре в карты.

Процессы перехода карточной игры из праздничного пространства в повседневное, утраты игрой архаического и приобретение денежного характера были вызваны появлением новых форм неземледельческого труда, ростом непроизводительных потребностей, массовизацией и вульгаризацией образа жизни социальной элиты. Эти процессы затрагивали, главным образом, рабочих и крестьян-отходников. Посредством усиления влияния города на сельскую округу и с «приходом фабрики к мужику» карточная игра получала широкое

распространение и меняла свой характер и в непосредственно крестьянской среде.

Представляется также возможным связать усвоение крестьянами городского образа жизни (в том числе и карточной игры) с традиционным образом праздника. Ценностные ориентиры города (в особенности города буржуазной эпохи) – свобода, веселье, легкость нравов, сверхнеобходимые излишества в одежде и быту, различного рода развлечения – это, по сути, ценности праздника, причем не периодические и временные, а непрерывные и постоянные (отметим, что речь здесь идет не столько о реальной действительности, сколько о символическом значении города). Нарастание трудноразрешимых противоречий в деревне, потеря опоры в разрушающихся традиционных общинных институтах создавали необходимость в праздничном снятии возникшего социального дискомфорта как путем ухода в город, так и путем переноса в деревенскую повседневную жизнь городских ценностей и их позитивной оценки.

В связи с изменениями в жизненном укладе игра в карты стала одним из мотивов русской сказки, однако в большинстве случаев этот мотив не был главным и сюжетообразующим. Отображение самого процесса игры, специальная терминология, названия игр не интересуют сказку. Для сказочного повествования важно было не описание карточной игры, ее профессиональная и психологическая «разработка», а сам факт ситуации игры как части композиции.

В рассмотренных сказочных текстах не встречались такие игры, как шахматы, шашки, бабки, свайка и орлянка. Надо полагать, что в выборе игрового инвентаря народное сознание руководствовалось тем, что карты еще не утратили таинственного сказочного ореола и в то же время были понятны и узнаваемы слушателями. Кроме того, азартная карточная игра была предпочтительнее, поскольку ее результат зависел от случая и, следовательно, вводил такую важную составляющую сюжетной сказочной схемы, как деятельность различного рода сверхъестественных сил.

Устная фольклорная традиция в значительной степени находилась под влиянием бытовых реалий, однако в силу ее мифологических истоков в ней можно обнаружить те культурные смыслы игры, которые вкладывались в нее архаическим мировоззрением. Игровой поединок в сказке – это реминисценция мифологической борьбы между

родовыми тотемами, а также один из вариантов метафорического преодоления смертного начала и последующего обновления.

Сказочный персонаж, связанный с картами, отстоял от крестьянской среды, хотя происходил из нее и наделялся соответствующими чертами. Им был своего рода переходный, маргинальный персонаж – отставной или беглый солдат (не крестьянин, но уже и не солдат) и купеческий сын (из-за разорения утративший свой статус).

Игральные карты в сказочном фольклоре – это своеобразный талисман, который в ряду других волшебных предметов получался в дар от предков-покровителей или в результате путешествия в загробный мир. В некоторых случаях тексты указывали на связь этого дара с жертвоприношением и прохождением испытаний во время инициации.

Если образованная и привилегированная часть общества рассматривала возможность обогащения через игру в реальной действительности и рассчитывала на рациональное начало, то для традиционно ориентированных и социально приниженных слоев эта возможность мыслилась в идеальном мире при помощи сверхъестественных сил. Сказка своей развязкой создавала ситуацию рая (зачастую герой переносился в действительный рай) как места, где все люди пребывали в вечном отдыхе. Образ жизни сказочного героя, при котором, надеясь на волшебный предмет, можно было посещать трактиры и играть в карты, также рассматривался как достижение некоего земного блаженства.

Примечания

[1] Анфертьев А.Н. Об историзме в изучении этнографических истоков фольклора // Фольклор и этнография: У этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов. Л., 1984. С. 245.

[2] См. напр.: Новый и совершенный расчотистый картежный игрок или подробное описание всех употребляемых в обществе картежных игр. СПб., 1791; Жизнь игрока, описанная им самим, или Открытие хитрости карточной игры. М., 1826; Зоркин Д. О плутнях карточной игры: Изобличение их во всех подробностях. СПб., 1860.

[3] См.: Достоевский Ф.М. Игрок // Полн. собр. соч.: В 30 т. Л., 1973. Т. 5. С. 208–318; Куприн А.И. Система // Собр. соч.: В 9 т. М., 1964. Т. 8. С. 277–293; Толстой Л.Н. Полн. собр. соч. Дневники 1847–1854 гг. М.; Л., 1934. Т. 46. С. 39–40; Толстой Л.Н. Дневники и записные книжки. 1854–1857 гг. Т. 47. С. 50–53, 55–58.

[4] Лотман Ю.М. Тема карт и карточной игры в русской литературе XIX века // Учен. зап. Тарт. ун-та. Тарту, 1975. Т. 7. С. 140.

[5] Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. СПб., 1996. Т. 2. С. 8.
[6] Максимов С.В. Крестная сила; Нечистая сила; Неведомая сила. Кемерово, 1991. С. 85–86.
[7] Шейн П.В. Материалы для изучения быта и языка русского населения Северо-Западного края. СПб., 1890. Т. 1, ч. 1. № 68.
[8] Терещенко А.В. Быт русского народа. СПб., 1848. Т. 6. С. 135; См. также: Афанасьев А.Н. Поэтические воззрения славян на природу. М., 1868. Т. 2. С. 244; Мифологические рассказы русского населения Восточной Сибири. Новосибирск, 1987. № 56. С. 45–46.
[9] Максимов С.В. Указ. соч. С. 215.
[10] Максимов С.В. Указ. соч. С. 215.
[11] См.: Смоленский этнографический сборник // Записки РГО. СПб., 1891. № 11.
[12] См.: Эпические жанры устного народного творчества. Уфа, 1969. С. 129–130.
[13] Фрэзер Д.Д. Золотая ветвь: Исследование магии и религии. М., 1998. С. 698.
[14] См.: Пропп В.Я. Морфология «волшебной» сказки: Исторические корни волшебной сказки. М., 1998. Гл. 4, ч. 2: Загробные дарители. С. 235–243; Гл. 3: Таинственный лес. С. 172, 185; Гл. 5: Волшебные дары. С. 279–280.
[15] Островская Л.В. Некоторые замечания о характере крестьянской религиозности // Крестьянство Сибири XVIII – начала XX в. Новосибирск, 1975. С. 177.
[16] См.: Байбурин А.К. Ритуал: свое и чужое // Фольклор и этнография: Проблемы реконструкции фактов традиционной культуры. Л., 1990. С. 3–17.
[17] Байбурин А.К. Ритуал: свое и чужое // Фольклор и этнография... С. 3–17.
[18] Покровский Н.Н. Материалы по истории магических верований сибиряков XVII–VIII вв. // Из истории семьи и быта сибирского крестьянства XVII – начала XX в. Новосибирск, 1974. С. 117, 122.
[19] См.: Максимов С.В. Указ. соч. С. 85, 88.
[20] Цивьян Т.В. Мифологическое программирование повседневной жизни // Этнические стереотипы поведения. Л., 1985. С. 174.
[21] Успенский Б.А. Антиповедение в культуре Древней Руси // Проблемы изучения культурного наследия. М., 1985. С. 326.
[22] См.: Пропп В.Я. Указ. соч. Гл. 3: Таинственный лес. С. 165–168; Гл. 4: Большой дом. С. 224–225.
[23] Пропп В.Я. Указ. соч. Гл. 4: Большой дом. С. 210.
[24] Чулков М.Д. Словарь русских суеверий. СПб, 1782. С. 47.
[25] См.: Романов Б.А. Люди и нравы Древней Руси: Историко-бытовые очерки XI–XIII вв. М.; Л., 1966. С. 20.
[26] «В Сибири в XVIII в. было распространено поверье, согласно которому церковная исповедь и причастие лишали человека колдовской силы, не позволяли ему заниматься заговорами» (Покровский Н.Н. Указ. соч. С. 120).
[27] См.: Неклепаев П.Я. Поверья и обычаи Сургутского края: Этнографический очерк // Записки Сибирского отделения РГО. Омск, 1903. Т. 30. С. 49.
[28] См.: Лебедев А.П. Борьба христианской церкви древних времен против увеселения азартными играми // Душеполезное чтение: Ежемесячное издание духовного содержания. М., 1889. Ч. 1. С. 402, 408, 410.
[29] Там же. С. 412–415.
[30] Цит. по: Русские. М., 1999. С. 574.

[31] Жизнь и деяния Аввы Симеона, юродивого Христа ради, записанные Леонтием, епископом Неаполя Критского // Византийские легенды. Л., 1972. С. 55.
[32] Сравнительный указатель сюжетов: Восточно-славянская сказка. Л., 1979. С. 13.
[33] Русские сказки в ранних записях и публикациях (XVI–XVIII века). Л., 1971. № 8. С. 56.
[34] Там же. № 36. С. 200.
[35] Сказки Карельского Беломорья. Петрозаводск, 1939. Кн. 1, № 55.
[36] См.: Русские сказки в записях и публикациях первой половины XIX века. М.; Л., 1961. № 62, 63.
[37] См. напр.: Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. М., 1957. Т. 1, № 120.
[38] См. напр.: Русские сказки в Карелии. Петрозаводск, 1947. № 33; Верхнеленские сказки: Сборник М.К. Азадовского. Иркутск, 1938. № 12.
[39] Криничная Н.А. Предания Русского Севера. СПб., 1991. С. 26.
[40] Пропп В.Я. Указ. соч. С. 279–280.
[41] Там же. С. 238.
[42] Там же. С. 369.
[43] Там же. С. 375.
[44] См.: Пропп В.Я. Указ. соч. Гл. 3: Таинственный лес; Гл. 4: Большой дом; Гл. 5: Волшебные дары. С. 146–299.
[45] Из материалов фольклорной экспедиции 1983 г. // Локальные особенности русского фольклора Сибири. Новосибирск, 1985. С. 91.
[46] Связь таких композиционных элементов сказки, как лес, дом, тридесятое царство, вкушение блюд с обрядом посвящения см.: Пропп В.Я. Указ. соч. Гл. 3: Таинственный лес. С. 146–202; Гл. 4: Большой дом. С. 203–235; Гл. 6: За тридевять земель. С. 360–376.
[47] Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. Т. 2, № 193. С. 58.
[48] В тех сказках, где бытовые элементы возобладали над архаической основой, вместо руки царевны герой получает денежное или иное вознаграждение (см., напр.: Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. Т. 1, № 153.)
[49] Сказки Карельского Беломорья. № 51. С. 299.
[50] Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. Т. 2, № 194. С. 60.
[51] Там же. № 216. Вар. 2. С. 469.
[52] Русские сказки в ранних записях и публикациях (XVI–XVIII века). № 36. С. 201.
[53] См.: Юдин Ю.И. Русская народная бытовая сказка. М., 1998. С. 167.
[54] Смирнов А.М. Сборник великорусских сказок // Записки Русского географического общества (РГО). Пг., 1917. Т. 44, вып. 2. № 318. С. 815.
[55] Смирнов А.М. Сборник великорусских сказок // Записки Русского географического общества. № 287. С. 743.
[56] Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. № 216. Вар. 2. С. 469.
[57] Русская сказка. Избранные мастера. Л., 1932. Т. 2, № 22. С. 35.
[58] Зеленин Д.К. Великорусские сказки Пермской губернии // Записки РГО. Пг., 1914. Т. 41, № 25. С. 215.
[59] Гоголь Н.В. Пропавшая грамота // Собр. соч.: В 8 т. М., 1984. Т. 1. С. 146.
[60] Криничная Н.А. Персонажи преданий: становление и эволюция образа. Л., 1988. С. 150.
[61] Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М., 1997. С. 53.
[62] Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 29.

[63] Мелетинский Е.М. Сказки и мифы // Мифы народов мира. М., 1998. Т. 2. С. 442.
[64] Фрейденберг О.М. Указ. соч. С. 86.
[65] Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. С. 138, 141.
[66] Там же. С. 90–91.
[67] См.: Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. С. 73–74.
[68] См.: Фрэзер Д.Д. Золотая ветвь: Исследование магии и религии С. 599–602.
[69] См.: Лебедев А.П. Борьба христианской церкви древних времен против увеселения азартными играми // Душеполезное чтение: Ежемесячное издание духовного содержания. С. 403.
[70] См.: Корзухина Г.Ф. Из истории игр на Руси // Советская археология. 1963. № 4. С. 95.
[71] Пахман С.В. Обычное гражданское право в России. СПб., 1879. Т. 1. С. 426–427.
[72] Зеленин Д.К. Из быта и поэзии крестьян Новгородской губернии // Живая старина. СПб., 1905. Вып. 1. С. 3.
[73] Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. С. 126.
[74] См.: Гринченко Б.Д. Этнографические материалы, собранные в Черниговской и соседних с ней губерниях. Чернигов, 1897. Вып. 2, № 57.
[75] Забылин М. Русский народ: Его обычаи, обряды, предания, суеверия и поэзия. СПб., 1994. С. 17–27.
[76] См.: Громыко М.М. Территориальная крестьянская община Сибири (30-е гг. XVII – 60-е гг. XIX в.) // Крестьянская община в Сибири XVII – начала XX в. Новосибирск, 1977. С. 87; Максимов С.В. Крестная сила; Нечистая сила; Неведомая сила. С. 238.
[77] См.: Костров Н.А. Юридические обычаи крестьян-старожилов Томской губернии. Томск, 1876. С. 96.
[78] Лотман Ю.М., Успенский Б.А. Новые аспекты изучения культуры древней Руси // Вопросы литературы. 1977. № 3. С. 156.
[79] Зеленин Д.К. Великорусские сказки Вятской губернии // Записки РГО. Пг., 1915. Т. 42, № 33. С. 136–137.
[80] Бернштам Т.А. Следы архаических ритуалов и культов в русских молодежных играх «ящер» и «олень» (опыт реконструкции) // Фольклор и этнография. Проблемы реконструкции фактов традиционной культуры. Л., 1990. С. 18.
[81] См.: Лотман Ю.М. Тема карт и карточной игры в русской литературе XIX века. С. 120–142.
[82] Там же. С. 137–138.
[83] Там же. С. 130, 140.
[84] Там же. С. 121.
[85] Там же. С. 142.
[86] См.: Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. С. 14–15, 297–299.
[87] См.: Бернштам Т.А. Молодежь в обрядовой жизни русской общины XIX – нач. XX в. Л., 1988. С. 212.
[88] Костров Н.А. Юридические обычаи крестьян-старожилов Томской губернии. С. 51.
[89] Даль В.И. Указ. соч. Т. 4. С. 265.
[90] Бернштам Т.А. Указ. соч. С. 211.
[91] См.: Куприянов А.И. Русский город в первой половине XIX века: общественный быт и культура горожан Западной Сибири. М., 1995. С. 120.

[92] См.: Пропп В.Я. Русские аграрные праздники. Л., 1963. С. 111.
[93] Байбурин А. К. Ритуал: свое и чужое // Фольклор и этнография. Проблемы реконструкции фактов традиционной культуры. С. 8.
[94] Азадовский М. К. Русские сказочники // Русская сказка. Избранные мастера. Л., 1932. Т. 1. С. 44, 45–46.
[95] Елпатьевский С.Я. Очерки Сибири. М., 1893. С. 51.
[96] Русские сказки в ранних записях и публикациях (XVI–XVIII века). № 8. С. 56.
[97] Афанасьев А.Н. Народные русские легенды. № 16. С. 116.
[98] Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. Т. 2, № 272. С. 349.
[99] Смирнов А.М. Сборник великорусских сказок. Т. 44, вып. 1, № 36. С. 198.
[100] Русская сказка. Избранные мастера. Т. 2, № 22. С. 30.
[101] Сказки Карельского Беломорья. № 55. С. 348.
[102] См., напр.: Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. Т. 2, № 216, вар. 2; Зеленин Д.К. Великорусские сказки Вятской губернии. Т. 42, № 85.
[103] Ефименко П.С. Материалы по этнографии русского населения Архангельской губернии. М., 1874. Ч. 2, № 5. С. 231.
[104] Афанасьев А.Н. Народные русские легенды. № 16. С. 114.
[105] Сказки Карельского Беломорья. № 52. С. 316.
[106] Афанасьев А.Н. Народные русские сказки. Т. 1, № 155. С. 349.
[107] Там же. Т. 2, № 193. С. 56.
[108] Смирнов А.М. Сборник великорусских сказок. Т. 44, вып. 2, № 215. С. 593.
[109] Сказки Карельского Беломорья. № 51. С. 297.
[110] Максимов С.В. Крестьянский быт прежде и теперь // Собр. соч. СПб., 1908. Т. 20. С. 36.
[111] Азадовский М.К. Русские сказочники. С. 52–53.

Глава седьмая

ПРАВИЛА РУССКИХ КАРТОЧНЫХ ИГР XVIII–XIX вв. [1]

КОРОЛИ

Короли – коммерческая карточная игра, известная в России с петровских времен. Это первая русская карточная игра, зафиксированная в письменных источниках.

Для упомянутой игры нужно семь карт (каждому сдают по семь карт), и она состоит главным образом в том, что тот, кто в первый, второй или третий раз возьмет прежде других семь взяток (в общей сложности), делается королем.

Достоинство это, кроме чести, во-первых, приносит известный доход и, во-вторых, запрещает королю «снимать». Если ему предложат снять, он должен сухо отвечать: «Хлопцы есть»; если же, напротив, по рассеянности как-нибудь снимет, то лишается своего высокого сана и обязан возвратить другим все, что прежде получил. Далее, все семь карт кладутся перед королем открытыми (разумеется, когда он был осторожен и не снял), и если, по вскрытии козырей, окажется, что у него нет ни одного, он во второй раз делается королем и по-прежнему получает известную плату; если же у него есть козыри, то он требует еще контрибуции, т.е. надобно давать ему все, что имеешь свыше двух козырей. Например, если у меня три козыря, я даю одного, если четыре – двух, и т.д., а он взамен дает самые худшие карты, какие только имеет.

---

[1] Правила игр даны по следующим изданиям: Дневник камер-юнкера Ф.В. Берхгольца. 1721–1725 гг. М., 1902; Шевляковский М. Коммерческие игры: Винт во всех его видах. СПб., 1898; Розалиев Н.Ю. Карточные игры России. М., 1991; Лесной С. Игорный дом: Энциклопедия.. Вильнюс, 1994. С. 85–87.

Всякий, у кого на руках шесть козырей (младшие карты, до шестерок, в этой игре отбираются), может не только взять на обмене вскрытого козыря, но и имеет право посмотреть две верхние карты в колоде и, если первая или вторая тоже козырь, взять не только ее, но и следующих за нею козырей, если они окажутся лежащими сряду, без других промежуточных карт.

Король всегда первым обязан ходить во все семь ходов, возьмет ли он взятки или нет, и если ему посчастливится набрать три взятки, он снова делается королем, опять получает плату и берет лучшие карты. Но это случается нечасто, потому что подданные, чтобы свергнуть его с престола, открыто переговариваются между собой, кому что бросать, и, кроме того, имеют право употреблять только козырей.

Если король не возьмет ни одной взятки, то лишается своего сана и должен отдать другим столько же денег, сколько получил прежде, будучи королем; если же возьмет две взятки, то платит за свое удаление только половину, говоря: «Подводы есть», т.е. имею двух лошадей, чтобы доехать домой. После этого он, не снимая, должен сдать и, в знак уважения, положить перед каждым из играющих первые три карты. Затем игра начинается снова для избрания нового короля.

ВИСТ

Вист – коммерческая карточная игра, известная в Англии с XVI в. Вист можно считать национальной английской карточной игрой, до сих пор имеющей массу поклонников. Игра отличается методичностью и требует большой внимательности. Вист – родоначальник многих других коммерческих игр.

Правила игры

В вист играют вчетвером одной колодой в 52 листа. Порядок карт следующий: туз, король, дама, валет, десятка и т.д. до двойки.

Пять старших карт, т.е. туз, король, дама, валет и десятка, называются онерами (от фр. honneur – «честь», «достоинство»).

Полная партия в вист называется «робер» [от анг. rubber – «тот, кто трет» (to rub – «тереть»), поскольку записи, сделанные в ходе

игры, стираются и остается итоговый результат]. Робер состоит из трех партий.

Играют двое на двое, партнеры садятся напротив друг друга и играют против другой пары. Выбор партнеров происходит не по желанию, а по «велению» карты, вынутой из колоды: младшая карта играет с младшей, старшая – со старшей.

Сторона, окончившая две партии подряд или две из трех, выигрывает робер.

После каждого робера обязательна пересадка, т.е. игроки меняются партнерами сообразно вытянутым картам.

Первым сдает тот, у кого самая младшая карта. Он и выбирает место. Колоду снимает противник, сидящий направо от сдающего. Карты сдаются все до одной. Сдача начинается с партнера, сидящего с левой стороны. Самая последняя карта открывается сдающим и определяет козырную масть. Эта карта остается на столе до второй взятки, после чего сдатчик может взять ее в руки.

Сдающий, увидевший или показавший последнюю карту (козыря) раньше времени, теряет право сдачи. Никто во время сдачи не должен ни смотреть, ни собирать своих карт.

Карта, открытая во время сдачи до объявления козыря, обязывает к пересдаче. Игра, сданная не в очередь, считается действительной, если это обстоятельство не замечено вовремя и козырь уже открыт.

Игрок, совершивший ошибку при раздаче карт, передает право сдачи следующему за ним игроку. После окончания партии, т.е. первой половины робера, тот, кому приходится сдавать, имеет право переменить колоду.

Первый ход всегда принадлежит игроку, сидящему слева от сдающего, последующие – забравшему взятку.

Каждый игрок обязан сносить требуемую масть, но не обязан ее перебивать. Не имея на руках требуемой масти, можно сносить карты другой масти по своему усмотрению или перебивать ее козырем.

Взятка берется тем, кто положит самую старшую карту. Произвольный ренонс (снос не в масть), когда игрок, имея требуемую масть, не дает ее, а сбрасывает другие масти или перебивает козырем, штрафуется на пять очков в пользу противника или на три взятки, которые контрпартнеры могут взять себе.

Ренонс не считается до тех пор, пока взятка не закрыта, но противники могут тотчас же потребовать, чтобы игрок, допустивший ошибку,

положил или старшую, или младшую карту требуемой масти. Игрок имеет право спросить своего партнера, не дающего требуемой масти, не ошибается ли он. Этим он слагает с себя штраф, а за все последствия отвечает уже один провинившийся.

Если у кого-нибудь из играющих карта упадет на стол лицевой стороной, то противники вправе потребовать, чтобы она оставалась все время открытой, и ходить или положить ее на взятку тогда, когда они этого пожелают.

Если кто-либо ходит не в очередь, то противники имеют право или признать карту, или потребовать, чтобы партнер ходил с известной масти.

Если игрок, сидящий третьим от вышедшего, бросит карту раньше второго, то четвертый играющий может сбросить карту раньше своего партнера; эта ошибка со стороны третьего непоправима.

Если один из игроков каким-нибудь образом не даст на взятку карту и будет продолжать игру с лишней картой, то противники имеют право или признать этот розыгрыш, или потребовать новой сдачи.

Если игрок снесет умышленно или невзначай несколько карт на одну взятку, то противники имеют право заставить его оставить на взятке ту или иную карту по их усмотрению.

Картами, открытыми до окончания игры, распоряжаются противники.

Смотреть можно только две последние взятки.

Рекомендации

Ход предпочтительно делать от длинной масти или от рядовых карт: например, при даме, валете, десятке нужно ходить с дамы. От туза с маленькими следует идти сперва с маленькой, потом с туза.

Имея третьего или четвертого короля в масти, нужно идти с меньшей карты. От второго короля ходить не следует. От третьей дамы можно ходить только в исключительных случаях, если в других мастях лучших карт нет.

Если партнер вышел с какой-нибудь масти, то, взяв взятку, нужно ему отвечать (ходить) с нее же. Но если есть своя сильная масть, то следует сперва сходить с нее и потом уже отвечать в масть партнера.

Имея сильную масть, нужно ходить с самой старшей карты или с самой младшей, но никоим образом не со средней. Имея на руках не

более трех козырей, козырять не следует, пока этого не захочет партнер. Если у партнера в какой-нибудь масти ренонс, то выгодно ходить к нему с этой масти, чтобы он мог брать взятки маленькими козырями. Под козырь также выгодно ходить, если противники пробовали козырять. Это показывает, что у них много козырей, а поэтому вместо того, чтобы свои козыри уходили на их онеров, лучше брать ими взятки.

Когда на руках хорошая масть, то непременно нужно козырять для того, чтобы противники не могли ее бить козырями. Если на руках четыре или пять козырей, то ходить следует с них.

Не следует ходить с той масти, в которой имеются туз и дама. Следует дождаться выхода в эту масть своего партнера или противников и тогда прорезать дамой.

На карту, с которой пошел партнер, обязательно нужно положить самую старшую, но если партнер пойдет с короля, а у вас на руке туз, то перебивать его не нужно.

Если партнер выйдет с дамы, а у вас на руках туз, то в начале игры следует сбросить на даму фоску, в конце – перекрыть. С мастей, которых нет у противников, ходить не следует.

Ходить со второй дамы или со второго валета в масти следует только тогда, когда на руках нет никакой игры.

Если игра «разделилась» между всеми четырьмя игроками, то полезнее скрывать свою игру, но если она у партнеров хорошо складывается, то следует разыгрывать ее как можно понятнее и яснее.

Отвечать в масть противников никогда не нужно.

Ходить с тринадцатой карты нельзя, если не все козыри вышли.

Не следует делать выход с одиночной карты, это может ввести в заблуждение партнера. Гораздо лучше, имея на руках одиночную карту, дождаться выхода в нее противников. Тогда второй заход в эту масть можно будет взять козырем.

Когда один из игроков показал, что у него сильна такая-то масть, и делает ренонс в другой, то его партнер должен, если у него имеется одиночная карта ильной масти, ходить с нее, а потом уже ходить в ту масть, которую тот будет перебивать козырями, иначе может случиться так, что оба партнера станут перекрывать козырями масти, в которых у них ренонсы.

Имея четырех козырей, не следует перекрывать ими карты, которые, по всей вероятности, может взять партнер.

Имея две ровные карты, например короля и даму, ходить следует со старшей, т.е. с короля, но класть на взятку при постороннем ходе следует даму.

Имея туза и короля, следует выходить сначала королем, чтобы показать этим партнеру, что туз находится в вашей же руке. При коронке, т.е. тузе, короле и даме, первый выход должен быть с дамы.

Тринадцатую карту перекрывать козырем не следует, если вы сидите не последним.

Если необходимо ходить с козырей, начинать следует всегда с самого старшего.

Первая карта, сбрасываемая партнером, бывает всегда от его слабой масти, и потому в эту масть ходить не следует.

Главное условие игры в вист – внимание к выходам как партнера, так и противников. Непременно нужно держать в уме двадцать шесть карт (свои и партнера), которые необходимо угадывать, причем всегда более вероятно, что из десяти случаев только в четырех у игрока, сидящего слева, будет высшая карта той масти, с которой делает выход игрок, сидящий справа. Всегда следует надеяться, что у партнера есть, по крайней мере, две довольно значительные карты той масти, которая у вас слаба.

Подсчет очков и запись

Очки подсчитываются после окончания каждого розыгрыша. Взятки партнеров и очки в этих взятках считаются вместе для каждой пары игроков.

Взятки собирает один из партнеров каждой стороны; запись также ведется одним из игроков.

За каждую взятку, взятую сверх шести законных, начисляется по 2 очка. Такая взятка называется леве (от фр. levee – «взятка»).

За онеры очки начисляются следующим образом: все пять фигур, находящиеся у одного игрока или разделившиеся на двоих партнеров, составляют пять онеров, за них записывается 5 очков, за четыре онера – 4, за три – 2. Онеры имеет право записывать та сторона, у которой их оказалось больше во взятках. Если у одной пары во взятках оказалось два онера, а у другой три, то пишет вторая пара за три онера. При этом старшинство онеров роли не играет.

Последовательность карт одной масти, начиная от туза, состоящая не менее чем из трех карт, называется коронкой. За коронки записывается: туз – король – дама некозырные – 5 очков, козырные – 10; туз – король – дама – валет некозырные – 10, козырные – 20; туз – король – дама – валет – десятка некозырные – 20, козырные – 40; от туза до восьмерки некозырные – 25, козырные – 50 и т.д. до двойки включительно, прибавляя к каждой лишней некозырной карте по 5 очков, а к козырной – по 10.

За взятые 12 взяток (малый шлем) дополнительно к 12 очкам за 6 леве записывается премия в 10 очков к онерам.

За взятые все 13 взяток в игре (большой шлем) дополнительно к 14 очкам за 7 леве записывается премия в 20 очков к онерам.

За окончание (выигрыш) в партии записывается 5 очков.

За окончание (выигрыш) робера записывается 10 очков.

Запись ведется следующим образом. Каждая сторона играющих ведет свою запись. Проводится горизонтальная линия, над которой записывают онеры, коронки, штрафы за противниками, премии за малый и большой шлем, очки за окончание партии или робера, кроме очков за леве. Внизу ведется счет очков за взятые леве.

Верхняя запись пишется полностью, результат не суммируется до окончания партии. Нижняя, наоборот, представляет собой сумму очков за взятые леве. Как только нижняя запись одной из сторон достигнет 10 (взяты пять леве), партия считается оконченной (выигранной). После этого происходит подсчет очков в верхней части с прибавлением очков за леве в нижней части.

Чтобы выиграть полный робер, необходимо выиграть две из трех партий.

Если какая-нибудь из сторон выиграет партию с нулем, т.е. при подсчете у нее окажется очков меньше, чем у противников, то партия остается за нею.

ВИНТ

Винт – коммерческая карточная игра, представляющая собой смешение виста и преферанса. От преферанса в винте заимствованы переговоры (торговля), от виста – розыгрыш и некоторые термины (робер, леве, шлем и т.д.).

Описание игры

Играют в винт вчетвером, двое на двое. Кто с кем играет, разыгрывается жребием: игроки, вытянувшие при выборе места две младшие карты, становятся партнерами, садятся vis-a-vis, т.е. напротив друг друга, и играют против другой пары. Играют одной колодой карт в 52 листа. Игра сочетает в себе элементы розыгрыша и выкладывания комбинаций карт. Выигрывает партию пара игроков, первой набравшая в записи леве 500 очков. Сторона, выигравшая две партии подряд или две партии из трех сыгранных, выигрывает робер, т.е. полную партию.

Раздача карт и переговоры

Сдают по одной карте за раз, а всего по 13 карт каждому игроку. Козырь не вскрывается.

Первое слово в переговорах принадлежит сдающему, далее – по часовой стрелке.

В каждую очередь позволительно делать только одно назначение.

Игра назначается из расчета количества взяток, которые партнеры возьмут совместно.

О достоинстве карт на руках партнеры сообщают друг другу в процессе переговоров (торговли), строго соблюдая принятые условные обозначения: первым назначением игрок должен показать партнеру свою самую сильную и длинную масть; имея четырех тузов на руках – сказать «без козырей» по первому разу, не пасуя; имея двух тузов – сказать «без козырей» после паса или после назначенной уже масти, и т.д.

Лишние слова, которые могут быть сочтены умышленными намеками, неделикатно поясняющими игру или ход торговли, равно как и выражение эмоций жестами или мимикой, не допускаются.

Правила ведения переговоров в винте весьма строги, а наказания за отклонение от правил жестки. Например, за назначение, сделанное не в очередь, игрок лишается права на последующие переговоры, а его партнер не может сделать назначение в первую очередь и принимает участие в торговле только начиная со следующего тура.

Начинать переговоры можно с назначения семи взяток («раз»). При объявлении «двух» нужно взять восемь взяток, при объявлении «трех» –

девять, при объявлении «четырех» – десять, при объявлении «пяти» – одиннадцать, при объявлении малого шлема («шести») – двенадцать, при объявлении большого шлема – все тринадцать взяток.

Та пара игроков, которая в процессе переговоров сделала старшее назначение, получает право заказать игру. После того как противники спасовали, партнеры могут продолжать торговлю для того, чтобы выяснить, какую именно игру они могут заказать.

Заказ игры

Игру заказывает тот, кто сделал наивысшее назначение в переговорах, после того как и контрпартнеры и партнер спасовали. Если все игроки, сказали «пас», карты пересдаются. По договоренности между партнерами в этом случае играется распасовка.

Розыгрыш

Первый ход принадлежит контрпартнеру назначившего игру. Ходят всегда одной картой.

На ход в масть игрок обязан класть масть. Если масти нет, можно сносить любую карту или бить козырем.

Бить козырем при отсутствии масти не обязательно.

Карта, побившая другие карты или не побитая другими картами, берет взятку. Игрок, которому принадлежала эта карта, берет взятку себе.

Подсчет очков и запись

После окончания розыгрыша подсчитываются очки.

Взятки партнеров и очки в этих взятках считаются вместе для каждой пары игроков.

Каждая сторона играющих имеет свою запись, в которой записываются онеры, штрафы и взятки по стоимости игр.

Запись ведется так: проводится горизонтальная черта, выше которой ведется счет онеров, тузов, коронок, записывается штраф за противниками, премии за сыгранные игры и т.д. (все, кроме взяток); ниже черты ведется счет взяткам (леве).

Верхняя запись пишется полностью, результат не суммируется до окончания партии. Нижняя, наоборот, представляет собой сумму очков за взятки. Как только нижняя запись одной из сторон достигнет 500, партия заканчивается.

Начисление очков

Очки начисляются за каждую взятку, стоимость взяток в различных играх различна. Эти очки пишутся под чертой.

Стоимость взяток в играх

Название игры	Количество взяток	Очки за 1 взятку
Простая	7	10
Два	8	20
Три	9	30
Четыре	10	40
Пять	11	50
Малый шлем	12	60
Большой шлем	13	70

Очки начисляются за онеры (пять старших козырных карт от туза до десятки включительно). За онеры записывает та сторона, у которой их оказалось больше. Если у одной пары во взятках оказалось два онера, а у другой три, то пишет вторая пара за три онера. При этом старшинство онеров роли не играет.

Стоимость онеров

Название игры	Количество взяток	Очки за 1 онер
Простая	7	100
Два	8	200
Три	9	300
Четыре	10	400
Пять	11	500
Малый шлем	12	600
Большой шлем	13	700

При козырной игре очки начисляются и за тузы – как за онеры, но только в том случае, если пишущие за онеры партнеры взяли леве

(т.е. взятки сверх шести). Сторона, имеющая три онера и два туза, пишет как за пять онеров.

При бескозырной игре очки начисляются за тузы, которые сами считаются онерами. Если тузы разделились по два, то за них пишет сторона, взявшая леве.

Стоимость тузов в бескозырных играх

Название игры	Количество взяток	Очки за 1 туза
Простая	7	250
Два	8	500
Три	9	750
Четыре	10	1 000
Пять	11	1 250
Малый шлем	12	1 500
Большой шлем	13	1 750

Очки начисляются за коронки (последовательность карт одной масти, начиная от туза, состоящая не менее чем из трех карт). За четыре и три туза начисляются очки как за коронку независимо от онерной записи. Коронки в козырной масти ценятся вдвое дороже, чем коронки в некозырных мастях. Любые коронки в бескозырной игре ценятся так же, как козырные.

Стоимость коронок

Коронка	Некозырная	Козырная
От туза до дамы	500	1 000
От туза до валета	1 000	2 000
От туза до десятки	1 500	3 000
От туза до девятки	2 000	4 000
От туза до восьмерки	2 500	5 000
От туза до семерки	3 000	6 000
От туза до шестерки	3 500	7 000
От туза до пятерки	4 000	8 000
От туза до четверки	4 500	9 000
От туза до тройки	5 000	10 000
От туза до двойки	5 500	1 1000
Четыре туза	1 000	2 000

За объявленный малый шлем начисляется 5 000 очков.

За объявленный большой шлем начисляется 10 000 очков.

За сделанный малый шлем независимо от того, был он объявлен или не был, начисляется 1 000 очков.

За сделанный большой шлем независимо от того, был он объявлен или не был, начисляется 2 000 очков.

Штрафные очки

За недобранные на игре взятки контрпартнеры пишут себе очки.

Таблица штрафных очков за недобранные взятки

Название игры	Количество взяток	Очки за 1 взятку
Простая	7	1 000
Два	8	2 000
Три	9	3 000
Четыре	10	4 000
Пять	11	5 000
Малый шлем	12	6 000
Большой шлем	13	7 000

Если игроки, заказавшие большой или малый шлем, не выполнят своего назначения, их противники записывают себе не только штраф за недобранные взятки, но и ту премию, которую заказавшие писали бы себе в случае удачи: за малый шлем – 5 000, за большой – 10 000 очков.

Если все сказали «пас» и бросили карты, в записи ставится крестик. За каждый крестик сторона, окончившая робер, прибавляет к своим онерам 500 очков.

Если по предварительной договоренности в случае «паса» всех игроков играется распасовка, то сторона, взявшая меньше взяток, пишет себе по 500 очков за разницу во взятках.

Рекомендации

Если на руках игрока есть 7 верных взяток, то он должен прямо назначать игру «два»; имея 8 верных – «три», при 9 – тоже «три», но

это для того, чтобы дать возможность своему партнеру высказать свои верные взятки и после переговоров возвысить игру до шлема. Если же партнер, против ожидания, будет пасовать, то на свои девять взяток можно накинуть еще только одну, в надежде на случайную, и назначить игру в «четыре». На одну взятку партнера обязательно следует рассчитывать.

Назначая прямо с рук игру «два», «три», «четыре», нужно иметь не менее 6 козырей от туза и короля: онеров тоже должно быть 3. Исключения допускаются редко и только опытными игроками.

Допускается назначить игру и с четырьмя взятками, если этой игрой заканчивается партия или робер. При таких обстоятельствах штраф за недобранную взятку окупается.

Когда игра в двух мастях равная, выгоднее играть в той масти, которая имеет больше онеров.

Игрок, имеющий на руках 3 или 4 туза, должен при переговорах в первый раз, не пасуя, сказать «без козырей», хоть у него и нет, как это обязательно при объявлении масти, верных 5 взяток. Это исключительное назначение: им показываются тузы.

Игрок, имеющий на руках 2 туза, говорит «без козырей» после «паса» или после назначения масти. Показывать сразу их не обязательно и можно сказать при третьем, четвертом, пятом туре.

«Два без козырей» прямо с рук может быть назначено не иначе как при всех четырех тузах и сильной масти или при хороших бескозырных картах – королях, дамах.

С одним тузом можно назначить «без козырей» только тогда, когда партнер в первый тур говорил «без козырей», т.е. показывал трех тузов. Разумеется, четвертого туза показать лучше всего после мастей, чтобы не затемнить игру и не назначить такой, какой сыграть ее не в силах.

Партнеру, сказавшему сразу «без козырей», следует показывать без «пасов» имеющегося у вас одного короля и четвертого туза, если других фигурных карт при этом нет. Имея же двух королей и туза, следует после одного «паса» показать того и другого короля и сказать «два без козырей».

На бескозырную игру нужно показать без «паса» свою самую длинную масть (5–6 карт с онером) как такую, на которой можно играть, и запасовать ее. После нее следует показать королей, потом

снова перейти на нее и после «паса» показать имеющихся дам. Иногда при сильном поднятии игры с той и с другой стороны нужно показывать и валетов.

Игроки, показывающие друг другу самостоятельные, проходные масти и тузы, возвышая игру через обоюдные переговоры, не должны скрывать фигур вторых, третьих в масти или – при большей игре – вторых в мастях, объявленных партнером. Такие переговоры ясно устанавливают число взяток на руках обоих игроков.

Фигуры в мастях показываются в строгом порядке. После объявленной бескозырной игры на тузов показывают королей, после королей – дам, после дам – валетов. Причем поданные короли должны быть не бланковыми (одна карта в масти, от фр. blanc – «белый цвет, пустое место»), а вторыми или третьими в масти; дамы – то же самое; валеты же должны быть не менее чем четвертыми. В назначения следует внимательно вслушиваться, чтобы хорошо запомнить все карты, показанные партнером. Валетов показывают только на коронки, т.е. на масть, показанную партнером три раза подряд.

При назначении обязательно нужно запасовывать те масти, на которых можно играть, чтобы не ввести в заблуждение партнера относительно своих карт. Например, показывая свои пики, из которых у вас туз (король) пятый в масти, вы говорите:

– Пики!

Предположим, что партнер имеет хорошую поддержку в пиках и других мастях. Для того чтобы узнать, показываете ли вы только мимоходом на них взятку или назначаете самостоятельную масть, он говорит:

– Пас!

Вы тоже пасуете. Он пасует еще раз, чтобы дать вам возможность сказать еще что-либо, т.е. чтобы вы указали на ваши проходящие масти. Вы, имея короля, даму, валета треф, говорите:

– Трефы?

Он отвечает:

– Пас!

После этого вы не запасовываете, а показываете в бубнах третьего короля (даму), говоря:

– Бубны!

Он опять отвечает:

– Пас!

После этого имеющегося у вас второго в масти червонного туза не показываете отдельно, а говорите:

– Без козырей! – И после этого:

– Пас!

Если партнер на это спасует, то вы обязательно повторяете пики, говоря:

– Два пики! И пас.

Теперь партнеру ясно, что ваша масть пики, а в остальных мастях вы только показывали верные взятки. В соответствии с этим он станет говорить свои верные взятки также поочередно, и вы должны дать ему высказаться до конца, временно отвечая на все его назначения пасом. Таким образом, игра поднимается до «четырех», «пяти» и до шлема. Торопливость в назначениях очень часто вредит настолько, что самые верные игры проигрываются. Это происходит потому, что партнеры не выясняют в нужном порядке свои карты.

Короткие масти запасовываются тогда, когда каждой масти на руках по равному количеству и при них имеются два туза. Но опять-таки в этих мастях должны быть онеры, без них масти не говорятся. Например, у игрока карты такие: туз, дама, валет пик; король, дама, девятка, шестерка треф; туз, валет, десятка бубен и три маленькие черви. Следует сказать: пики – пас, трефы – пас, бубны – пас, без козырей – пас. Этим показано, что у вас все три масти короткие, но что если к ним найдется поддержка, то может составиться игра. Тогда партнер назначает «два» в той из объявленных товарищем масти, которая оказывается лучшей и у него. При подобном назначении первого игрока никогда не следует оставлять его в недоумении, в какой масти ему легче играть, а нужно помочь ему своим назначением или, если нет никакой поддержки, оставить бескозырную игру.

Назначать игру без онеров и тузов не следует, потому что, кроме штрафа, очень возможного при неудачном для назначивших раскладе карт, теряется счет тузов и онеров.

Назначение прямо с рук игры «два» при шести верных и двух сомнительных взятках возможно, но только тогда, когда в объявленной масти имеется пять верных взяток.

Объявивший по первому разу «без козырей» обязан переходить без «паса» на свою масть, если такая у него имеется, в размере пятого в масти туза, короля или дамы при трех или двух онерах, а также от шестого в масти валета (десятки).

Самостоятельное назначение игры «два» может быть только при шести верных взятках.

Игроку, имеющему трех тузов и не имеющему ни одной фигуры, после паса партнера объявлять «без козырей» не следует, особенно когда контрпартнеры уже показывали масти.

Случается, что партнер назначает с рук «два» и далее игру не ведет. В этом случае, не имея объявленной им масти или имея только одну-две карты этой масти да двух тузов с дамами, говорить «три» не следует, потому что партнер предполагал, что вы возьмете две взятки.

При трех верных взятках, особенно при онере и карте в объявленной партнером масти, поднять торговлю на «три» почти обязательно.

Поднять можно и в том случае, если на руках имеются два туза и два короля тех же мастей и нет ни одного козыря. Разумеется, следует сказать «без козырей», но королей не повторять. Повторяются они только при двух козырях.

При назначении партнером прямо с рук «три» нельзя поднимать на «четыре», имея в назначенной масти второго короля или козырного туза без фигур других мастей.

При одной взятке игру вообще нельзя приподнимать.

При двух длинных мастях и десяти взятках на них нужно объявить игру в сильной масти и только «три», потом показать масть менее сильную и назначить «четыре» в сильнейшей. Но если партнер поддержит в менее сильной масти и игру возвысит, то следует остановиться на его назначении и не перебивать своей сильной мастью.

Если имеется какая-нибудь поддержка, лучше играть в масти партнера, чем в своей, не слишком сильной и не поддержанной партнером.

Никогда не следует отбивать игру своего партнера и переводить на свою масть. Исключения могут быть тогда, когда в перебиваемой масти имеется большая коронка, которая играет значительную роль в записи.

На показанных после мастей двух тузов партнер не должен показывать королей, если они без дамы, но, имея туза и двух посторонних королей, обязательно нужно показать их и показать туза таким же образом, как и короля, но не «бескозырным».

Назначают игры на одну взятку, как правило, в исключительных случаях: когда можно этой игрой закончить партию или робер. Расчет здесь верен, один штраф не приносит убытка, потому что за окончание партии записывают онеры; робер же заканчивать выгоднее: к

записи прибавляется за конец и иногда приписываются пасовые кресты (X). Часто бывает, что игроки, пожелавшие отдать штраф вовремя, при всей своей блестящей записи и близости к концу робера проигрывают все противникам, до этого не имевшим ни партии, ни записи.

Также никогда не следует гнаться за одним штрафом противников, хотя бы противники играли «четыре», если есть на своих руках сильная игра с онерами. Это невыгодно потому, что противники, записывая за свои онеры и коронки, быстро приближаются к концу партии или робера и вдвое перекрывают поставленный штраф.

Игрок обязан внимательно следить за тем, как идет назначение игры его партнером: назначена она самостоятельно или вынужденно. Прежде чем возвысить игру, следует все это учесть.

Возвышение игры, назначенной партнером, следует сопроводить обоюдным показом друг другу, кроме имеющихся на руках верных взяток, самостоятельных и проходных мастей.

Для возвышения игры на «два» игроку необходимо иметь, кроме двух взяток на проходных мастях, одну верную в масти, назначенной партнером. Для возвышения игры на «три» нужно иметь две взятки в проходной и две верные в козырной масти.

Проходной называется та масть, которая показывается партнеру как слабая, но с одной или двумя верными взятками. В ней должно быть не меньше четырех карт от туза или короля с двумя, в крайнем случае с одной фигурой. Показываются проходные масти только при переговорах.

Если игра кем-либо ошибочно объявлена ниже той, которую объявили и противники и партнер, то это обязывает сказавшего к дальнейшим переговорам. Например, если после двух бубен ошибочно объявлено две трефы, то это принимается как объявление трех треф. Ошибочное объявление обязательно как для объявившего, так и для его партнера. Однако переговоры могут продолжать обе стороны.

Если после назначения игры два раза запасовали, то каждый может спорить, можно ли ходить, но этим споривший лишает себя права на дальнейшие переговоры. В свою очередь, и назначившие игру после предложения противникам сделать выход приподнимать и делать какие-либо назначения не могут. Подобные поздние переговоры могут привести, если потребуют играющие, к пересдаче.

При розыгрыше прежде всего требуется внимание. Нужно следить и запоминать, кто какие объявлял масти и говорил «без козы-

рей»; кто показывал проходные масти и какие; поддерживал ли партнер своего товарища в объявленной им масти или перебивал своей самостоятельной; в какую масть и с какой карты играющий ходил; кто какие отыгрывает карты или масти; какими мастями уже ходили и сколько раз; кто и какие карты сбрасывал на эти масти; вышедшие фигуры всех мастей, сколько вышло козырей; какой масти и у какого игрока нет; какую масть и какой игрок сбрасывал на ту, какой у него нет совсем, если в нее был сделан выход; в какой масти и какой игрок желает сделать себе ренонс; какие масти и какой игрок бьет козырями. Запомнить во время игры все это несложно, и для этого вовсе не нужно иметь феноменальную память. Достаточно одного внимания и небольшого навыка. Все вышеперечисленные условия для розыгрыша необходимы, если же их нет, то не существует самой игры.

Никогда не следует ходить с масти, показанной контрпартнером, сидящим справа. Таким ходом можно испортить всю игру, потому что у контрпартнера отыгрывается масть свободно, а старшие карты своего партнера подводятся «под убой».

Если же контрпартнер с левой стороны назначал масть, а его партнер не поддерживал в этой масти, то ходить очень выгодно под назначавшего.

Но если правый противник сразу объявлял «без козырей», то не следует выходить с той масти, которую назначал левый противник и не имел поддержки у партнера. Подобным ходом легко подвести своего партнера, т.е. лишить его верных взяток и помочь противнику отыграть масть. В этом случае лучше всего сделать выход с маленькой карты в своей сильной масти, но не от второго короля или второй дамы. Если же на руках есть третий король (дама), то самый лучший выход с короля.

Если, например, партнер снес пику, то, получив ход, нельзя ходить с этой масти. Исключения существуют, когда на руках имеются туз и король пик или король и дама. Тогда ходить с них нуужно обязательно, потому что партнер успеет снести на эти верные взятки ненужные карты, а кроме того, сохранить лишнего козыря, так как, не зная, что у вас есть старшие карты этой масти, он, при ходе противника с пик, станет крыть их козырями.

При объявленных мастях игрок должен ходить не со своей масти, а со старшей карты масти, названной партнером. Исключение из этого

правила может быть только в том случае, когда записи у играющих равны и противники с одной или двух взяток могут закончить партию или робер. Поэтому нужно взять сначала свои верные взятки, а потом уже идти в масть партнера.

При третьем в масти тузе, короле, даме и более нужно ходить с туза, короля, дамы.

При третьем короле, даме и более следует выходить с короля и, если он не будет перекрыт противниками, ходить с этой же масти, но в маленькую, так как можно быть уверенным, что туз находится у партнера. С дамы в этом случае не следует выходить потому, что у партнера может быть только второй туз и он вынужден будет перекрыть собственную взятку. Но когда подобные карты, т.е. козырные короли и дама с маленькими, были объявлены партнером, то разыгрывать их следует так: идти с короля, с дамы и с маленькой.

При тузе и короле необъявленной масти следует ходить с туза и короля; но если имеются туз, король и маленькая, то идти нужно с короля и потом с другой масти, чтобы партнер, получив ход, мог пойти с дамы, если она у него есть. Если же у него нет дамы, то он должен пойти с маленькой карты этой масти.

При третьем короле, даме, валете и более ходить следует с дамы, но крыть нужно младшей, т.е. десяткой.

При пятом валете, десятке и т.д. – ход с валета.

При четвертом тузе, короле или более ходить нужно обязательно с туза, короля и с маленькой, но если игра большая и партнером была показана дама, то после короля ходить надо с маленькой.

При четвертом тузе, даме или валете и более – в игре простой или «два» – ходить сначала с маленькой, но если игра выше «двух», то с туза и затем уже с маленькой.

При тузе, шестой даме и более – непременно с туза и потом с маленькой.

При короле, четвертом валете и более – тоже обязательно с маленькой.

При тузе с тремя маленькими картами и более – с маленькой. Но если игра «три» и более, то лучше сначала ходить с туза.

Если у игрока нет никакой игры или поддержки, то самое лучшее ходить от второй дамы дамой или от второго или третьего валета – валетом. Подобным ходом игрок не подводит своего партнера. От

второго или третьего короля, как и от третьей или четвертой дамы, ходить нельзя.

Не следует ходить от третьего туза, дамы с маленькой или от третьего валета.

Часто при тузе, втором в масти, бывает выгодно ходить с туза, а потом с маленькой. Случается, что у партнера есть король. Он перекрывает вторую карту королем и снова ходит в эту же масть, которую игрок перекрывает козырем.

При втором короле и немногих козырях, если партнер объявлял прямо с рук «без козырей», следует ходить с короля и потом с маленькой. Партнер, взяв взятку на туза, ходит еще раз с этой масти, давая возможность перебивать козырями взятки противников.

Но если козыри длинные, то невыгодно ходить себе в ренонс, хотя бы партнер и объявлял эту масть. В этом случае следует ходить со своей длинной или сильной масти. Ренонс невыгоден также потому, что, истратив козыри, которые будут нужны под конец розыгрыша, партнер потеряет возможность получить ход.

Второй игрок на вышедшую маленькую карту кладет тоже маленькую, потому что третий игрок все равно их перекроет.

Исключения бывают. Если у второго игрока второй король в масти, тогда он должен положить во второй ход короля; если вторая дама, то даму; если третий король с дамой, то короля; если третья дама с валетом, то даму. Когда пятый туз (с маленькими), то во второй раз следует положить туза, так как противник может ходить с полного ренонса. В таком случае туз не всегда берет взятку.

При большой игре, как, например, «три», «четыре» и т.д., во второй раз на маленькую следует положить туза, исходя опять-таки из переговоров и объявлений своего партнера.

На фигуру противников нужно класть старшую фигуру. Фигуры своего партнера перекрывать не надо. Исключение существует при игре шлема, когда на валета или даму, положенную своим партнером, нужно положить туза, потому что этот выход у него ренонсный. Резать опасно: у противника, сидящего за рукой, может оказаться король.

Масть, которую партнер объявлял, перекрывать козырями не следует.

При розыгрыше обязательно нужно давать ту масть, с которой ходят, но если ее нет, то можно поступать произвольно, т.е. перебивать ее козырем или сносить свою слабую масть.

Если игрок, имеющий туза, короля и даму и разыгрывающий эту коронку, увидит, что кто-нибудь из противников сбросил онера, т.е. валета или десятку, на туза или короля, то он должен переменить масть, чтобы не дать противнику перекрыть свои взятки козырями.

На короля и даму противника туз кладется всегда, на валета – только при игре «три» и более.

Если выход сделан с масти, которой у второго игрока нет, и если масть эта разыгрывается впервые, то нужно положить козыря.

При слабой надежде встретить старшую карту разыгрываемой масти у своего партнера поддерживающий игрок обязан перекрывать козырем эту масть. Пропускает он ее только тогда, когда уверен, что партнер имеет старшую карту. Назначивший игру вправе не перекрывать козырем масть, если он предполагает, что старшая карта есть у его товарища.

На третьей руке игрок обязательно должен положить самую старшую карту той масти, в которую пошел его партнер. Впрочем, при небольших играх можно прорезать, т.е., имея туза, даму, можно положить даму. Такая резка не страшна, так как партнер не зря делал выход с этой масти: видимо, у него есть четвертый король или ренонс. В последнем случае резка имеет смысл, поскольку возможно, что король этой масти находится у второго игрока и он им не крыл.

При тузе, валете и т.д. на третьей руке следует положить туза, резать же валетом нельзя. Исключение – если игрок уверен, что у противника с левой стороны (это можно увидеть из первоначальных ходов) нечем перекрыть его валета, что у него или совсем нет этой масти или он будет перекрывать ее козырями.

Если выход игроком сделан с маленькой карты той масти, которой у его партнера нет, то последний должен перебивать ее козырем.

Но если игроком сделан выход с короля той масти, которой у его партнера нет, и если на этого короля на второй руке не положен туз, то на третьей руке перекрывать его козырем не следует, потому что партнер, очевидно, отыгрывает эту масть и хочет, чтобы вышел туз.

Если игрок объявлял три масти, то его партнеру следует давать во второй ход туза неоговоренной масти, если с нее сделан выход, так как в этой масти у игрока должен быть ренонс.

При простой игре или при игре «два» козырять нельзя, так как, по всей вероятности, ни у одного из партнеров, назначивших игру, силь-

ных мастей не имеется, но если ситуация противоположная, то можно и козырять.

Если при игре «три» и более вероятность получить свой ход назад мала, то самое лучшее – разыграть свои верные взятки. Особенно это важно при бескозырной игре.

Назначившим игру следует козырять при первом же своем ходе, если противники сделали ход с сильной ими не обозначенной масти, иначе эту масть они будут перекрывать козырями.

Если игроку, поддержавшему партнера, удалось перекрыть два раза козырями масть, в которую ходили три раза, то он должен козырять.

При игре «три», назначенной партнером, следует козырять при первом же ходе, если, разумеется, нет ренонса и перекрывать маленькими козырями нечего.

Но при ренонсе можно и не козырять, а ходить с него, чтобы партнер смог взять несколько взяток бесполезными козырями.

При игре «три» и более игрок, имеющий не менее пяти козырей, не должен разыгрывать свои ренонсы, чтобы не истощить козырную масть.

Если партнер назначил две масти и без поддержки играет «два» или «три», то при двух-трех козырях и отсутствии карт другой показанной им масти, взяв взятку, лучше не козырять, а ходить с какой-либо другой масти. Партнер поймет это и при своем ходе непременно даст возможность взять козырями маленькие карты объявленной им масти.

Если у игрока нет ни одной фигуры в масти, объявленной его партнером, и своей самостоятельной, а игра принадлежит противникам, то самое лучшее – идти с маленькой карты масти, объявленной партнером. Но так ходить можно только в случае, если у игрока не более двух фосок этой масти, потому что третью он может взять козырем; при трех же фосках и больше в масть партнера не совсем удобно ходить, особенно если партнер объявлял эту масть только в простой игре.

Имея бланкового туза или короля, или даже даму масти, объявленной партнером, надо разыгрывать их.

Играя «четыре», «пять», малый или большой шлем, резать нельзя. При шлеме необходимо ходить с бланкового туза или короля, если только они есть, а потом передать верный ход партнеру, который обязан тотчас же разыграть взятки той масти, в которой показан ренонс, давая этим возможность своему партнеру снести ненужные карты, которые каким-либо образом могли быть взятками противников. Это

правило существует только для козырной игры. Если же ренонса нет ни в одной масти, то при своем ходе нужно ходить с козыря.

Назначающий игру должен иметь не менее пяти козырей, поддерживающий его усилению – четыре. Если назначающий прямо с рук говорит «два» – значит, он имеет не менее шести козырей. А потому, козыряя, нужно быть внимательным, чтобы напрасно не отнимать козырей у своего партнера. Если при назначении и поддержке партнера на козыря оба противника давали козырей, то более козырять не нужно, но если на второго козыря вышел только один, то нужно (впрочем, смотря по игре и по картам) козырнуть еще раз. Более же козырять нельзя.

Козырять нужно с самых старших карт: с туза и короля. При двух или трех козырях на руках следует козырять со старшей карты.

Если партнер сразу назначил «два» или «три», то при козырном тузе и даме нужно положить туза и идти с дамы.

При бескозырной игре нужно ходить от своей сильной масти. Если есть коронка, то ходить с нее, но только тогда, когда на нее все играющие сбрасывают требуемую масть. Если же один из противников дает масть, а другой делает снос посторонней масти, то самое лучшее – сделать другой ход, чтобы не отдать ход в коронковой масти.

При третьем тузе и даме, при своем назначении бескозырной игры ходить с маленькой не следует, если партнер показывал короля, а нужно ходить с туза и дамы, потому что король у партнера может быть бланковым.

Если один из противников объявлял две масти, а его партнер сильно поддерживал его только в одной, то для того, чтобы они не перекрывали козырями ваших мастей, самое лучшее – начать козырять самим. Выбрав козыри противников, отыгрывают свои сильные масти – и появляются шансы на лишние взятки. Но если нет таких мастей, которые противники перекрывать не будут, козырять не нужно. Иногда бывает небесполезно козырнуть оставшимся козырем в середине игры, чтобы вырвать у противников возможный ход. Особенно это хорошо тогда, когда известно, что у назначавшего игру полный ренонс в масти его партнера и ход передать ему не на чем.

Если противник с левой стороны показывал короля на «бескозырное» назначение своего партнера и если туз масти показанного короля у вас, то следует ходить под короля с маленькой, так как игрок сразу короля не положит, а если у вашего партнера найдется дама, то

она возьмет взятку. Но если у вас нет этого туза, а есть третья дама (валет) этой масти, то под короля следует идти дамой – может быть, туз найдется у вашего партнера.

Иногда бывает полезно резать (этим термином обыкновенно пользуются игроки, т.е. класть) не высшую карту масти, а среднюю. Такая «резка» возможна только при игре не выше, чем «три».

При третьем тузе, даме можно положить маленькую на валета, если валет этот с рук своего партнера.

Если же партнер идет с маленькой, можно положить по третьему заходу даму.

При тузе, валете, десятке следует на второй заход в эту масть положить валета. Противник с левой стороны может перебить его королем или дамой. Но если противник с правой стороны, получив ход, еще раз пойдет с маленькой в ту же масть, следует резать вторично десяткой, потому что трудно предполагать у левого противника наличие двух фигур. Исключения бывают только тогда, когда сосед с левой стороны показывал две фигуры как на отдельную верную или как на масть. Тогда следует резать только один раз.

При тузе, даме и десятке масти, объявленной правым игроком и не поддержанной его партнером, резать следует десяткой, кто бы с этой масти ни ходил.

При поддержке резать козырную масть на третьей руке не следует.

Если на третьей руке есть козырные туз, король, валет и игра ведется без поддержки, то следует резать валетом. При таких же условиях, имея короля, валета, десятку, – резать десяткой; имея туза, даму, – резать десяткой. При тузе, короле, шестом валете резать валетом нельзя.

ПИКЕТ

Пикет – французская коммерческая карточная игра, возникшая в конце XIV в. Пикет, как и другие коммерческие игры, требует внимания, сосредоточенности и тишины.

Описание игры

Играют в пикет вдвоем, одной колодой карт в 32 листа. Партия состоит из трех игр, называемых «короликами», по две сдачи в каждом.

Раздача карт

Первая сдача в каждом королике принадлежит игроку, вытянувшему младшую карту. Вторая сдача – противнику. Сдают по 12 карт каждому игроку.

Оставшиеся восемь карт служат для прикупа и распределяются так: три карты откладываются налево, пять карт – направо.

Левый прикуп принадлежит сдающему, правый – его противнику.

Порядок и достоинство карт в пикете

Карта	Очки	Карта	Очки
Туз	11	Десятка	10
Король	10	Девятка	9
Дама	10	Восьмерка	8
Валет	10	Семерка	7

Прикупка

Первым прикупает противник сдающего. Он может прикупить из правого (большего) прикупа не меньше трех карт (но и не больше пяти) или остаться при своих картах.

Если противник прикупил не все пять карт, то оставшиеся в прикупе карты покупает сдающий.

При покупке сдающий обязан сначала взять не прикупленные противником карты. Всего он может прикупить от трех до пяти карт.

При покупке сначала сносят, а потом прикупают.

Каждый игрок имеет право вообще отказаться от прикупки.

Каждый игрок имеет право смотреть недокупленные карты.

После прикупки каждый из игроков смотрит, какие комбинации карт он может объявить, чтобы получить возможно большее количество очков.

Старшинство и достоинство комбинаций

Игроки могут объявить комбинации карт на руках:

Карты на руках	Очки	Название комбинации
8 карт одной масти подряд	8+18=26	Восемь и восемнадцать
7 карт одной масти подряд	7+17=24	Семь и семнадцать
6 карт одной масти подряд	6+16=22	Секст
5 карт одной масти подряд	5+15=20	Квинт
4 карты одной масти подряд	4	Кварт
3 карты одной масти 1 подряд	3	Терц
4 туза	14	Четырнадцать
4 короля	14	Четырнадцать
4 дамы	14	Четырнадцать
4 валета	14	Четырнадцать
4 десятки	14	Четырнадцать
3 туза	3	Три
3 короля	3	Три
3 дамы	3	Три
3 валета	3	Три
3 десятки	3	Три
Карты без фигур	10	Белые карты

Из двух комбинаций, представляющих собой последовательность карт в масти, старше та, которая длиннее, т.е. кварт старше терца, но младше квинта.

Из двух комбинаций равной длины старше та, которая начинается со старшей карты, т.е. кварт от короля старше кварта от десятки.

Если у обоих партнеров комбинации, представляющие собой последовательности карт в масти, одинаковы и по длине, и по старшинству карт, то обе комбинации не считаются.

Комбинация, составленная из четырех карт одного достоинства, старше составленной из трех карт одного достоинства, т.е. четыре десятки старше трех тузов.

Из двух комбинаций равной длины, составленных из карт одного достоинства, старше та, карты которой старше, т.е. три короля старше трех дам.

Допускается, что одна карта, входящая в последовательность карт в масти, может входить составной частью в комбинацию, составленную из карт одного достоинства.

Хвалеж и начисление очков

После прикупки каждый из игроков начинает «хвалиться», или объявлять имеющиеся у него на руках комбинации карт.

Сначала объявляется количество карт в самой сильной масти.

Если у партнера есть более длинная масть, он говорит: «Не годится» и показывает свою масть. Если его масть короче, он говорит: «Годится». Если его масть такой же длины, он говорит: «Равны». В этом случае старшей считается та масть, карты которой дадут в сумме больше очков.

Партнер, масть которого оказалась старше, считает по одному очку за каждую карту.

Если масть состоит из карт, идущих подряд, то игрок считает: за 5 карт в масти и за квинт (т.е. за то, что они идут подряд) – 5 и 15, а всего 20; за 6 – 6 и 16, а всего 22, за 7 – 7 и 17, а всего 24, за 8 – 8 и 18, а всего 26.

Если один игрок имеет на руках квинт, а его партнер, например, 6 карт в масти, но идущих не подряд, то считают очки оба: один – 15 (пять не считаются, так как есть шесть), а другой – 6.

Если же второй игрок имеет равный квинт, но при нем шестую карту, то квинты обоих не считаются, а предъявивший 6 карт считает только 6 очков.

Выяснив с мастями, партнеры начинают хвалиться комбинациями, представляющими собой последовательности карт в масти: квинтами, квартами и терцами.

Если комбинации на руках есть у обоих партнеров, то считает свою тот, чья комбинация старше.

Игрок, чья последовательность оказалась старше, может объявить дополнительно все младшие последовательности, имеющиеся на руках. Например, один объявил кварт, а другой сказал: «Не годится» и показал квинт, а впридачу показал терц в другой масти. Очки считаются и за квинт, и за терц. А кварт противника и все его терцы, какие бы ни были, не считаются.

За мажорные квинты, кварты и терцы (т.е. начинающиеся от туза), объявленные в той масти, которую игрок хвалил первой, прибавляется по одному очку: за мажорный квинт считают 16, за мажорный кварт – 5, за мажорный терц – 4.

После объявления последовательностей объявляют комбинации, состоящие из карт одного достоинства.

Старшая комбинация перебивает младшую комбинацию партнера, а к ней дополнительно можно объявить любую младшую свою. Например, один объявил четыре дамы, а другой сказал: «Не годится» и показал четыре туза, а впридачу показал три десятки. Очки считаются и за тузы, и за десятки. А четыре дамы противника и все другие его комбинации из карт одного достоинства, сколько бы их ни было, не считаются.

Если игрок не имеет ни одной фигуры на руках, он объявляет себя «с белыми картами», или cartes blanches, и считает за них 10 очков.

Игрок, у которого все карты были в счету, т.е. участвовали в комбинациях, прибавляет себе 20 очков.

Если игрок объявил и набрал взятками 30 очков, а его партнер к этому моменту не имеет ни одного очка, то такая ситуация называется «пик» и означает скачок в счете: вместо 30 игрок сразу считает себе 60.

Если игрок насчитал себе 30 очков, не начиная еще ходить, а партнер к этому моменту не имеет ни одного очка, то такая ситуация называется «репик» и означает двойной скачок в счете: вместо 30 игрок сразу считает себе 90.

Ни пик, ни репик не считаются, если партнер делал объявление, которое было перебито, а также тогда, когда он объявил «белые карты» и сразу начал свой счет с 10 очков.

Не сделанное вовремя объявление нельзя сделать после хода.

За ложное объявление, т.е. объявление отсутствующей у него на руках комбинации, игрок наказывается «игрой в молчанку». Это значит, что он не ведет счета ни за взятки, ни за карты, а его партнер считает свои очки вдвойне.

Розыгрыш

После объявления всех «хваленок» начинается розыгрыш.

Первый ход принадлежит противнику сдающего.

Ходят всегда одной картой.

На ход в масть игрок обязан класть масть. Если масти нет, можно сносить любую карту.

За каждую взятку игрок прибавляет себе 1 очко.

За каждый сделанный ход игрок прибавляет себе 1 очко (этим объясняется, например, почему ситуация «пик» невозможна на чужом ходу – партнер, даже не имея очков, делает первый ход и сразу считает за это себе 1 очко).

За последнюю взятку игрок прибавляет себе 3 очка, а вместе с самой взяткой считает 4.

Игрок, взявший больше шести взяток (т.е. больше половины), прибавляет себе 10 очков за «лезу» – аналогично «леве» в винте и висте.

Игрок, взявший все двенадцать взяток, признается сделавшим «капот» и прибавляет себе 40 очков за капот.

Игрок, взявший все двенадцать взяток и предупредивший об этом противника до первого хода, прибавляет себе 80 очков, а капот в этом случае называется открытым.

Когда игрок делает капот, то за последнюю взятку лишних три очка не прибавляет, а также не прибавляет 10 очков за лезу.

Подсчет очков и запись

После окончания розыгрыша очки, набранные одним игроком, вычитаются из очков, набранных другим (из больших – меньшие). Так, например, у одного игрока – 52, а у другого – 21. По вычитании получается 31. Игрок, набравший 52, записывает 31 в свою колонку. Во второй игре, допустим, разница составила 48 очков – в пользу второго. Эти 48 записываются в колонку второго игрока. Две сыгранные сдачи называются короликом. После каждого королика производится пересчет: от 48 отнимается 31 и к разнице прибавляется 100 очков. Результат округляется до целых десятков. Полученное число – результат королика – записывается сбоку от колонки выигравшего королик:

Запись одного игрока		Запись другого игрока	
31		48	120
65	130	37	
22	120	6	

Допустим, во втором королике две игры сложились так: 65 – 37, а в третьем так: 22 – 6. Тогда по окончании трех короликов результат подводят следующим образом:

Запись одного игрока	Запись другого игрока
31 + 65 + 22 118	48 + 37 + 6 91
118	91

Сложив игровые записи, вычитают меньшую сумму из большей: 118 – 91 = 27. Первый игрок прибавляет к этому числу сотню, округляет и получает 130 очков, которые он прибавляет к своим короликовым записям. У него получается:

+ 130
+ 120
130
380

Из этой суммы вычитается сумма короликовых записей другого игрока:

380 – 120 = 260.

Если в какой-нибудь игре партнеры наберут равное количество очков, то такая ситуация называется «рефет». Это значит, что все записи в следующем королике будут удвоены.

На записи рефет обозначается нулем:

32
0
– 130

Следующие две сдачи идут уже увеличенным счетом. Если рефет случится в последней или предпоследней сдаче, когда целого королика не остается, он переносится на следующую партию.

За сквозную запись противника игрок приписывает себе 100 очков. Сквозной записью называется ситуация, когда игрок в продолжение всей партии не записал себе ни одной цифры.

МАКАО

Макао – азартная карточная игра, основанная на подсчете игроками определенного количества очков. Число игроков в макао не огра-

ничено: от 2 до 10 и даже более. Играют в две полные (от туза до двойки) смешанные колоды.

Садятся по вытянутым картам. Сдачу начинает вынувший самую младшую карту. Сдающий называется банкометом, все остальные игроки – понтерами.

Банкомет дает каждому понтеру, не исключая и себя, по одной карте, смотреть которую имеет право только тот, кому она принадлежит.

Ставки определяются до начала игры. Никто не имеет права ставить больше или меньше условленной цифры. Смысл игры заключается в наборе определенного количества очков.

Максимальные шансы выиграть у того, у кого окажется девятка или составится 9 очков из двух карт.

Банкомет обязан каждому понтеру, желающему прикупить, дать карту.

Фигуры и десятки не считаются, играющие вправе сбрасывать их в сторону и требовать новую карту.

Туз считается за очко, двойка – за два очка и т.д.

Удачным считается прикуп, когда к тузу прикупают восьмерку, семерку или шестерку; к двойке – семерку, шестерку или пятерку; к тройке – шестерку, пятерку или четверку; к пятерке – четверку, тройку или двойку и т.д.

Большое число при покупке считается неудачей: прикуп к тройке восьмерки дает 1 очко; прикуп к пятерке девятки – только 4 и т.д.

Понтеру, получившему девятку со сдачи, без прикупки, банкомет платит сумму втрое больше условленной ставки (впрочем, только тогда, когда у него карта меньшей стоимости); получившему восьмерку с первого раза, без прикупки, – сумму ставки вдвое; получившему семерку с первого раза, без прикупки, – одинарную ставку; понтерам же, составившим 9, 8 и 7 очков с помощью прикупа, банкомет платит одинаково одинарную ставку. Но все эти выдачи он производит при условии, если у него самого карта стоимостью ниже всех сказанных.

Карты банкомета, равные картам понтеров, имеют преимущество, и все они платят ему: за девятку – втрое, за восьмерку – вдвое, за семерку – обыкновенную ставку.

Банкомет, имеющий 8 очков, выплачивает условленные ставки понтерам, имеющим 9, с остальных получает сам; имеющий 7 очков вып-

лачивает понтерам, имеющим 9 и 8 очков, с остальных получает сам; имеющий 6 очков выплачивает имеющим 9, 8 и 7 очков.

Банкомет, имеющий 5 очков, выплачивает имеющим 6, 7 и более, с остальных получает сам и т.д. Банкомет выплачивает всем понтерам, у которых очков больше, чем у него.

После окончания банка, т.е. после того, как все карты сыграются, банк передается игроку, сидящему слева от банкомета, от него переходит к следующему, и так продолжается до окончания игры.

БАККАРА

Баккара – азартная карточная игра, имеющая сходство с макао.

Играют в две полные смешанные колоды, которые предварительно тасуются одним из понтеров, а потом самим банкометом, причем банкомет имеет право перекинуть несколько карт вниз колоды, но обязательно предупредив об этом играющих. Садятся произвольно. Число игроков не ограничено. Они могут закончить игру, когда им угодно, и отойти от стола, а могут и начать во время талии (прометки колоды банкометом), разумеется, с разрешения банкомета.

После того как карты будут стасованы, банкомет обязан дать одному из играющих снять колоду.

Банкомет сдает карты по одной, сначала слева направо всем игрокам, не исключая и себя, потом по другой карте справа налево. Таким образом, каждый понтер получает по две карты.

Карты имеют значение только по количеству очков. Каждая фигура считается за 10 очков. Каждый понтер, прежде чем получит от банкомета две карты, должен положить возле себя любую сумму денег.

Банкомет каждую ставку удваивает.

В баккара самыми выигрышными очками считаются 9, 19 и 29. Хороши и карты, на которых насчитывается 8, 18 и 28 или 7, 17 и 27. Цифры же 6, 16 и 26 имеют сравнительно меньше шансов.

Карты банкомета имеют всегда преимущество перед картами понтеров: при одинаковых очках ставка берется первым. Если у банкомета будет их 9 или 19, то он сразу открывает карты и забирает себе все ставки понтеров, несмотря на то, что некоторые игроки имели одинаковые с ним очки. Если у банкомета выпадет 8 или 18, а у одного из

понтеров будет 9 или 19, то банкомет выплачивает только одному этому понтеру, с остальных же получает сам. Если несколько понтеров сразу имели цифру 9 или 19, то банкомет выплачивает им всем.

Если понтеры и банкомет не имеют на руках ни 8, ни 9, то имеет смысл прикупать.

Сначала покупает понтер, сидящий с правой стороны, потом – сидящий с левой, потом опять понтер с правой, следующий за уже купившим, за ним снова понтер с левой стороны и т.д.

Прикупать можно не более одной карты.

После всех банкомет имеет право прикупить и для себя.

После того как некоторые понтеры объявили игру на своих картах, а некоторые прикупили, по объявлении банкометом игры или прикупки, карты всеми играющими открываются. По проверке очков определяется выигрыш или проигрыш.

Примеры выигрыша и проигрыша. Если у банкомета 6 очков, у одного из понтеров 7, у другого 5, то первому банкомет выплачивает, а со второго получает; если у того и у другого понтера по 7 и по 8 очков, то банкомет выплачивает им обоим; если же у понтеров и банкомета встречается равное количество очков, то все ставки (одинарные понтеров и двойные банкомета) делятся на столько равных частей, сколько играющих имеют это количество очков. Например, если 6 очков имели два понтера и банкомет, общая сумма ставок была 18 р., то каждому пришлось по 6 р. Подобный дележ считается единственным исключением.

Прикупать имеет право тот, у кого 4 очка. Число очков 10, 20 и 30 называется «баккара» и пользуется особым преимуществом. В баккара банкомет не обязан по истечении известного времени или по окончании талии передавать банк другому игроку, а требовать этого никто не может.

ЭКАРТЕ

Экарте – азартная карточная игра, отличающаяся от прочих банковых игр присутствием козырей.

В игре используются две полные колоды.

Игроки делятся на банкометов и понтеров. Банк держится по очереди.

Счета очков не существует.

Карты сдаются на 4 табло (очерченное на игорном столе место), хотя за столом могут сидеть 8 человек.

На каждое табло кладут по 4 карты, семнадцатая карта открывается и означает козырь.

Затем все открывают карты. У кого окажутся козыри, тот и выигрывает, причем старшинство козырей принимается в расчет. У кого старший козырь – тот победитель. Разумеется, банкомет сравнивает козыри с каждым табло в отдельности.

Козыри одинаковой стоимости в расчет не принимаются. Их считают сброшенными. Например, у понтера туз и у банкомета туз (ан-карт) – это не подлежит оплате ни с той, ни с другой стороны. Но если у одного из них при тузе имеется еще какой-нибудь козырь, то он выигрывает. Если по козырю у того и у другого при тузе, то берет тот, у кого козырь старше. У одного туз и пятерка, у другого туз и восьмерка – выигрывает последний. У первого, например, туз, пятерка и двойка, а у второго туз и восьмерка – ан-карт. Тузы не в счет, и каждый игрок берет по одной взятке (взятки предполагаемые, в них принцип игры). Один на восьмерку, на которую сносится двойка, другой на пятерку. Если у одного два маленьких козыря, а у другого один старший, берут по взятке и в ставках расходятся.

Одинаковые по размеру козыри, даже средние, из счета исключаются. Например: у одного – король, валет и девятка, у другого – дама, валет и двойка. Тоже ан-карт. Первый ходит с короля, второй берет дамой девятку противника.

Первый ход предполагается от того, у кого старший козырь. Это уравновешивает шансы играющих.

В экарте играют с ограниченным банком и с ответственным.

Ограниченным банк считается, когда банкомет ставит известную сумму – 5, 10, 15 и более рублей. Причем первый и второй партнеры обязаны ставить заранее обусловленную сумму, например не меньше 5 или 3 руб., последний ставит любую сумму. Это требование распространяется только на первую карту, на последующие каждый ставит по своему усмотрению.

Если банк срывает первый, то следующие за ним понтеры не выигрывают и не проигрывают независимо от их карт и от карт банкомета.

Не смешивая карт, банкомет имеет право заложить ограниченный банк во второй раз. Но если будет сорван и он, то банкометом делает-

ся следующий по очереди или же неудачливому банкомету предоставляется случай держать банк ответственный, т.е. отвечать на ставки каждого табло.

Можно начинать и прямо «с ответа».

Для ответственного банка не обязательно продолжать талию (прометку колоды банкометом), можно просить сидящего напротив перетасовать карты для новой талии. Однако для ответственного банка более двух талий играть нельзя.

ФАРАОН

Фараон – одна из самых популярных азартных карточных игр среди русского дворянства. Название восходит к французскому «pharaon» – «червовый король». В самом общем виде правила игры могут быть представлены следующим образом.

У каждого игрока своя колода карт. Один из игроков – банкомет, все остальные – понтеры, они понтируют, т.е. играют против банкомета.

Каждый понтер делает ставку на одну или несколько карт. Когда ставки сделаны, банкомет начинает метать банк, т.е. открывает поочередно карты из своей колоды – направо, налево, направо, налево.

Если карта, на которую сделана ставка, легла направо, выиграл банкомет, если налево – понтер.

Если понтеры проигрывают, сумма денег в банке увеличивается и понтеры могут повышать ставки. Если понтер сделал ставку на всю сумму, имеющуюся в банке, то говорят, что он «пошел ва-банк». Если понтер в этом случае выиграл, то говорят, что он «сорвал банк». После того как банк сорван, банкометом становится другой игрок, обычно тот, который сорвал банк.

Про банкомета, кладущего в банк определенную сумму денег, говорят, что он «заложил банку столько-то».

ШТОСС

Штосс – азартная карточная игра, разновидности которой известны под различными наименованиями (фараон, фараон-фатальный, банк, штосе и т.д.).

Правила игры

Игроки делятся на понтеров и банкомета. Каждый игрок – и понтер, и банкомет – имеет свою колоду карт. Колоды могут быть в 52, 36 или 32 листа – важно, чтобы они были одинаковыми у понтера и у банкомета. В XIX в. играли большой колодой в 52 листа, во второй половине XX в. обычно употребляется малая колода в 32 листа.

Перед игрой договариваются о размере минимальной ставки, которая называется начальной ставкой, или начальным кушем. Понтер делает ставку на какую-нибудь карту, по своему выбору, например на даму пик. Он берет эту карту из своей колоды, не показывая ее банкомету, кладет на стол и назначает сумму ставки: кладет деньги на карту, пишет или просто называет сумму, т.е. куш. Если ставка намного больше начальной, банкомет имеет право отказать понтеру в игре по такой ставке. Если понтер не назвал куша, то считается, что он поставил начальный куш.

Мётка (талия)

После того как карта выбрана и ставка сделана, понтер снимает колоду банкомета. С этого момента начинается мётка, понтер не имеет права менять карту или изменять ставку. Банкомет переворачивает свою колоду лицевой стороной вверх и сдвигает верхнюю карту на полкарты вправо – так, чтобы все участники игры могли видеть первую и вторую карты, которые имеют в игре штосс свои названия: лоб и соник.

Сдвигать карту нужно именно вправо потому, что обозначения достоинства и масти карты находятся обычно в левом верхнем углу карты, и если сдвигать карту влево, то не всегда будет понятно, какая карта идет второй.

После этого понтер открывает свою карту, и игроки начинают сравнивать ее с двумя открытыми картами в колоде банкомета.

Колода банкомета, как и сама игра, называется штоссом. Если первая карта в штоссе – дама (любой масти), т.е. карта, совпадающая с картой понтера по достоинству, то ставку выиграл банкомет, независимо от того, какая карта идет второй.

Даже если вторая карта тоже дама (ситуация, когда лоб и соник совпадают по достоинству, называется плие), ставку выиграл бан-

комет. В этом случае говорят, что банкомет убил даму, или что дама бита.

Если первая карта не дама, а вторая дама, то ставку выиграл понтер. В этом случае говорят: «Банкомет отпустил даму, дама дана, дама отпущена, дама есть, понтер нашел даму, понтер угадал даму».

Поставить карту, которая совпадет со второй картой в колоде банкомета, называется «угадать соника», или «выиграть соника».

Если ни первая, ни вторая карта не совпадают по достоинству с картой понтера, то банкомет сбрасывает две первые карты на стол, т.е. мечет штосс, и игроки начинают сравнивать карту понтера с третьей и четвертой картами штосса.

Каждая пара карт в мётке называется абцугом; лоб и соник – это первый абцуг.

Колода мечется до первой встретившейся дамы. Если дама легла направо, т.е. оказалась первой, третьей, пятой – нечетной картой в штоссе, то она бита и, значит, выиграл банкомет, если легла налево, т.е. оказалась второй, четвертой, шестой – четной картой в штоссе, то она дана и, значит, выиграл понтер.

Если поставлено две или более карт, игра происходит точно таким же образом: каждая карта понтера или понтеров, встретившись однажды в штоссе, выходит из игры и не учитывается при дальнейшей мётке штосса. Колода мечется до тех пор, пока не встретятся все карты, на которые сделаны ставки.

Существует несколько разновидностей штосса.

Игра третями

В зависимости от соответствия масти карты, поставленной понтером, и карты того же достоинства, первой встретившейся в штоссе, различают: цветную, полуцветную и простую карты.

Цветная – если масть совпадает; полуцветная – если совпадает цвет, а масть не совпадает (если понтер поставил даму пик, а убита дама треф, то говорят, что банкомет убил полуцветную карту); простая – если не совпадает цвет.

За цветную карту считается полный куш, за полуцветную – две трети куша, за простую – одна треть куша.

При игре третями куш должен всегда быть кратным трем, т.е. поставленная сумма должна без остатка делиться на три.

Игра в полкуша

Любому игроку понятно, что преимущество, перевес в штоссе – на стороне банкомета, так как карта банкомета идет первой в каждом абцуге. В случае или выигрывает банкомет, а не понтер; к тому же следующая, третья карта опять принадлежит банкомету. Чтобы уравнять шансы партнеров на выигрыш, существует условие «в лоб полкуша». Оно означает, что если поставленная понтером карта была убита «в лоб», т.е. первой картой в штоссе, понтер платит половину ставки – полкуша. В противоположность условию «в лоб полкуша» можно играть с условием «в лоб целиком». Поскольку перевес в этой игре на стороне банкомета, мечут и понтируют по очереди.

Игра с наживкой

Наживка – это договорное условие, которое можно применить в любой из разновидностей штосса: за определенное событие выплачивается премия:

а) за выигрыш по результату мётки;

б) за выигрыш по первой карте и т.д.

Комбинации штосса

Сочетание договорных условий и их изменение, а также количество карт, на которые делает ставки понтер, позволяет создать очень большое количество вариантов игры в штосс, называемых комбинациями. Перечислим несколько наиболее распространенных комбинаций:

а) две карты, третями, в лоб полкуша (самая распространенная – ни понтер, ни банкомет не имеют преимущества);

б) две карты, третями, в лоб целиком (перевес на стороне банкомета);

в) две карты, целиком, в лоб полкуша (перевес на стороне понтера при игре ровными кушами);

г) две карты целиком, в лоб целиком (перевес на стороне банкомета).

Наиболее распространены комбинации, в которых понтер ставит две карты. Две поставленные карты называются парником.

Играют также в комбинации, где понтер ставит одну, три, четыре, пять и более карт. Каждая лишняя карта, если общее количество карт нечетное, увеличивает преимущество банкомета; если количество карт четное, а играют в лоб полкуша, – понтера. При игре в лоб целиком каждая лишняя карта увеличивает преимущества банкомета, но нечетное число карт лучше для банкомета, чем четное: 3 карты лучше, чем 4, но хуже, чем 5.

Кроме того, существует много комбинаций, построенных на дополнительном условии, например: в лоб – вдвойне, в сониках – вчетверне; три карты в лоб целиком, тринадцатая карта считается цветной и принадлежит понтеру. Любую комбинацию в штосе можно рассчитать математически и вычислить перевес.

Увеличение ставки

Существует общепринятое договорное условие, по которому понтер имеет право увеличивать ставку в следующей мётке после того, как «нашел карту», т.е. выиграл, в предыдущей мётке.

Ставка увеличивается, как правило, не более чем вдвое. Существует понятие «ставить по игре», означающее зависимость между величиной выигрыша и увеличением куша. Если понтер получил максимальный выигрыш, угадал, например, две цветные карты, он может повысить ставку в следующей мётке вдвое; если выигрыш равен примерно половине максимального, ставку нужно увеличивать примерно в полтора раза, и т.д.

Банкомет имеет право не соглашаться метать по той ставке, которую назначает понтер, и предлагать изменить ее (если только особо не оговаривалось условие, что ставки принимаются без ограничений: «от вольного куша», или «вольным кушем»).

После того как понтер проиграл очередную ставку, он ставит первоначальную ставку (или, как говорят, ставит от начального куша). Каждый из игроков имеет право прекратить игру после любой мётки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игральные карты представляют собой многовариантную игровую систему, образующую как множество видов карточных игр, так и множество комбинаций в рамках одной игры. Организуемый посредством игральных карт игровой процесс протекает в определенных пространственно-временных рамках в соответствии с различными правилами и является самоценным и азартным действием. В общем виде карточные игры можно разделить на *азартные*, в которых результат зависит от случая и непременно связан с денежным выигрышем, а игровой процесс относится к сфере эмоционального, аффективного поведения; *коммерческие*, результат в которых зависит от уровня владения правилами, стратегией игры и в меньшей степени ориентирован на денежный выигрыш; *гадания* как способ прогнозирования различных событий; *пасьянсы* как интеллектуальную задачу, приносящую внематериальное удовлетворение.

Игра в карты в различном предметном выражении прослеживается во многих культурах Древнего Востока. Первое свидетельство об игральных картах в Западной Европе относится к последней четверти XIV в., а в последней четверти XVI в. этот предмет западного обихода появился в России. Лингвистические данные говорят о проникновении игральных карт в Россию из Чехии, а первое документальное упоминание о них указывает на английский или голландский источник.

Появившаяся в конце XVI в. карточная игра дополнила более раннюю игру в кости (зернь). В XVII в. эти азартные игры были распространены среди служилого, торгово-ремесленного и вольного городского населения (в особенности в Сибири). Однако игральные карты еще не являлись предметом повседневного домашнего обихода. Наравне с зернью карточная игра проистекла на торжищах, в кабаках, корчмах и была тесно связана с «неправедным житием» («рушением» службы, пьянством, преступлениями против личности, морально-нравственными пороками).

Государство проводило по отношению к азартным играм двойственную политику, балансируя между запретительными мерами и фискальными интересами – игра преследовалась в совокупности с другими, более тяжкими преступлениями, и легализовывалась как статья доходов местного бюджета. В последнем случае местная администрация брала на себя организующую и ограничивающую роль, отдавая азартные игры на откуп и контролируя криминогенную обстановку. Церковь рассматривала карточную игру наравне с другими «бесовскими игрищами» как нарушение христианского благочестия и последовательно выступала за их признание общественно вредными.

Рост популярности карточной игры был тесно связан с европеизацией быта и нравов русского дворянства, распространявшейся от центра к провинции и от высших слоев дворянства к низшим. В первой четверти XVIII в. дворянское сословие, мобилизованное на службу верховной властью и находившееся под бдительным ее контролем, в большинстве своем еще не имело достаточного количества свободного времени и материальных средств, чтобы увлекаться карточной игрой. При преемниках Петра I планируемое им неразрывное изменение внутреннего и внешнего облика русского дворянина сместилось в сторону последнего – дворянство приобрело черты праздного класса, воспроизводящего средневековый рыцарский идеал, уже уходивший в прошлое в Западной Европе. Благодаря усилению крепостного права, государственной поддержке и освобождению от обязательной службы дворянство получило возможность употреблять избыточное свободное время и жизненную энергию для создания субкультуры комфорта и развлечений.

В связи с этими изменениями в жизненных ориентирах и ростом внеэкономического обеспечения, карточная игра стала одной из форм демонстративной праздности, своеобразным занятием, делом. Утвердившись со второй трети XVIII в. при императорском дворе, со второй половины XVIII в она вошла в досуг столичного и провинциального дворянства, а к началу XIX в. институализировалась как характернейшая черта дворянской игровой культуры и повседневная норма поведения, игнорирование которой означало нарушение общепринятых форм коммуникации. Умение играть в карточные игры, особенно в коммерческие, стало правилом хорошего тона, своеобразной культурной традицией, прервавшейся вместе с исчезновением дворянства в советское время.

Государственная власть настойчиво пыталась оградить опору трона от разорительных карточных игр. Однако цепь постановлений и распоряжений, дублирующих и подтверждающих друг друга, свидетельствовала о невозможности повлиять на прочное вхождение карточной игры в образ жизни дворянства. От полного запрещения на протяжении XVIII в. государство постепенно перешло к снисходительному отношению к игрокам-дворянам, смягчению наказаний и их избирательному применению в случае, если игра была связана с мошенничеством, содержанием игорного дома или другими преступлениями (например, растратой казенных сумм).

В условиях воспроизводства инокультурного опыта возросла символическая, знаковая составляющая вещной среды и сферы бытового поведения. Карточная игра приобрела ряд внеигровых символических значений. Посредством игры маркировались высокий социальный статус, причастность к европеизированной светской культуре, пренебрежительное отношение к богатству в противовес буржуазным принципам накопительства и практицизма. Ведение денежной игры, не стесняясь в средствах, было одним из проявлений «дворянской вольности», показателем интенсификации индивидуалистических настроений, поскольку эмоциональные порывы в плане расходования материальных средств не сдерживались обществом и семейным кругом (как это характерно для традиционных культур). Карточная игра рассматривалась и как символический образ социальной действительности, как модель поведения в светском обществе.

В XIX в., в рамках общей культурной рефлексии на усвоенный в XVIII в. европейский культурный опыт, карточная игра из сферы вещного, предметного мира перешла в сферу художественных идей как особая сюжетная тема и форма литературного языка.

Как и в Западной Европе XVII–XVIII вв., в пореформенной России азартность нашла более прагматичное и утилитарное воплощение в форме биржевой игры.

В дворянской среде в той или иной форме всегда присутствовало критическое отношение к карточной игре как к нерациональному употреблению материальных средств и времени, показателю поверхностной «образованности», суррогату общественной и личностной активности, безнравственности, при наличии весьма сложных условий жизни и материального положения основной массы населения. В про-

тивовес господствующим в социальной элите поведенческим нормам представители элиты интеллектуальной стремились наполнить свою жизнь духовным содержанием и социально значимой деятельностью. Показательна в этом отношении фигура Л.Н. Толстого, в жизни которого внешнее и праздничное позиционирование в обществе мучительно, благодаря глубокой внутренней работе, сменилось реализацией своего истинного предназначения. «Человек играющий» XVIII в. был побежден, хотя и не окончательно, «человеком творческим» XIX в.

На протяжении XIX в. духовные и материальные компоненты дворянской субкультуры тиражировались, создавая основу для «срединной» городской культуры. Поскольку доминирующее дворянское сословие не переставало являть все новые и новые примеры расточительно-праздного образа жизни, то возможность возвыситься в собственном и общественном мнении стала пониматься как причастность к каким-либо элементам престижного культурно-бытового уклада, будь то нормы поведения, одежда, домашняя обстановка, формы досуга, карточная игра и т.д. Подобно дворянству XVIII в., представители недворянских городских слоев, как обладающие соответствующими материальными возможностями (купечество), так и не обладающие ими (крестьяне-отходники, формирующийся пролетариат), в XIX в. стремились дистанцироваться от своего традиционного образа и воспроизвести эти внешние элементы российского варианта европейской культуры.

В воображаемом идеальном мире фольклорных образов счастливый и вольный герой представлялся как пребывающий в бездеятельности, праздности и довольстве, а достижение этого состояния происходило посредством внезапного социального взлета (в том числе и при помощи игральных карт).

С возрастанием социально-экономического и культурного влияния города на деревню карточная игра получала широкое распространение в крестьянской среде и вытесняла традиционные игровые формы. Отходники, деревенская молодежь и отставные солдаты – это те фигуры, с которыми обнаруживает связь игра в карты. Можно предположить, что именно от этих социальных категорий, в силу профессиональных и возрастных обстоятельств, дистанцированных от повседневной жизни крестьянской общины и в большей степени восприимчивых к городским формам быта, карты стали известны основной массе крестьянского населения.

Карточная игра, наряду с другими формами игрового поведения, была включена в структуру праздника (Рождества и Пасхи), а за его рамками рассматривалась как отклонение от общепринятых норм, как пустое праздное занятие. В фольклорной традиции карты помещались в пространство города, трактира, обитания злых духов как мест повышенной концентрации праздной жизни и источника опасности для сельского обывателя. Изобретение шулерской игры (как вина и табака) приписывалось представителям нечистой силы, которые сами предавались этим порокам и стремились с их помощью сбивать православных с истинного пути.

Игра в карты в народной среде унаследовала архаическое значение игры в праздничной композиции – посредством ее воспроизводилась мифологическая ситуация борьбы как важнейшей идеи смены календарного цикла. Жизненное начало (выигрыш) вступало в противоборство со смертным началом (проигрыш). Это противостояние могло быть представлено различными формами (старый – новый год, плодородие – неурожай, свет – тьма, добро – зло, свой – чужой). В качестве выигрыша часто выступали предметы, имеющие не материальную, а символическую ценность, призванные обозначить праздничное расточительство и распределение «удачи» на послепраздничное время.

Постепенно карточная игра из праздничного пространства переходила в повседневное, где утрачивала обрядовые функции и становилась формой светского досуга, связанного с денежным интересом. Эта тенденция была связана с рядом изменений в крестьянском быту – ослаблением общинных регуляторов поведения, распространением сети питейных заведений в сельской местности, расширением потребления товаров массового производства, а также с развитием промышленных форм труда, которые расширяли сферу доходов и свободного времени, но не имели ценностно-личностного характера (в отличие от труда земледельческого) и потому порождали необходимость компенсации духовного дискомфорта.

Аналогичный процесс забвения повседневностью первоначального сакрального характера игры и усиления в ней реалистического начала можно обнаружить в фольклорных текстах (условно эту трансформацию можно обозначить как переход от игры в карты в избе Бабы-яги с волком-самоглотом до игры в купеческом клубе с его хозяином).

В фольклорной традиции и магической практике игральные карты выступали в качестве волшебного предмета, освященного сверхъестественной силой, исходящей от предков-покровителей. Такие «заряженные» карты даровали их обладателю власть над силой случая и обеспечивали непобедимость в игре. В сказочном повествовании, как и в структуре праздника, карточная игра воспроизводила бинарную оппозицию. Игра между сказочными персонажами носила не личный характер, а характер мифологического ритуального состязания между «своими» и «чужими» предками-тотемами, обнаруживавшими родство как с главным героем, так и с его антагонистами. При этом сам способ этого состязания (карточная игра) следует рассматривать как позднейшее новообразование. В профанный период сказочного повествования это противостояние приобрело социальное (солдат-генерал, солдат-царь) или христианское (человек-черт), уже исключительно художественное звучание. Образ героя-игрока также обнаруживает мифологические истоки. Это хитроумный, ловкий, предприимчивый персонаж, располагающий доступом к иному миру и имеющий сходство с образом вора. Его можно рассматривать как производный, упрощенный вариант культурного героя, который, в отличие от архаических преданий, действовал не в коллективных, а в индивидуальных интересах и не обладал функцией первотворения вещей.

Как товар игральные карты характеризуются нарастанием процесса их производства и употребления. В XVII в. небольшие партии игральных карт в составе европейского импорта попадали в Россию через Северный морской путь. В первой четверти XVIII в. с ростом спроса на этот предмет западного обихода возникла необходимость в создании отечественного карточного производства, которое характеризовалось низким качеством продукции, недостатком капиталов и ремесленными технологиями. С последней трети XVIII в. государство, стремясь к перераспределению доходов с этой «восходящей» отрасли в пользу отечественного производителя и новообразованного государственного учреждения (Воспитательного дома), предприняло ряд протекционистских мер (повышение таможенных пошлин, введение налога на карты в виде сбора за их клеймение).

Для вытеснения с внутреннего рынка иностранной продукции и получения гарантированной прибыли с целью финансирования увеличивающейся системы учебно-воспитательных заведений, торговля и

производство игральных карт постепенно переходили под непосредственный государственный контроль. С 1798 г. в России существовали карточные откупа, а в 1819 г. была введена полная государственная монополия на производство и реализацию этого товара.

Для удовлетворения увеличивающегося спроса, обеспечения качества и повышения ассортимента выпускаемой продукции выделялись новейшие по тем временам производственные мощности. Если в домонопольный период карты выпускались на различных предприятиях, ввозились из-за границы и образовывали разносортный рынок, ориентированный на потребителей из верхов общества, то открытие государственной карточной фабрики привело к стандартизации и массовому выпуску этого товара, что делало его доступным широким слоям населения.

В XIX – начале XX в. карточная промышленность и торговля являлись одними из прибыльных отраслей, контролируемых государством. В 1868 г. свободная торговля игральными картами была восстановлена, однако с сохранением монопольной торговли в таких центрах общественной жизни, как Петербург и Москва.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ 3

Глава первая. ОСНОВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ. ПРОИСХОЖДЕНИЕ ИГРАЛЬНЫХ КАРТ И ПОЯВЛЕНИЕ ИХ В РОССИИ 5

Игра для самих играющих. – Состояние азарта. – Карточная игра в ряду прочих настольных игр. – Классификация карточных игр. – Поведение игрока в азартной игре. – Людомания и другие побуждающие мотивы. – Игры коммерческие или «степенные». – Гипотезы о происхождении игральных карт. – Первые европейские карты. – Откуда пришли карты в Россию?

Глава вторая. КАРТОЧНАЯ ТОРГОВЛЯ И ПРОИЗВОДСТВО ИГРАЛЬНЫХ КАРТ В РОССИИ 23

Импорт игральных карт в XVII в. – Возрастание потребностей в картах в петровское время. – Мысль о заведении отечественного карточного производства. – Первые карточные мануфактуры в России. – Проблема качества продукции и необходимость в государственной поддержке. – Иностранные конкуренты. – Вкусы потребителей и фискальные интересы государства. – Повышение таможенных пошлин и введение налога на карты при Екатерине II. – Игорная страсть и благотворительность. – Контрабандный товар. – Запрет карточного импорта и введение государственной монополии на карточную торговлю при Павле I. – Карточные откупа и их отмена. – Запрет частного карточного производства и организация казенной карточной фабрики при Александре I. – Промышленный переворот в России и в карточном производстве. – Карты на экваторе. – Ассортимент и динамика цен. – Отмена монополии на карточную торговлю и регулирующая роль государства в «карточной операции».

Глава третья. АЗАРТНЫЕ ИГРОКИ И ГОСУДАРСТВО 45

Ловцы Фортуны в Московском государстве. – Применяли ли к игрокам членовредительные наказания? – Между интересами казны и интересами правопорядка. – Карты «для государевых дел». – Петровское законодательство об игроках гражданских и военных. – Анна Иоановна: «...богомерзкие и вредительные игры». – Юридическая легализация карточной игры Елизаветой Петровной. – Екатерина II: «...ни к чему более не служит, как только к единственному разорению старых дворянских фамилий». – Строгость русских законов и мягкость русских обычаев. – Наблюдение Казановы. – «Буде игра игроку служила забавою или отдохно-

вением...». – Александр I: «С крайним неудовольствием доходит до сведения моего...». – Проиграй жену и получи пост обер-прокурора Синода. – Шулера и их жертвы. – Николай I: «Нравственная зараза, в благоустроенном государстве никогда и ни под каким видом нетерпимая». – «Свод законов Российской империи»: «Поступать с осторожностью, дабы не причинить напрасных поклепов, обид и беспокойств». – Сословные уточнения законодательства.

Глава четвертая. КАРТОЧНАЯ ИГРА В КУЛЬТУРЕ РУССКОГО ДВОРЯНСТВА 68

Азартные игры среди служилых людей XVII в. – «Бытовой переворот» XVIII в. и первый этап распада русской традиционной культуры. – Европейские карточные игры в России. – Отношение Петра I к карточной игре. – «Реабилитация веселья» при Петре I. – Формирование «праздного класса» в послепетровское время. – Азартные игры при дворе Анны Иоановны. – Демонстративная праздность и расточительное потребление при Елизавете Петровне и Екатерине II. – Петиметр и кокетка. – Игра в европейское общество. – Из столиц в провинцию. – Г.Р. Державин – игрок, поэт, чиновник. – Просветительская критика. – «Игрок ломбера». – Европейский рыцарский идеал Средневековья находит новых носителей. – «Русское барство» против «мещанской добродетели». – «Взросление» русской культуры в XIX в. – Карточная игра как поведенческая норма. – «Законы карточные многим известны лучше, чем гражданские». – Что понималось под «делом» в Английском клубе. – Наблюдения над русской жизнью П.А. Вяземского. – Петербург, Киев, Смоленск, Пермь, Омск: «и завтра то
зеленом поле». – А.С. Пушкин – «Известный в Москве банкомет». – Несвободное общество и свобода игры. – Игра как «философия жизни». – Игра как сюжетная тема в литературе. – Карточные термины в повседневном языке. – «Biritch» или «Russian Whist». – Игра на бирже. – Европеизированное дворянство: интеллигентное меньшинство и инфантильное большинство. – Критика и самокритика дворянского сословия. – Великие реформы и великое «оскудение». – Влияние дворянского досугового идеала на другие сословия. – Купцы и разночинцы «новой формации». – Культурная миссия русского дворянства. – Л.Н. Толстой: от «человека играющего» XVIII столетия к «человеку творческому» XIX столетия.

Глава пятая. КАРТОЧНАЯ ИГРА В КУЛЬТУРЕ РУССКОГО КРЕСТЬЯНСТВА 135

Игровые формы поведения в традиционной крестьянской культуре и их значение. – Карточная игра в крестьянском быту. – Ограничение игры рамками праздника. – Праздничные функции игры и их архаический характер. – Отношение крестьянства к игре вне праздника. – Ситуация праздности и азартные игры на сибирской каторге. – Изменения в крестьянском быту в XIX в. – Формирование пролетарской субкультуры. –

Изменение отношения к труду и его результатам. – Отходничество и влияние города. – «Революция потребностей». – Рост индивидуализма. – Образ города в крестьянских представлениях. – Влияние «образованных верхов» на крестьянский быт и нравы. – Жизнь «на господскую ногу». – Новые петиметры и кокетки: второй этап распада русской традиционной культуры. – Переход карточной игры из праздничного пространства в повседневное. – Причины этого перехода. – Возможности города для духовного роста. – Смена поколений и фактор времени.

Глава шестая. ОБРАЗЫ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ, ИГРОКА И ИГРАЛЬНЫХ КАРТ В ФОЛЬКЛОРНОЙ ТРАДИЦИИ 168

Математическое и магическое восприятие азартной игры. – Место карточной игры в религиозно-мифологических представлениях. – Обряды народной магии, связанные с игрой, и их истоки. – Образ вора и игрока. – Отношение церковных институтов к игре и его причины. – Карточная игра в русских народных сказках. – Место и значение образов игры, игрока и карт в фольклорной жанровой системе. – Игра и преодоление смерти. – Игра и ритуал. – Ритуальные функции игры в русской фольклорной традиции. – Их присутствие в тексте литературного художественного произведения. – Социальный пласт в русских сказках и место в нем карточной игры. – Образ солдата-игрока. – Труд и праздность в сказочных текстах.

Глава седьмая. ПРАВИЛА РУССКИХ КАРТОЧНЫХ ИГР XVIII–XIX вв. ... 195

Короли. – Вист. – Винт. – Пикет. – Макао. – Баккара. – Фараон. – Штосс.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 234

Научное издание

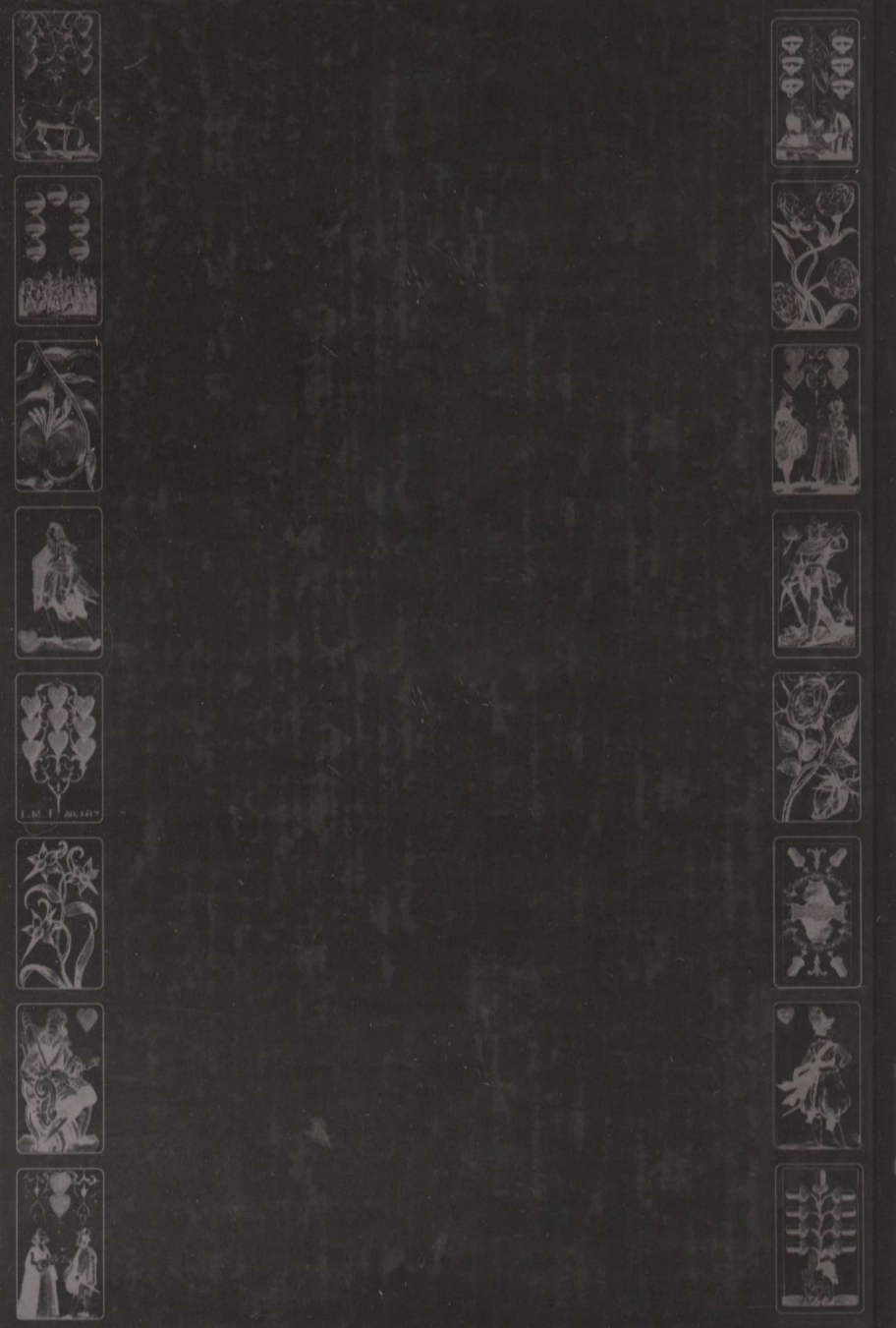
Вячеслав Вениаминович
Шевцов

КАРТОЧНАЯ ИГРА В РОССИИ
(конец XVI – начало XX в.): ИСТОРИЯ ИГРЫ И ИСТОРИЯ ОБЩЕСТВА

Под редакцией
А.Н. Жеравиной, Э.Л. Львовой

Редактор К.Г. Шилько
Оригинал-макет В.К. Савицкого
Дизайн обложки В.Г. Караваева
В оформлении обложки использованы картина П.А. Федотова «Игроки»
и игральные карты из отдела редких книг Научной библиотеки
Томского государственного университета

Подписано к печати 15.01.2005 г. Формат 60x84/16.
Бумага офсетная. Гарнитура Peterburg.
Печ. л. 15,25. Усл. печ. л. 16,40. Тираж 250 экз. Заказ № 117

Томский государственный университет
634050, г. Томск, пр. Ленина, 36
Участок оперативной ризографии и офсетной печати
Редакционно-издательского отдела ТГУ

ISBN 5-94621-135-8