

**Е. В. Ковтун**

---

# **ИГОРНЫЙ БИЗНЕС В РОССИИ**

**ЗАКОНОДАТЕЛЬНОЕ  
РЕГУЛИРОВАНИЕ**

---



Юридический Центр

Евгений Ковтун

**Игорный бизнес в России.  
Законодательное регулирование**

«Юридический центр»

2005

ББК 65.497.7

**Ковтун Е. В.**

Игорный бизнес в России. Законодательное регулирование /  
Е. В. Ковтун — «Юридический центр», 2005

В книге подробно анализируется развитие игорного бизнеса в России. Дается экскурс в историческое прошлое деятельности по организации и проведению азартных игр и пари, рассматривается опыт Советского Союза, постсоветской и современной России. Впервые предпринята попытка выработки концепции развития отрасли, предложены механизмы оптимального налогообложения и законодательного регулирования игорного бизнеса на территории Российской Федерации. Книга будет интересна предпринимателям, осуществляющим деятельность по организации и проведению азартных игр и пари, студентам экономических и юридических факультетов высших учебных заведений, а также широкому кругу читателей.

ББК 65.497.7

© Ковтун Е. В., 2005

© Юридический центр, 2005

# Содержание

Введение	6
Раздел I	8
Гражданская доктрина развития игровой деятельности в России в XXI веке	8
Раздел II	13
Понятие азартной игры и ее виды	13
История азартных игр и пари в царской России	17
Конец ознакомительного фрагмента.	19

# **Евгений Вячеславович Ковтун**

## **Игорный бизнес в России:**

### **законодательное регулирование**

© Е. В. Ковтун, 2005

© Изд-во Р. Асланова «Юридический центр Пресс», 2005

\* \* \*

*Так я, скорбя, познал запрет:  
Не быть вещам, где слова нет.*

*Мартин Хайдеггер. Стихотворение «Слово», 1919 г.*

## Введение

«Слово» великого немецкого философа звучит как вечная истина – если обратить его к отношениям общества и государства, человека и власти. Игра, основанная на риске, присуща человеческой природе, и это, возможно, одно из главных свойств, отличающих существа, обладающие сознанием, от животных, следующих врожденным или приобретенным инстинктам.

«Непризнанное явление не перестает существовать, оно уходит в серую тень, откуда мстит нам за свое непризнание» – это высказывание известного австрийского мистика Альбрехта Моргенштерна в полной мере применимо к истории регулирования азартных игр в России, от петровских реформ до настоящего времени. В этой истории были и периоды относительного либерализма, и времена жестоких преследований, но в целом индустрия азарта в нашей стране никогда не обладала прочной законодательной базой, а большинство издававшихся в России указов и постановлений имело либо запретительный, либо ограничительный характер.

Вопросы регулирования деятельности по организации и проведению азартных игр и пари в современной России приобретают особую актуальность, связанную также с неустойчивостью взглядов управляющих органов на место и роль этого сектора в экономической и социальной жизни государства. Учитывая специфическую природу такого рода деятельности и неоднозначное отношение к ней населения страны, сейчас трудно определить как общее соотношение координирующих, регулирующих и управляющих функций, так и их распределение между органами государства и саморегулирующимися организациями игорного бизнеса.

Считать ли азартные игры и пари в целом развлечением, вредной привычкой или обычной сферой коммерческой деятельности? На самом деле, по своей сути природе азартных игр и пари соответствуют многие виды человеческой деятельности. На игре построен весь фондовый рынок и валютные операции, игрой являются все виды страхования и большая часть банковского бизнеса, на игре основываются конкурентные отношения людей и предприятий в коммерческой деятельности и политика государств в сфере международных отношений и на всеобщем мировом рынке.

Сфера деятельности по организации и проведению азартных игр и пари (игорного бизнеса) в России в последнее время привлекает большое внимание в связи со значительным ростом денежных оборотов, наращиванием количества игорных заведений, диверсификацией видов азартных игр и пари и способов вовлечения в них людей из самых разных слоев населения.

В разных странах мира среди властных структур и в обществе существует большой разброс мнений в отношении деятельности по организации и проведению азартных игр и пари, целей и методов ее регулирования.

Чтобы разобраться в этой проблеме, необходимо, прежде всего, ответить на вопросы: какова сущность и природа игорного бизнеса, в чем его достоинства и недостатки, как правильно использовать то благо, которое он дает, и как бороться с причиняемым им вредом? Ответив на эти вопросы, можно будет решить, нужно ли поощрять или ограничивать эту деятельность, и если ограничивать – то какими методами и в каких пределах. И затем уже можно будет определить конкретные методы государственного законодательного регулирования игорного бизнеса, выбрать для него соответствующий налоговый режим – штрафной, льготный или обычный, как для всех прочих предпринимателей в сфере услуг или в сфере развлечений.

Поэтому при определении принципиального подхода государства к регулированию деятельности по организации и проведению азартных игр и пари в Российской Федерации необходимо:

1) правильно определить этот вид деятельности («вычленить» из аналогичных или близких видов деятельности);

2) установить конечные цели и, соответственно, выделить отдельные формы такого регулирования;

3) обосновать и проанализировать те инструменты, средства и методы, которые может применять государство для регулирования этого бизнеса с учетом целей и задач такого регулирования.

Автор выражает благодарность за помощь при подготовке этой книги: Ассоциации деятелей игорного бизнеса, Президенту Ассоциации деятелей игорного бизнеса Игорю Балло, Президенту Лиги интеллектуальных игр Дмитрию Лесному, Сергею Романову, Евгению Горошко, Игорю Ходорковскому, Владиславу Кирьянову, Дмитрию Слободкину, Татьяне Романовой, Ольге Устенко, Алевтине Мистрюковой, Татьяне Калиничевой, Ирине Прокопьевой, а также компаниям “KSI” и «КИР-техно».

## **Раздел I**

### **Гражданская доктрина развития игровой деятельности в России в XXI веке**

Пережив разрушительный кризис 90-х годов, Россия вступила в XXI век с надеждой на лучшее будущее, преодолевая на своем пути противоречия, проблемы и трудности эпохи перемен.

На глазах меняется облик страны, вызывающий неоднозначные оценки: ностальгию по прошлому, протесты в связи с современными процессами – неуверенностью в завтрашнем дне одних и попытками использовать ситуацию в своих целях других. Время рисков и возможностей, борьбы за существование большинства и процветания меньшинства.

В разнообразной мозаике современных черт – заметная особенность – в новое столетие Россия вошла страной играющей. Ветры внешних свобод и коммерциализации основных сфер нашей жизни широко распахнули двери казино, залов игровых автоматов, пунктов приема ставок на различные спортивные мероприятия, заполнивших вакуум, образовавшийся из-за развала существовавшей ранее отлаженной системы досуга, отдыха и развлечений.

Стал активно развиваться игровой бизнес, начался рост масштабов отечественного игрового комплекса, становившегося частью мирового рынка развлечений, оснащенного самыми передовыми технологическими достижениями.

Столь быстрое стихийное расширение данной сферы услуг, еще недавно имевшей подпольное прошлое, массовое вовлечение в нее населения, в том числе молодежи, привели к накоплению многих проблем налогообложения и законодательного регулирования. Свою роль сыграли и негативное отношение к деятельности по организации и проведению азартных игр и пари со стороны общества, школы, родителей и другие вопросы правового, коммерческого, социального, коммуникационного и социально-психологического характера.

Данная ситуация стала провоцировать со стороны государства хорошо известный отечественной истории «синдром запретительства», последствия которого, как правило, имеют прямо противоположные результаты. Возникла еще одна сфера для политических спекуляций, паразитирования на подогревании протестных настроений.

В этих условиях необходима государственная мудрость, опора на отечественный и мировой опыт, учет специфики современного этапа становления новой, преодолевающей кризис России. Важно избегать крайностей в принятии решений относительно перспектив одной из традиционных сфер жизнедеятельности человечества в контексте общечивилизационной практики и стоящих сегодня перед Российской Федерацией общенациональных задач.

Речь, прежде всего, идет о выработке общероссийской стратегии развития национальной игровой и игровой деятельности в XXI веке, что должно найти отражение в соответствующем программном документе, проект которого пройдет широкое обсуждение в деловых, профессиональных, научных, культурно-образовательных, общественно-политических кругах, в различных слоях населения.

Данная стратегия призвана быть в первую очередь следствием тесного взаимодействия индустрии развлечений страны и институтов гражданского общества, так как именно эти институты заинтересованы в решении самых сложных проблем цивилизационным путем, во благо гражданина, как цели, а не средства, необходимых реформ и преобразований.

Ассоциация деятелей игорного бизнеса и Московский центр глобальных мирокультурных стратегий, имеющий опыт стратегического проектирования, разработки международных



проектов, федеральных и региональных целевых программ, приступили к подготовке Гражданской доктрины развития игровой деятельности России на XXI век.

В самом названии будущего программного документа заложена целеполагающая стратегия, отвечающая актуальным потребностям главных составляющих социального уклада, в данном случае – социального уклада России, потребностям российского гражданина, российского общества, российского государства.

Процесс подготовки *Российской игровой доктрины* не есть сугубо кабинетная деятельность интеллектуалов. Речь идет о принципиальной смене подходов к миру игр в эпоху глобализации, осознании его роли в информационной цивилизации, в решении актуальнейших задач российской модернизации.

Прежде всего необходимо избегать упрощенческих подходов к феномену игровой деятельности, затрагивающему глубинные проблемы взаимоотношений человека с окружающим миром, самим собой, другими членами социума. Игра сопутствует нам с детства и до преклонного возраста, выполняя важную роль в формировании личности.

Своей спецификой обладают азартные игры и пари, имеющие широкий спектр воздействий на человеческую деятельность, последствия которых носят как социальный, так и асоциальный характер, содержат созидательное и разрушительное, деструктивное и конструктивное начала. При этом данные крайности, как правило, проявляются стихийно, в ситуации бесконтрольного азарта, порождающего, в конечном счете, такую амплитуду эмоциональных ощущений, которая ведет к потере внутренней устойчивости личности, нередко с непредсказуемыми последствиями.

Как правило, именно эта сторона игорного фактора становится объектом справедливых общественных негодований, причиной потери у игрока социально-нравственной ориентации, ущерба семейным, деловым, межличностным и иным отношениям.

Если следовать данной укоренившейся логике, то игровой бизнес так и должен оставаться для российского общественного сознания отраслью «под подозрением», бизнесом-«изгоем», местом «растления душ».

С такой позицией не согласны гражданские мирокультурные организации, выступающие с инициативой нового подхода к одной из вечных проблем человеческого бытия. Это даже не столько проблема, сколько неотъемлемая часть социального организма, не поддающаяся общественной «ампутации» или реальному искоренению из жизни человеческого сообщества.

Поэтому игорную индустрию следует не запрещать, загоняя в подполье, а ставить на службу общественным интересам. Необходимо не поддаваться искушению мобилизации массового сознания на протестные действия, а делать его союзником в поиске и реализации конструктивных путей развития данной отрасли развлечений.

Гражданское общество должно стать партнером игорного бизнеса в решении стоящих перед ним острых проблем и актуальных задач. Необходимость такого партнерства диктуется потребностями современного этапа развития российского общества.

В настоящее время государство и игровой бизнес пытаются уладить важные вопросы правового регулирования и налогообложения. Однако партнерскими их отношения назвать сложно: перевес явно на стороне государства, усиливающего свои позиции во всех сферах российской жизни.

Надо ли институтам гражданского общества вмешиваться в эти нелегкие, далеко не равные взаимоотношения? Наверное, надо, но только имея свою обоснованную точку зрения, разработав свое перспективное видение проблемы, имея пакет конструктивных предложений.

Речь идет, по существу, о вовлечении всей игровой деятельности России в решение самой сложной, самой актуальной отечественной проблемы – формирования российского гражданина как самодостаточной, внутренне свободной личности, хозяина своей судьбы и своей страны, и избавления от традиционной, застарелой болезни социального холопства. Только

решив эту задачу, Россия обретет силу и процветание, сохранит свое единство и неделимость, станет достойной частью мирового сообщества.

В Конституции Российской Федерации эта стратегическая проблема сформулирована как *свободное развитие человека* (ст. 7). В Посланиях Президента Федеральному Собранию (2004, 2005 годы) речь идет о *свободном обществе свободных людей*. Причем в Послании 2004 года особо отмечается, что несвободный, несамостоятельный человек не способен позаботиться ни о себе, ни о своей семье, ни о своей Родине.

Искоренение в каждом из россиян духа зависимости, освобождение от ложных ориентиров и мнимых ценностей и формирование поколения свободных, мыслящих людей – кардинальная общенациональная стратегическая задача, от решения которой зависит настоящее и будущее Российской Федерации, ее конкурентоспособность в информационной цивилизации третьего тысячелетия. В связи с этим все сферы жизнедеятельности, в том числе игорная, должны быть нацелены на реализацию данной целеполагающей задачи для России эпохи глобализации.

Гражданская доктрина развития игорной отрасли России в XXI веке как раз и призвана определить место этой сферы, в том числе отечественной индустрии азартных развлечений, в историческом процессе формирования свободной личности гражданина.

Сама постановка такой задачи может вызвать недоумение, скепсис, недоброжелательную критику, – но от этого она не становится менее актуальной. Ведь игорные заведения – часть социально-экономической инфраструктуры общества, а с учетом возможностей Интернета эта сфера входит непосредственно и во многие наши дома. Поэтому, если мы не займемся данной сферой, – она увлечет, поглотит нас и заставит жить по своим правилам. Ведь расширение игорной индустрии как отрасли услуг, связанной с информационно-технологической революцией, будет прогрессировать вне зависимости от субъективных желаний и государственных границ.

Прежде всего важно отметить, что речь не идет о вмешательстве в дела игорного бизнеса, в деятельность его сети и структур. Здесь царят законы коммерции, и они трудно поддаются общественному регулированию. Более того, свободное общество предусматривает свободу частной инициативы.

Суть программы состоит в гражданском влиянии на игорную сферу жизнедеятельности человека и общества – на сферу, в которой игорный бизнес выполняет служебную роль, удовлетворяя потребности человека и общества в реализации своих «азартно-чувственных» потенций.

Важная проблема здесь – поведение человека в игорном заведении, его общение с атрибутами азартной игры и пари. Вот тут-то и начинается компетенция общества, заключающаяся в том, чтобы человек вел себя в процессе игры, прежде всего, как гражданин.

А гражданин, по Аристотелю, – это тот, кто причастен как к властвованию, так и к подчинению. Властвование здесь в своем наиболее полном и высшем проявлении, о чем гласит мудрость всех времен и народов, – это власть человека над самим собой, своими эмоциями, ощущениями и страстями.

Отсюда главное содержание разрабатываемой доктрины развития игорной деятельности России – ее «гражданизация», то есть поведенческая стратегия играющего как свободной, самодостаточной, самоустойчивой личности. Тогда сама азартная игра становится для человека полигоном внутреннего совершенствования.

Возникает необходимость формирования структуры: «Человек – Игра – Общество», особое место в которой занимает подготовка граждан к игорной деятельности. Эта подготовка должна стать объектом пристального внимания гражданского общества.

При этом здесь не стоят вопросы «Играть или не играть?», «Играть больше или меньше?». Право свободного выбора самодостаточного гражданина свято в любой сфере жиз-

недеятельности. Но вот как играть – «саморазрушаясь или самосовершенствуясь» – это вопрос уже не только личный. Хотя и здесь не должно быть навязывания извне, помимо желания самого человека.

В этом случае важно дать конструктивную ориентацию, вектор, направление, способное сформировать внутреннюю установку играющего на комфортное эмоционально-чувственное состояние, то есть внутреннюю устойчивость независимо от результата самой игры. Развивая данную проблематику, отметим возможность и необходимость включения сферы деятельности по организации и проведению азартных игр и пари в процессы мирокультурного строительства, развернутые в московском мегаполисе. Особое значение в этом плане имеет утвержденная Правительством Москвы Среднесрочная целевая программа «Москва на пути к культуре мира: формирование установок толерантного сознания, профилактика экстремизма, воспитание культуры мира (2002–2004 годы)».

На базе данной целевой программы сформирован Проект «Толерантный мегаполис (2005–2007 годы)», куда вошли мероприятия, ответственность за реализацию которых несут гражданские мирокультурные организации. Одно из кардинальных направлений проекта – создание рынка «толерантных услуг» («информационный воспитывающий продукт», по терминологии ЮНЕСКО), цель которого – услуги, формирующие комфортное самочувствие москвичей и гостей столицы.

В основе такого самочувствия – провозглашенные ООН и ЮНЕСКО гражданские идеалы и принципы культуры мира, ненасилия и толерантности, созидающие эмоционально-мировоззренческую основу для внутренне-комфортной устойчивости личности, что отвечает потребностям граждан в создании нравственно-эмоциональной среды обитания, дающей человеку уверенность в своих силах, чувство оптимизма, установку на преодоление дискомфорта и стрессовых состояний.

На наш взгляд, такая программа должна быть принята и в общероссийском масштабе!

Игорный бизнес России, участвуя в мирокультурных процессах, может и должен определить свое место в создании, апробации и использовании социально-коммуникационных технологий поддержания внутренней устойчивости гражданина, его толерантного отношения к себе и окружающему миру.

Другая сторона вопроса – формирование толерантного отношения общества к игорному бизнесу – основывается на понятии толерантности, означающем уважение, принятие и правильное понимание богатого многообразия культур нашего мира, форм самовыражения и проявления человеческой индивидуальности.

Таким образом, гражданско-толерантный вектор развития игорного бизнеса призван стать базовым в конструктивной стратегии и тактике становления данного сектора функционирования государства, общества, личности, что должно найти отражение в игорной доктрине XXI века.

Разработка и реализация данной отечественной доктрины сделают российский игорный бизнес наиболее передовым в мировой отрасли азартных развлечений, когда эта «вечно» проблемная сфера человеческой жизнедеятельности станет в эпоху глобализации и вызовов человечеству со стороны экстремизма и терроризма одним из активных транснациональных составляющих в планетарной системе устойчивого и безопасного развития современного мира.

Известный мыслитель, экс-гендиректор ЮНЕСКО Федерико Майор, оценивая мирокультурный опыт первопрестольной, назвал Москву столицей глобального мира. Так вот включенность в этот конструктивный опыт игровой и игорной проблематики превратит Москву, прежде всего, в туристическую столицу современного глобального мира, с «непредсказуемыми» по масштабам финансовыми поступлениями для московского и общероссийского бюджета.

Все это – реальный вклад в создание толерантного мегаполиса, в котором эффективно действует коммуникационно-технологический комплекс формирования комфортного самочувствия москвичей и гостей столицы, включающий и азартно-игровую составляющую большого города, следовательно, вклад в реализацию мер столичного Правительства по повышению международного авторитета города Москвы, от которого зависит и авторитет Российской Федерации.

Впереди – непростая работа по созданию гражданской доктрины игровой сферы и концепции развития игорного бизнеса в России. Несомненно, данный замысел вызовет в обществе и скепсис, и недоверие, и обвинения в декларативности. Такая реакция вполне предсказуема. Суть позиции скептиков – подстраивание под существующие настроения, оперирование опытом прошлого, погоня за сиюминутными результатами, неверие в возможности существенных изменений на фоне общих проблем и многое другое.

Сторонники такого подхода «подстраиваются» под происходящие процессы вместо кардинального влияния на них. Они часто прикрываются массивом социологических исследований и опросов общественного мнения.

Сама эта проблема намного сложнее и связана общемировой тенденцией ограничения реализации человеческих возможностей в отдельных сферах бытия, прежде всего, связанных с массовым сознанием: мировоззрением и моралью; воспитанием и поведением личности и семьи; формированием облика нации, народа, человечества. Вместе с тем человек получил в результате достижений научно-технического прогресса мощнейшее средство влияния на самого себя и окружающий мир. Речь идет о социально-коммуникационных технологиях в сфере мировоззрения, воспитания и поведения. Мы живем сегодня в технологическую эпоху, эру технологий.

Поэтому методологической основой разрабатываемых документов выступает именно коммуникационно-технологическая концепция, отвечающая потребностям XXI века, эпохи технологической революции и глобализации.

И еще один важный принцип – «Глобальное целеполагание и локальное действие», которым пользуется мировая интеллектуальная элита, сотрудничающая с ООН и ЮНЕСКО. Данные установки, усиленные идеалами культуры мира и толерантности, – надежная база формируемой Гражданской доктрины развития игровой деятельности России на XXI век и концепции ее развития.

Без игровой доктрины, без концепции развития отрасли перспективы игорного бизнеса как самостоятельной сферы экономики России крайне туманны и зависят в основном от очередных государственных выборов и изменений в политическом курсе страны.

## Раздел II

### Понятие азартной игры и ее виды

*Человек играет только тогда, когда он является человеком в полном значении этого слова, и только тогда он становится настоящим человеком, когда он играет.*

**Ф. Шиллер**

Довольно часто мы слышим фразу: «Он азартен». А что такое азарт? Это – игра, желание пойти на риск ради достижения цели, форма самовыражения, проявление индивидуальности. Азарт – вне темперамента, вне национальности и вероисповедания. Играют холодные, педантичные англичане, расчетливые немцы, знойные испанцы, малопонятные европейскому уму китайцы и японцы, величественные африканцы, молчаливые, углубленные в себя индусы... Азарту подвержены абсолютно все люди, но только одни могут вовремя остановиться, другие же, полагая, что еще немного – и цель будет достигнута, идут до конца. А вот каким будет этот конец?

На азарте построены все спортивные игры и состязания, но только в спорте это называется «волей к победе». А что такое победа, как не конечный результат азарта! Выиграть или проиграть? – Быть или не быть? – извечный вопрос, решаемый людьми на протяжении тысячелетий.

Азартным человеком был знаменитый Христофор Колумб, почитаемый всеми за свое великое открытие. Что, как не азарт, двигал им наперекор штормам, неудачам, голоду – «вот еще немного, и откроется взору прекрасная неведомая земля». А сколько путешественников кануло в Лету, так и не дойдя до желаемой цели? Но только АЗАРТНЫЕ и УДАЧЛИВЫЕ стали знаменитыми. Азартными людьми были великие завоеватели: Александр Македонский, Тамерлан, Наполеон... Даже обладая всеми необходимыми предпосылками успеха – талантом полководца, хорошо обученной армией, поддержкой тыла, – весьма трудно предопределить победу в длительных войнах.

Во многом судьбы знаменитых людей складывались так, а не иначе, именно благодаря азарту, формирующему их харизму и сказывающемуся во всех решениях и поступках. А что выпало на долю обычных людей? Игра! Существует множество азартных игр, дающих возможность почувствовать себя Колумбом или Наполеоном (в зависимости от предпочтения).

Среди известных любителей азартных игр – исторические личности и наши современники всех национальностей и профессий. Считается, что известный итальянский математик, физик и астролог Джероламо Кардано первым провел математический анализ игр в кости в 1526 году. Галилео Галилей возобновил исследование игр в кости в конце XVI века, а Блез Паскаль сделал то же самое в 1654 году (считается также, что годом позже он изобрел рулетку). В 1657 году появилась и первая книга «О расчетах в азартной игре», написанная Христианом Гюйгенсом.

Большую часть своей жизни посвятили изучению теории вероятности на примере азартных игр известные астрономы и математики: Ферма, Бернулли, Лаплас, Кеплер, Ньютон, Гаусс и Муавр.

Особое место среди игроков занимают известные всему миру писатели: Бальзак, Цвейг, Гофман, Мопассан, Дж. Санд, Пушкин, Лермонтов, Некрасов, Грин, Тургенев, Гоголь, Достоевский, Толстой, Белинский. Они не только играли сами, но и писали об азартных играх и игроках, наделяя персонажей всеми свойственными им самим пороками и страстями, расска-

зывая увлекательные, а порой и трагичные истории из жизни игроков. Большими любителями игры были поэты Державин и Фет, баснописец Крылов и композитор Алябьев, известные исторические государственные деятели – Мария Медичи, Людовик XIII, Генрих XV и Мазарини.

Нашли себя в азартных играх и политики: Уинстон Черчилль и Франклин Рузвельт. Одним из самых больших поклонников бегов и лошадиных скачек в середине прошлого века был Иосиф Сталин.

Большими любителями азартных игр были Декарт, Казанова, Андре Ситроен, Генри Форд, Реджинальд Вандербильт, Джон, Гейтс, Нико Зографос и многие-многие другие.

Игра всегда была неразрывно связана с искусством: известно, например, что на сцене, находящейся в старейшем казино Германии Баден-Бадена, давали концерты композиторы Лист, Брамс, Берлиоз, Шуман, певица Полина Виардо. В Лас-Вегасе выступали Элтон Джон, Лючано Паваротти, Пласидо Доминго, Мэрайя Кэрри, Селин Дион, Мадонна и другие мировые знаменитости. В Монте-Карло пели Шаляпин и Карузо, а в известном французском казино Довиль предпочитает отдыхать вот уже на протяжении более 100 лет вся французская богема. Помимо этого во многих казино устраиваются выставки именитых современных художников и скульпторов, проводятся спортивные мероприятия, а также организуются музейные экспозиции.

Наши современники тоже не обходят стороной игорные заведения. Многие политические деятели и венценосные особы, певцы и актеры, знаменитые деятели искусства и спортсмены (их имена опускаем по этическим соображениям) открыто и инкогнито бывают в Монте-Карло, Баден-Бадене, Лас-Вегасе, Биаритце, Довиле, самом крупном в мире казино – австралийском “Crown” и в российских казино.

Играть или не играть – выбор за вами! Однако помните, что азартным личностям намного проще даются решения противоречивых и сложных жизненных ситуаций, нежели тем, кто делает выбор, лишь основываясь на результатах досконального логического анализа ситуации. Причем решения, принятые по правилам азартной игры, в большинстве своем оказываются верными или, по крайней мере, оправданными.

Игра «на случай» является фундаментальным принципом, определяющим возможность разумно действовать в условиях полной неопределенности. Известный «буриданов осел» скончался, не сумев разрешить проблему выбора между двумя абсолютно одинаковыми охапками сена. Люди часто оказываются в подобной ситуации. В прошлом это происходило от недостатка информации, необходимой для принятия разумного решения. Сейчас же, напротив, объем поступающей информации зачастую оказывается столь значительным, что человек, не в силах осмыслить и проанализировать ее, становится перед выбором: отказаться от разумного решения и довериться интуиции или же вовсе бездействовать. Как правило, в подобных ситуациях, ища выход из неопределенности, люди предпочитают действовать «на удачу», рассчитывая на «слепой случай».

Современная наука дает серьезное обоснование для выбора этого последнего варианта. Человеческий ум часто отягощен прошлым опытом, традиционными предпочтениями и предубеждениями, которые ограничивают выбор индивидуума, не позволяя ему в сложных ситуациях выходить за определенные границы. Бросание жребия, например, позволяет обходить эти ограничения и достаточно уверенно действовать и принимать решения в тех условиях, когда альтернативные варианты или вероятные пути изменения ситуации примерно равнозначны, а имеющиеся источники информации недостаточны для принятия единственно верного решения.

Приведем простой пример. В климатических условиях, характеризующихся примерно равной возможностью наступления солнечной или дождливой погоды, возможно, удачнее будет «попадать в цель» тот, кто просто берет или не берет с собой зонтик, полагаясь на интуицию больше, чем на официальный прогноз погоды.

Еще более оправданным такой метод принятия решений оказывается в тех случаях, когда сталкиваются две (или более) человеческие воли (а не человеческая воля и не зависящие от нее силы природы). С наглядным доказательством этого тезиса знаком каждый. Если навстречу друг другу движутся двое противников с завязанными глазами, то вероятность их столкновения равна примерно 50 % на 50 %. Но если они сближаются, намереваясь померяться силой, вероятность их столкновения стремится к максимальному значению.

Не случайно в древности перед охотой люди совершали сакральное метание стрел в тушу убитого животного – «на удачу», а у римских военачальников бросание жребия входило в официальный ритуал перед принятием самых ответственных решений. Многовековой опыт ведения военных действий показал, что тщательно продуманные и обоснованные решения не всегда приводят к победе: нередко успешными становятся действия, противоречащие обычной логике и в силу этого непредсказуемые для противника.

Итак, с древнейших времен вся человеческая цивилизация строилась на *первичной «игровой» деятельности* и последующем переходе от игры со слепыми силами природы к осмыслению и подчинению законов их функционирования. В дальнейшем *игровая деятельность* дифференцировалась на *чистые игры, инструментальные игры, игры с посредником* и игры как *профессиональные коммерческие занятия*. Каковы характерные признаки перечисленных видов игровой активности?

*Чистая игра* представляет собой спор (пари) между двумя партнерами на предмет свершения или несвершения того или иного события. При этом предполагается, что оба партнера в равной степени информированы относительно предмета спора и обстоятельств ожидаемого события и в равной степени не способны повлиять на его исход. Если эти условия не соблюдаются и оказывается, что один из партнеров находится в более выгодном положении, то в соответствии с правилом «справедливой игры» он должен отказаться от спора или от заключения пари. Несоблюдение этого правила превращает игру в обман одного партнера другим, и в этом случае начинают действовать нормы моральной (или уголовной) ответственности, направленные на предотвращение возможности распространения практики таких обманов в обществе.

*Инструментальная игра* предполагает использование при разрешении спора какого-либо специально подготовленного предмета (предметов). Такими предметами могут быть кости, карты, лотерейные шары, рулетка и т. д. Инструментальные игры всегда имеют *определенные правила* (писанные или неписанные), а условием такой игры всегда является принятие этих правил всеми участниками игры (в чистых играх и пари правила и условия могут устанавливаться самими партнерами для каждого конкретного случая).

*Игра с посредником* предполагает наличие третьего лица, не являющегося непосредственным участником игры, но выполняющего в ней функции гаранта правил и условий игры, а также их выполнения участниками и судьей.

Игра как *профессиональное коммерческое занятие* предполагает, что организацией и проведением игры или пари как родом профессиональной деятельности занимается коммерческое предприятие или предприниматель, имеющий статус коммерсанта. При этом не имеет значения, получает ли он (предприниматель или предприятие, имеющее статус юридического лица) доходы исключительно от организации и проведения азартных игр и пари или он имеет доходы и от другой деятельности. На Западе нередки случаи, когда предприниматель организует игровой бизнес с минимальной рентабельностью (с прибылью к обороту в пределах 3–5 %), зарабатывая свой основной доход на сопутствующих услугах: продаже спиртных напитков, ресторанном и гостиничном обслуживании.

Игра – одно из коммерческих занятий, в которое частный предприниматель может вкладывать свой капитал и от которого он может получать прибыль. Весь современный бизнес может рассматриваться как своего рода игра. «Бизнес – командный вид спорта, – писал Дж. Стэк в своей нашумевшей работе “Большая игра в бизнес”, вышедшей в США в 1992 году. –

Главное в искусстве управления – уметь пробудить в людях желание побеждать. Главное в способностях менеджера – выбрать игру и создать команду, которая будет побеждать в этой игре. Главное в искусстве государственного управления – следить за соблюдением правил игры и не мешать людям проявлять свои способности».



## История азартных игр и пари в царской России

*История – слишком серьезное дело, чтобы доверять ее историкам.*  
**Йан Маклеод**

В Россию карты попали в XVII веке из Германии, Польши или Чехии. До этого времени народ предпочитал игру в «зернь», шахматы и яичный бой. Карточные игры сразу завоевали сердца русских любителей риска и азарта. История самих русских карт началась в 1798 года, когда была построена Александровская мануфактура (закрылась в 1860 г.), позднее получившая монопольное право на их производство в России. Все деньги от продажи карт шли на благотворительность. Стоит отметить, что высокое качество русских карт отмечалось призами на Всемирных выставках в Париже в 1867, 1878 и 1900 годах, а на выставке 1895 года в Чикаго русские карты удостоились бронзовой медали.

Наибольшую распространенность игра в карты получила в городах Центральной России и Сибири. Соответственно, как только появилась новая забава, тут же вышли и первые указы, регулирующие, а в основном запрещающие, организацию и проведение азартных игр и пари на Руси.

В 1630 году упоминается о бумаге государя епископа Варлаама, запрещавшей игру в зернь и карты.

В 1647 году голландские торговые люди подали государю «Объявление» о тяжелых и незаконных пошлинах, которые берут с них в городах головы и целовальники. В этом документе, в частности, говорилось и о том, что при взимании пошлины приравнивают 2 дюжины карт к 1 пуду.

Несмотря на столь высокие пошлины, популярность карт среди народа была очень высока, однако не успел еще народ разобраться в сути новой игры, как уже появились первые «запретительные» указы, квалифицировавшие карты как дьявольские происки ради «смущения нравов» и «поганский обычай», привезенный с Запада. Не исключено, что именно запреты на карточные игры подогрели интерес российского народа (доселе предпочитавшего традиционные азартные забавы – кости и «зернь») к заморскому новшеству.

Указом 1648 года запрещалось всякое бесовское действо, глумление и скоморошество со всякими бесовскими играми, в том числе запрещались и такие игры, как зернь, карты, шахматы и лодыги. Уложением 1649 года царя Алексея Михайловича карточная игра была отнесена к особо тяжким преступлениям и проходила в разделе «О разбойных и татинных делах». Юридически карточная игра приравнивалась к грабежу и резне, за которые полагались тюрьма с «отписанием на государя имущества», кнут и «урезание ушей». Игра в карты запрещалась наравне с игрой в кости и «зернь», причем уличенному в игре в четвертый раз грозила смертная казнь. Обязанности своеобразной «полиции нравов» в ту эпоху исполняли воеводы, которым вменялось «игроков наказывать кнутом, а сами карты и зернь отбирать и сжигать».

Поначалу в карты играли простые люди, при дворе же игра прижилась лишь во времена Петра I (1672–1725), который хотя и не особо жаловал, однако и не запрещал карты, – табу подвергалась лишь игра на деньги более 1 рубля медью. Но именно она-то и составляла главное удовольствие картежников в последующие годы. В 1696 году Указом Петра I велено было обыскивать всех заподозренных в желании играть в карты, и «у кого карты вынут, бить кнутом». В 1717 году был издан петровский Указ, который запрещал игру на деньги в военное время, а также проигрыш амуниции и орудия. Безусловному запрету подлежала также карточная игра на кораблях во время плавания – во избежание «брани, задору и драки». К слову, именно во времена правления Петра I в России появились и первые лотереи, которые запретам не подвергались.

Уже в годы правления Петра II (1715–1730) карточная игра стала своего рода официальной придворной забавой, так что даже во время его торжественного обручения с княжной Е. А. Долгорукой в покоях были расставлены карточные столы.

Отмеченные вниманием при дворе Анны Иоанновны (1693–1740), карты, выделившись из обширного мира игр, обрели особый социокультурный статус, превратившись в излюбленное времяпрепровождение придворного общества, ценившего в картах не только удовольствие от азарта и эстетику игры, но и открывавшиеся перед ее участниками возможности в изысканной форме засвидетельствовать кому-либо свое благорасположение или же, напротив, свести счеты. К подобным политическим хитростям прибегала и сама Анна Иоанновна – поклонница шахмат и карт: «...иногда императрица сама держала банк, но – совершенно по-царски – без желания кого-нибудь обыграть. Более того, Анна Иоанновна метала банк с тайным намерением дать выиграть у себя лицам, заслужившим ее особую благосклонность. Поэтому понтировать ей могли только те из игроков, кого она сама называла и приглашала. Выигравшие тотчас же получали свой выигрыш наличностью, с проигравших же императрица никогда не требовала денег».

Свое монаршее отношение к азартным играм Анна Иоанновна выразила в Указе от 23 января 1733 года, предписывавшем, «чтобы никто, сажаясь в партикулярных и вольных домах, как в деньги, так на пожитки, двory и деревни, и на людей ни в какую игру отнюдь не играл». Играть же недозволительно потому, что игроки «не только в крайнее убожество и разорение приходят и в самый тяжкий грех впадают, души свои в конечную погибель приводят». Полиция была обязана наблюдать за исполнением данного распоряжения, а треть взыскиваемого штрафа назначалась доносителю. Но даже императорский указ оказался бессильным против распространенной не только в народе, но и в придворном обществе жажды «испытать фортуны». Так, фаворит Анны Иоанновны Бирон (1690–1772), который, по словам Миниха, «не мог иначе проводить время, как играя в карты и притом на большие куши», неизменно ставил своих партнеров перед непростым выбором: проиграть и сохранить благосклонность всесильного временщика или же выиграть, рискуя тем самым впасть в немилость Бирона.

В годы царствования императрицы Елизаветы Петровны (1709–1761) карточные игры, обретая постоянное место в досуге столичного и провинциального дворянства, превратились в новую культурную традицию этого сословия. Одним из первых серьезных законодательных актов в отношении карточных игр стал Указ императрицы от 16 июня 1761 года, гласивший, что «позволяется употреблять игры в знатных дворянских домах; только же не на большие, но на самые малые суммы денег, не для выигрыша, но единственно для препровождения времени».

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.