

O QUE CADA UM PODE JOGAR: “jogo do osso”, cultura popular e a construção social do delito no Rio Grande do Sul (1940-1950)

Érico Teixeira de Loyola*

RESUMO: o artigo aborda, a partir da prática recreativa denominada “jogo do osso”, as potenciais hierarquias socialmente estabelecidas em torno do lazer, capazes de configurá-lo, a depender das circunstâncias e dos sujeitos implicados, em atividade benigna ou inadequada, lícita ou ilícita. Tendo como recorte temporal as décadas de 1940 e 1950, e valendo-se de fontes policiais e judiciárias extraídas de processos que tiveram curso em duas localidades do Rio Grande do Sul (Lavras do Sul e Pelotas), almeja-se discutir como as leis penais, e a Lei das Contravenções Penais, em particular, teriam sido instrumentalizadas para o controle de práticas lúdicas associadas às classes populares. Pretende-se, ainda, discutir como os parâmetros legalmente estabelecidos eram excetuados de acordo com as pessoas envolvidas, a partir de uma perspectiva hierarquizadora, justificando, de modo seletivo, a utilização dos aparatos repressivos. Para essa análise, serão tomados como referenciais teóricos as proposições de Pierre Bourdieu em torno do conceito de “distinção” (2007), e os debates estabelecidos por Thompson acerca dos sentidos da “cultura popular” (1998).

PALAVRAS-CHAVE: Cultura popular, Lazer, Jogos de Azar, Direito Penal.

What each one can play: “jogo do osso”, popular culture and the social construction of crime in Rio Grande do Sul (1940s-1950s)

ABSTRACT: this article approaches, from the recreational practice called “jogo do osso”, the potential socially established hierarchies on leisure, capable of configuring it, depending on the circumstances and the subjects directly involved, in benign or inappropriate, licit or illicit. Based on police and judicial sources extracted from processes that took place in two locations in Rio Grande do Sul (Lavras do Sul and Pelotas) during the 1940s and 1950s, this articles discuss how criminal laws , and the Criminal Misdemeanors Law, in particular, would have been instrumentalized to control recreational practices associated with the popular classes. It also intends to discuss how the legally established parameters were excepted, from a hierarchical perspective, according to the people involved and selectively justifying the use of repressive apparatus. For this analysis, Pierre Bourdieu's propositions on the concept of "distinction" (2007), and the debates established by Thompson on “popular culture” (1998), will be taken into account and serve as theoretical framework.

KEYWORDS: Popular Culture, Leisure, Gambling, Criminal Law.

Lo que cada uno juega: el “juego de la taba”, cultura popular y la construcción social del delito en Rio Grande del Sur (1940-1950)

RESUMEN: Este artículo aborda, desde la práctica lúdica denominada “juego de la taba”, las posibles jerarquías socialmente establecidas en torno al ocio, capaces de configurarlo, según las circunstancias y los sujetos directamente implicados, en actividad benigna o inapropiada, lícita o ilícita. Tomando como marco temporal las décadas de 1940 y 1950, y utilizando fuentes policiales y judiciales extraídas de procesos que tuvieron lugar en dos localidades del Estado del Rio Grande do Sul (Lavras do Sul y Pelotas), este trabajo pretende discutir cómo las leyes penales y la Ley de Contravenciones Penales, en particular, habrían sido instrumentalizados para controlar prácticas recreativas asociadas a las clases populares. También se pretende discutir cómo se exceptuaron los parámetros legalmente establecidos según las personas involucradas, desde una perspectiva jerárquica, justificando selectivamente el uso del aparato represivo. Para este análisis se tomarán como referentes teóricos las proposiciones de Pierre Bourdieu en torno al concepto de “distinción” (2007) y los debates establecidos por Thompson sobre los significados de la “cultura popular” (1998).

PALABRAS CLAVE: Cultura Popular; Ocio; Juegos de Azar; Derecho Penal.

*Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Atualmente é doutorando em História pela mesma universidade. Contato: Avenida Bento Gonçalves n° 9500, Prédio 43322, CEP: 91509-900, Porto Alegre-RS, Brasil. E-mail: ericoloyola@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4091-5470>

O lazer popular como problema

— Pois olhe: eu já vi jogar-se uma mulher numa tira de taba. Foi uma parada que custou vida... mas foi jogada!¹

O presente artigo, com enfoque na prática recreativa denominada “jogo do osso”, tem por objetivo discutir algumas das potenciais hierarquias socialmente estabelecidas em torno do lazer, capazes de configurá-lo, a depender das circunstâncias e dos sujeitos diretamente implicados, em atividade benigna ou inadequada, lícita ou ilícita. Tendo como recorte temporal as décadas de 1940 e 1950, e valendo-se de fontes policiais e judiciárias extraídas de processos que tiveram curso em duas localidades do Rio Grande do Sul (Lavras do Sul e Pelotas), pretende-se apresentar e debater alguns dos parâmetros que justificavam a proibição dos jogos de azar e que estabeleciam, implícita ou explicitamente, mecanismos de distinção e de hierarquia social. Nesse sentido, também se procurará apontar como as leis penais, e a Lei das Contravenções Penais (1941), em particular, teriam sido instrumentalizadas, a partir de um viés elitista e seletivo, para a “moralização” e o controle do lazer das classes populares.

De início, deve ser ressaltado que o “lazer”, enquanto um tipo de “atividade”², constitui-se face ao desenvolvimento econômico e ao disciplinamento do trabalho como um espaço temporalmente reservado para o indivíduo. Esta subdivisão é fruto de profundas alterações em torno dos padrões culturais vigentes, que passam a demarcar, como que em oposição, o tempo livre ao tempo do trabalho. Sobre o tema, Thompson, abordando a realidade inglesa dos Séculos XVIII e XIX, expõe que “o padrão de trabalho sempre alternava momentos de atividade intensa e de ociosidade quando os homens detinham o controle de sua vida produtiva”. Cada grupo de trabalhadores possuía, para si, ritmos de atividade e de descanso próprios, os quais poderiam resultar em períodos mais ou menos alongados de ociosidade³. Essa ambivalência, porém, que dava certa naturalidade à atividade laboral, constituindo-a como mais uma faceta da vida em sociedade, será inevitavelmente alterada a partir do aprofundamento do uso do tempo como fator econômico. Atribuindo “um novo senso de imediatismo e insistência”, o “tempo do relógio”, utilizado para fins de sincronização do trabalho, será marcante nas sociedades industriais, demarcando “o ‘trabalho’ e a ‘vida’”⁴.

Essas observações poderiam ser transpostas, com as devidas matizações, ao contexto do Rio Grande do Sul entre os anos 1930 e 1950. A assunção de Getúlio Vargas ao poder re-

sultado, para o contexto sul-rio-grandense, no remanejamento das forças políticas locais e na subordinação da economia gaúcha à uma realidade produtiva intensiva. Data de 1938, por exemplo, a fundação do Instituto Sul-Rio-Grandense de Carnes, o qual advogava, entre outros aspectos, pela modernização das charqueadas. Ao mesmo tempo, o êxodo rural fornecia mão-de-obra para o crescente setor fabril, o qual, já em 1941, superaria “em valor a [produção] agrícola e pastoril somadas”⁵.

Porém, não só o trabalho é regulado, como também o seu oposto, o tempo livre, passa a ser objeto de preocupação. O lazer torna-se um “problema”, na medida em que a sua fruição deveria ocorrer precipuamente com os objetivos de restabelecer as forças físicas do trabalhador e de inculcar, neste, valores considerados importantes para a correta execução de suas atividades. No entanto, assim como a constituição de dois tempos tão rígidos – o do trabalho e o do não-trabalho –, também o modo de fruição do lazer passa a ser objeto de intensas disputas.

Com efeito, esses processos delimitadores colocaram em confronto definições das mais diversas sobre o que fazer do tempo livre, destas derivando, principalmente por partes das elites interessadas no controle do tempo e dos trabalhadores, uma “viva antipatia pela ociosidade e um forte desejo de modelar o lazer do outro, considerado inferior, naturalmente sujeito à imoralidade, à desordem dos instintos, à pulsão imediata e ao risco da miséria”⁶. Dessa forma,

(...) as novas modalidades do tempo de trabalho foram pouco a pouco modelando as do tempo livre e determinando a natureza das reivindicações que facilitaram o seu aparecimento. Nomeadamente, contribuíram para impor a noção de preenchimento do tempo disponível, para reformular o temor da vacuidade, para fazer impender sobre o lazer a previsão; sutil transposição da condenação moral que outrora feria a ociosidade. No fim do período considerado, isto é, a seguir à Segunda Guerra Mundial, uma mesma ética do *forcing* acabou por reger tanto o trabalho como o lazer⁷.

Tempo a ser preenchido, temor à vacuidade, e “desejo de modelar”. O lazer passa a ser objeto, assim, de regulação, com o objetivo de que seja fruído de maneira moderada e benigna, e em observância, principalmente, às próprias demandas do “tempo de trabalho”. Em suma, tais demandas passam a ditar o que poderia ou não ser feito do tempo livre, e a sistematização e a racionalização típicas do primeiro começam a reger muito do próprio modo de fruição do tempo livre.

A conformação deste “lazer contido” foi, e ainda é, objeto de estudos na historiografia brasileira. Exemplificativamente, Sidney Chalhoub tendo como pano de fundo o

Rio de Janeiro da *belle époque*, expôs o tensionamento entre as classes trabalhadoras e as forças repressivas estatais, em um momento em que se forjava “toda uma nova ética de trabalho” (...) ‘de fora para dentro e de cima para baixo’⁸. O autor carioca argumenta que no Rio de Janeiro houve a conformação de uma “cultura popular” resultante do entrechoque de normas e valores associados às elites e daqueles valores e normas desenvolvidos pela própria “classe trabalhadora na sua prática real de vida”, e na qual o botequim, dentre outros lugares, seria importante espaço de sociabilidade⁹. E prossegue:

a associação do espaço fundamental do lazer destes homens com rótulos estigmatizantes (...) revela (...) o projeto de vida que a jovem República trazia para esses homens: ao chamá-los de “desordeiros” e “vadios”, enfatizava-se (...) que urgia transformá-los em “morigerados” e “trabalhadores”. (...) a estigmatização do espaço por excelência do lazer popular revela aquilo que a “história” na versão dos vencedores se empenha sempre em ocultar: a transição para a ordem burguesa na cidade do Rio de Janeiro no período foi um processo de luta, de imposições e resistências, e não um caminhar harmônico, linear e tranquilo¹⁰.

Sandra Pesavento, por seu turno, com enfoque na Porto Alegre dos anos 1920, aponta que “na rua se expressava a irreverência de atitudes e sociabilidades que eram estranhadas e condenadas pela família burguesa (...) um espaço de ameaças, as quais era preciso controlar”¹¹. À semelhança das conclusões de Chalhoub sobre o Rio de Janeiro, indica que na capital sul-rio-grandense “este processo traduziu-se na destruição dos becos e no combate aos bordéis, botequins e casas de jogos”, e que tal postura combativa teria um sentido ideológico: distinguir o “trabalhador honrado” do “vadio”, identificado pelas autoridades com sujeitos subalternizados (prostitutas, população negra, trabalhadores informais, etc.)¹².

Esse movimento disciplinar, aprofundado nas décadas de 1940 e 1950 a partir da edição de novas normativas penais (Código Penal, Lei das Contravenções Penais etc) e trabalhistas (como a CLT), chocava-se, como já assinalamos, com práticas sociais há muito estabelecidas relativamente à fruição do tempo livre, nas quais os jogos de azar estariam incluídos. O “jogo do osso”, nesse sentido, à semelhança do “jogo do bicho”, é parte integrante deste universo de possibilidades relacionadas ao entretenimento popular que instigava, e ainda instiga, a preocupação das autoridades, na medida em que fugiria aos interesses relativos ao desenvolvimento físico e moral do trabalhador brasileiro.

Cuida-se, em suma, de uma partida jogada entre dois contendores, que consiste, em resumo, no arremesso do garrão do boi, também conhecido como astrágalo, em uma cancha reta. Com algumas variações, a depender do modo como o osso venha a cair, a jogada pode significar “suerte” ou “culo” (sorte ou azar). Há, ainda, uma terceira possibilidade, denomina-

da “suerte clavada”, o que equivaleria à melhor jogada possível. A partida é vencida por aquele que obtém maior número de jogadas positivas, e geralmente conta com a presença de plateia e a possibilidade de realização de pequenas apostas, por vezes administradas por um *coimeiro*¹³.

Como parte do imaginário popular constituído em torno da figura do gaúcho, era objeto de preocupações principalmente por conta das cenas de violência que por vezes engendrava, e pelos riscos que este impunha ao “bom sentido” da vida do homem do campo (e que exploraremos a seguir). Nesse sentido, o conto “Jogo do Osso”, de Simões Lopes Neto (1976), nos acompanhará ao longo desta exposição, nos auxiliando na identificação de algumas das problemáticas aqui propostas, que giram, como visto, em torno das definições entre práticas culturais populares e de elite, e dos critérios que aparentemente orientavam sua maior ou menor aceitabilidade, ou mesmo a escolha pela repressão pela via penal. Texto amplamente conhecido, ele nos apresenta as disputas entre Chico Ruivo e Osoro em torno de uma “cancha de osso”, e uma parada especial, que levou o primeiro a apostar sua companheira, Lalica...

O que cada um joga: cultura popular, resistência e distinção

O osso é a taba, que é o osso do garrão da rês vacum. O jogo é só de culo ou suerte. Culo é quando a taba cai com o lado arredondado pra baixo: quem atira assim perde logo a parada. Suerte é quando o lado chato fica embaixo: ganha logo e sempre. Quer dizer: quem atira culo perde, se é suerte ganha e logo arrasta a parada. Ao lado da raia do meio fica o coimeiro que é o sujeito depositário da parada e que a entrega logo ao ganhador. O coimeiro também é que tira o barato — para o pulpeiro. Quase sempre é algum aldragante velho e sem-vergonha, dizedor de graças. É um jogo brabo, pois não é?)

Edward Palmer Thompson, em sua introdução à obra “Costumes em Comum” (1998), aponta que a sociedade inglesa teria sido consideravelmente afetada pelas transformações econômicas dos Séculos XVIII e XIX, com a abertura de “um hiato profundo, uma profunda alienação entre a cultura patricia e a da plebe”¹⁴. É desse processo que, na sua opinião, torna-se gradualmente perceptível, para a própria classe trabalhadora, a existência de si enquanto grupo próprio, dotado de costumes e interesses comuns, que se manifestam culturalmente das mais diversas formas. Essas manifestações, entretanto, não ocorriam de forma monolítica, tampouco poderia a “cultura popular” ser interpretada em uma chave totalizante; havia dissensos e pluralidade de expressões, e essas manifestações, nos mais das vezes, assumia “sua forma defensivamente, em oposição aos limites e controles impostos pelos governantes patricios”¹⁵. Mais do que isso, a cultura plebeia é “uma cultura tradicional que é, ao mesmo

tempo *rebelde*. A cultura conservadora da plebe quase sempre resiste, em nome do costume, às racionalizações e inovações da economia (...) que os governantes, os comerciantes ou os empregadores querem impor”¹⁶.

A prática do “jogo do osso” pode ser enquadrada justamente nesta cultura que é a um mesmo tempo tradicional e rebelde, e que resiste às racionalizações e inovações da economia. É expressão, no caso sul-rio-grandense, de um conjunto de práticas associadas a classes populares, conformadas a partir de uma realidade própria, marcada por condições materiais de penúria e pela luta pela sobrevivência. Isso não implica dizer, portanto, que a “cultura popular” seria de qualquer modo inferior a uma “cultura de elite”, ou a uma “alta cultura”. Ao contrário do que muitos discursos elitistas por vezes procuram assinalar, como se houvesse uma guerra dos “cultos contra os incultos”¹⁷, não há hierarquia entre as práticas culturais de um ou de outro grupo, sendo as manifestações de cada qual oriundas de condições materiais e simbólicas específicas, cujas expressões estão sujeitas, guardados os devidos desníveis de poder, à certa comunicabilidade¹⁸.

A psicóloga e antropóloga Elaine Rosner da Silveira, escrevendo em 1999 sobre casas destinadas à atividade em Porto Alegre, explica que o jogo do osso sempre esteve atrelado aos estratos masculinos empobrecidos das sociedades platinas. Observa que “apesar de ser ilegal”, inclusive no Uruguai e na Argentina, “e frequentemente mal falado pelos próprios frequentadores, este é um jogo que goza de uma imensa popularidade”. Na época em que redigido seu artigo, as chamadas “casas do osso”, situadas majoritariamente no centro de Porto Alegre, eram frequentadas por “camelôs (...), pequenos comerciantes (donos de bar, de padaria etc), vendedores ambulantes, trabalhadores de construção civil, vigilantes, auxiliares de serviços gerais, desempregados, aposentados, ex-presidiários, foragidos da polícia e outros”. Esses participantes, quando questionados sobre a ilegalidade das partidas, remetiam-se às tradições existentes em torno do jogo, associando-o à cultura gaúcha, fazendo-os viver, assim, uma constante ambivalência sobre o caráter “tradicional” e “marginal” da atividade que praticavam¹⁹.

Ou seja, indivíduos pertencentes a grupos subalternizados, até ao menos os anos 2000, ainda se reuniam clandestinamente, no Centro de Porto Alegre, para a prática de um jogo tradicional, porém, ainda assim, em confronto com a lei. O que motivaria esses encontros? Segundo a autora, o fato de estes locais possibilitarem um espaço de sociabilidade entre homens pertencentes a classes populares, os quais, de outro modo, dificilmente poderiam se encontrar e compartilhar experiências. Aliás, descrição não muito distante daquela construída

por Simões Lopes Neto no trecho de epígrafe deste capítulo, em que homens de poucas posses se reúnem em torno de uma *pulperia* para fazer pequenas apostas e confraternizar. São, em síntese, espaços de ludicidade, para o desfrute de um “tempo sem fins utilitários, tempo do prazer do desfrute da companhia de pares, uma terapia do lúdico”²⁰. O contrário, portanto, da disciplina exigida desses mesmos homens quando fora desses ambientes, configurando, portanto, locais de resistência e de expressão de uma cultura que, no sentido proposto por Thompson, é ao mesmo tempo *tradicional e rebelde*.

Parece claro, dessa forma, que o jogo do osso deteria um caráter potencialmente subversivo. Este abriria “uma brecha, um intervalo no cotidiano, no sério do cotidiano; (...) um leque de possibilidades, além das responsabilidades do cotidiano e, por isso, pode introduzir um espaço lúdico no meio do sério”²¹. Por seu caráter imprevisível, entende-se porque os jogos de azar opunham-se à previsibilidade que seria exigida do trabalho disciplinado, no caso brasileiro, com mais intensidade desde o alvorecer da Primeira República. E, mais, a insistência na prática de jogos dessa natureza seria, para alguns legisladores, um dos principais empecilhos para o desenvolvimento econômico e social do País, como argumentavam, exemplificativamente, os partidários do PRR quando derrotados, na década de 1885, na tentativa de limitar a concessão de novas loterias no Rio Grande do Sul²².

Nesse ponto, é importante reconstituir, ainda que brevemente, a cronologia legislativa em torno dos jogos de azar no Brasil. Estes já eram considerados como práticas delitivas desde ao mesmo o Código Criminal de 1830, e essa determinação foi reiterada no Código Penal de 1890. A Lei das Contravenções Penais, de 1941, por sua vez, também criminalizava essa conduta, e especificava que por jogos de azar, nos termos do seu artigo 50, §3º, dever-se-ia entender (a) *todo o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte*; (b) *as apostas sobre corridas de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas*; (c) *as apostas sobre qualquer competição esportiva*.

Porém, meses após sua promulgação, novo Decreto-Lei de Getúlio Vargas afastou a incidência do item “a” para o caso de cassinos balneares autorizados pelo Estado. Esta regra de exceção, assim como outras vigentes em nível estadual, foram as que permitiram, exemplificativamente, a continuidade do funcionamento de estabelecimentos como o Copacabana Palace, no Rio de Janeiro, e diversos empreendimentos do gênero no litoral gaúcho. A situação assim permaneceu até 1946, quando Eurico Gaspar Dutra, com base em “considerandos” tais como o da “tradição moral e jurídica e religiosa do povo brasileiro”, proibiu completa-

mente a prática dos jogos de azar no Brasil, o que impediu que estes continuassem a ser explorados de forma tão ostensiva.

Os jogos de azar, portanto, compunham uma prática amplamente disseminada na sociedade brasileira, e os cassinos, em particular, eram frequentados por indivíduos pertencentes às elites econômicas regionais. Este era o caso, por exemplo, dos empreendimentos iniciados em Petrópolis, no Rio de Janeiro, e na estância hidromineral de Caxambu, em 1891, a qual contava com a previsão de instalação de casas de jogos. Eram ambientes, em verdade, que, emulando padrões recreativos europeus, deveriam servir como locais para passeio das elites, para “ver e ser visto”²³. O que se tem, portanto, é que, concomitante às claras disposições legais que os proibiam, os jogos de azar foram autorizados ao longa da Primeira República e do Estado Novo de modo casuístico, com base em critérios poucos claros, normalmente vinculados ao desenvolvimento de atividades turísticas, alcançando seu ápice entre os anos de 1933 e 1946. Além disso, mesmo em períodos de proibição, esses locais seguiam funcionando, muitas vezes, sob os títulos de sociedades carnavalescas, *clubs*, cafés-concerto etc., muitas vezes com a conivência das autoridades²⁴.

A efervescência em torno dos jogos de azar também impactou na realidade sul-riograndense. A historiadora Joana Schossler, em artigo sobre a conformação dos balneários do litoral norte gaúcho, sugere que os cassinos teriam atuado como parte fundamental para o desenvolvimento econômico da região, servindo como chamarizes para as elites locais. No entanto, na década de 1940, principalmente, alguns destes estabelecimentos teriam passado a ser frequentados por membros das classes trabalhadoras, os quais, agora com férias remuneradas, poderiam aproveitar as diversões do litoral e, conseqüentemente, os cassinos lá instalados:

A considerável procura pelos cassinos durante a estação de veraneio está atrelada à modernização e urbanização dos balneários, mas também aos benefícios trabalhistas conquistados ao longo da década de 1930. As férias remuneradas, que foram constituídas na legislação brasileira somente em 1934, tornaram-se um benefício comum aos trabalhadores, a partir da década 1940. Porém, ao longo das alterações constitucionais, elas já mexiam com o imaginário social dos trabalhadores, que sonhavam com a possibilidade de gozar férias e do tempo livre nas praias do Atlântico²⁵.

É igualmente marcante, nesse período, a presença de matérias publicitárias em jornais do Rio Grande do Sul anunciando a inauguração de estabelecimentos destinados à exploração da sorte e do azar, e dos “prazeres” da jogatina em locais de “clima familiar”, como os cassinos do Clube Sacarrôlhas, em Rio Grande, e do Hotel Picoral, em Imbé²⁶. Esses mesmos periódicos, porém, também traziam em suas páginas matérias sobre os riscos do jogo, e a a-

meaça que estes representariam para a sociedade²⁷. Em matéria de março de 1943, por exemplo, o periódico “Vida Policial” – o mesmo que trazia publicidade sobre o cassino do Hotel Sacarrolhas –, elogiava a ação da Delegacia de Costumes, em Porto Alegre, em sua campanha contra o jogo do bicho²⁸.

Dessa feita, é interessante notar que ao mesmo tempo em que havia a preocupação em controlar e/ou reprimir a prática de determinados jogos de azar, criavam-se espaços nos quais o jogo seria considerado “fino e elegante, pois seus frequentadores estariam preocupados não com o lucro, mas com a destreza técnica e física”²⁹. É significativo, também, que a proibição aos jogos de azar, em 1946, tenha justamente ocorrido em uma época em que o “jogo lícito” começava a alcançar as classes trabalhadoras.

Esse quadro remete-nos às ponderações de Pierre Bourdieu em torno do “poder simbólico” (1989) e dos processos de distinção social existentes em cada sociedade (2006). Ainda que a sua obra “A Distinção” (2006) tome como base pesquisas realizadas sobre a sociedade francesa dos anos 1960, o quadro teórico e analítico por ele proposto, em torno dos critérios para explicar os elementos estruturais e estruturantes que informariam determinados gostos ou comportamentos, parece ser aplicável ao caso dos jogos de azar na medida. É que, quanto a estes, assim como em diversas outras situações e atividades, parecem haver marcadores sociais que justificariam a sua prática por determinados grupos sociais, e não por outros. O *habitus*, enquanto forma de apreensão e vivência de mundo típica de um determinado grupo, a partir de sua relação com outros grupos, compondo *sistemas de diferenças*³⁰, seria um dos fatores que serviriam à distinção entre indivíduos, permitindo compreendê-los dentro de suas respectivas classes sociais. Segundo o sociólogo

As práticas do mesmo agente e, mais amplamente, as práticas de todos os agentes da mesma classe, devem a *afinidade de estilo* que transforma cada uma delas em uma metáfora de qualquer uma das outras ao fato de serem o produto das transferências de um campo para outro dos mesmos esquemas de ação: paradigma familiar do operador analógico que é o *habitus*, a disposição designada por ‘escrita’, ou seja, uma forma singular de traçar caracteres (...) ³¹.

E prossegue:

A sistematicidade está no *opus operatum* por estar no *modus operandi*: encontra-se no conjunto das “propriedades”, no duplo sentido do termo, de que os indivíduos ou os grupos estão rodeados – casas, móveis, quadros, livros, automóveis, álcoois, cigarros, perfumes, roupas –, e nas práticas que eles manifestam sua distinção – esportes, jogos, distrações culturais –, apenas porque ela está na unidade originariamente sintética do *habitus*, princípio unificador e gerador de todas as práticas ³².

A possibilidade de deter *determinados* bens e usufruir *determinadas* vivências de *determinados* modos seria, assim, fator essencial para a consolidação de processos distintivos entre um e outro grupo. O fato de os jogos de azar serem legalmente proibidos, porém ainda assim autorizados em determinados contextos, principalmente quando associados a práticas recreativas da elite, revelam nítidos recortes de classe, com viva preocupação nem tanto com a “suspensão ou proibição das apostas”, mas, isto sim, com “quem poderia apostar, onde e como”³³. Processos distintivos, portanto, que não possuem nada de naturais, sendo resultantes, isto sim, de múltiplas disputas que estabelecem fronteiras e conexões entre os mais distintos grupos sociais.

Com isso, definem-se quem faz parte e quem não faz parte de determinado grupo, fixam-se expectativas em relação às práticas de cada um, estabelecem-se esquemas hierárquicos, relações de poder, etc. Esses processos, assim, expressam a manifestação de um “poder simbólico”, que se traduziria em

(...) um poder de construção da realidade que tende a estabelecer uma ordem gnoseológica: o sentido imediato do mundo (e, em particular, do mundo social) supõe aquilo a que Durkheim chama o conformismo lógico, quer dizer, ‘uma concepção homogênea do tempo, do espaço, do número, da causa, que torna possível a concordância entre inteligências’. (...) Os símbolos são os instrumentos por excelência da ‘integração social’: (...) eles tornam possível o consensus acerca do sentido do mundo social que contribui fundamentalmente para a reprodução da ordem social: a integração ‘lógica’ é a condição da integração ‘moral’³⁴.

Aparentemente, umas das maiores expressões do “poder simbólico” das elites brasileiras, ainda que objeto de disputas, expressava-se justamente na possibilidade de reiteradamente proibir a prática dos jogos de azar (1830, 1890 e 1941), e ao mesmo tempo criar regras que, com justificativas das mais diversas, a isentavam de sua observância. Afinal, a criação de estâncias hidrominerais que emulavam aquelas existentes na Europa, para o passeio das elites e onde o jogo era excepcionalmente permitido³⁵, e a existência de um estabelecimento tal como o Copacabana Palace, o qual dispunha de uma casa de jogos de azar, enquanto outros empreendimentos hoteleiros do bairro não estavam autorizados a manter essa atividade³⁶, é reveladora da seletividade do poder de “nomeação” do mundo social.

Além disso, o “capital econômico” amealhado era também considerado de importância para o “acesso” à prática dos jogos de azar. E a este, a reboque, estaria associada certa ideia de que o indivíduo bem-sucedido economicamente, de modo diverso daqueles que apostavam com um “aldragante velho sem vergonha”, como a epígrafe aqui utilizada sugere, saberia controlar seus impulsos e aproveitar as “delícias” dos jogos. Ou seja, para determinados

grupos de elite, a pobreza estaria associada à impulsividade e à ausência de modos, ao passo que a riqueza guardaria relação com a boa educação e à capacidade de autocontrole. Atribuía-se, assim, uma espécie de justificativa “moral” à vedação dos jogos às classes subalternizadas, como se os indivíduos envolvidos em essas práticas fossem incapazes de discernir os riscos porventura vividos; além disso, desconsiderava que a sorte no jogo, muitas vezes, representava a possibilidade de, mesmo que brevemente, fugir de uma dura realidade.

“Pobres campônios” ou “sifilização da sociedade”: a construção social do delito em dois processos criminais

Os mirones se entreolharam, boquejando, alguns; eles bem viam que o gaúcho estava sem liga, que já tinha perdido tudo, o dinheiro, o cavalo, as botas, um rebenque com argolão de prata; e agora, o outro, o Osoro, para completar o carcheio, ainda tinha topado a última parada, que era a china... A cousa ia ser tirana; (...)

Nas linhas anteriores traçamos um panorama a respeito dos jogos de azar no Brasil, com enfoque em meados do século passado. Pudemos observar que, apesar de proibida a sua prática desde ao menos 1830, esses eram parte integrante do lazer tanto das elites quanto de grupos populares. Todavia, o conjunto legislativo conformado na Primeira República e no Estado Novo parecia atribuir uma maior fiscalização sobre as classes populares, como se estas estivessem despreparadas para usufruir “corretamente” do *frisson* causado pelo mundo das apostas. Ainda, no tocante ao jogo do osso, propusemos enquadrá-lo como manifestação “tradicional”, tendo em vista as origens remotas de sua prática, e ao mesmo tempo “marginal”, por estar “à margem da lei”.

De certo modo, a escolha pela repressão, pela via penal, reforça a constatação de Michel Foucault no sentido de que “as práticas populares que se classificavam, seja numa forma silenciosa, cotidiana, tolerada, seja numa forma violenta, na ilegalidade dos direitos, são desviadas à força para a ilegalidade dos bens”. Condutas que, em outros tempos, eram toleradas, passam a ser perseguidas, com o forte esforço em “submeter a ilegalidade popular a um controle mais estrito e mais constante”, tendência essa “evidentemente muito mais sensível onde o desenvolvimento é mais intenso”³⁷. Dessa maneira, pretende-se analisar, a partir de dois processos criminais, alguns dos meandros que levaram pessoas acusadas de manter canchas ou praticar jogo do osso a serem submetidas à investigação, e os processos de construção de tais indivíduos como “desviantes”, ou ameaçadores à boa ordem. Objetiva-se, igualmente, apresentar algumas das hierarquias sociais e possíveis sinais distintivos, implícitos ou explíci-

tos, que teriam justificado tal direcionamento, bem como as razões que justificariam esta ou aquela conclusão, tudo a conformar uma certa narrativa incriminadora. Da mesma forma, serão indicadas alguns dos mecanismos de resistência adotados pelos acusados na defesa do seu direito à liberdade e ao lazer.

O primeiro caso teve lugar em 1946, em Lavras do Sul, à época *termo* – uma subdivisão jurisdicional – da Comarca de Dom Pedrito, localidade situada a cerca de 180 quilômetros da fronteira com o Uruguai (Processo nº 218/1946, Lavras do Sul). Em setembro daquele ano, o Juiz Municipal Wolney Santos expediu portaria para que fosse dado início à investigação de fatos envolvendo Anaurelino³⁸, proprietário de um bolicho situado nos arrabaldes da cidade. Segundo o magistrado, ele mesmo, ao realizar diligências com a presença da Brigada Militar para averiguar outro delito, relacionado a agressões físicas sofridas por José M., teria identificado que no estabelecimento havia uma cancha para a prática do jogo do osso. De imediato, foram apreendidas fichas com as iniciais do acusado, o que comprovaria a exploração de jogo de azar, a teor do artigo 50, §4º, letra “d”, da Lei das Contravenções Penais.

Anaurelino tinha 32 anos à época dos fatos. Passando-se imediatamente à fase judicial, qualificou-se como comerciante, casado, alfabetizado e natural de Lavras do Sul. Em seu depoimento, confirmou que dono do estabelecimento, mas que não havia dado ordem para que lá se instalasse uma cancha – a qual estaria na parte dos fundos da propriedade. Questionado sobre a razão de as fichas contarem com suas iniciais, alegou que elas haviam sido “feitas no tempo em que o jogo era permitido e que agora, depois que o delegado avisou que o jogo era proibido, foi o seu sogro Amado (...) quem as utilizou no referido terreno”. Tentou afastar qualquer responsabilidade, ainda, afirmando que unicamente seu sogro seria capaz de explicar há quanto tempo o jogo era praticado naquele local.

O sogro de Anaurelino, Amado, também foi ouvido, na condição de testemunha de acusação. Porém, seu relato de algum modo veio em reforço às alegações do genro, na medida em que alegou que o jogo teria sido praticado naquele local uma única vez, visto que inviabilizado o antigo terreno no qual o praticavam, situado na propriedade de uma viúva. Destacou, ainda, que seria o efetivo detentor das fichas e o coimeiro – isto é, seria tanto o proprietário da cancha como o responsável por garantir a lisura das partidas e a coleta das apostas.

Outra testemunha de acusação, o escriturário de polícia Alcibíades, também veio em socorro de Anaurelino. Explicou que somente viera a saber que havia cancha no seu bolicho em virtude da necessidade de atendimento às agressões sofridas por terceiro indivíduo naquele estabelecimento, após desentendimentos. Desconhecia, porém, que o jogo fosse praticado

de modo costumeiro, e fez questão de ressaltar que tinha o acusado como homem trabalhador. Os relatos de João R., *mineiro*, Policarpo, *jornaleiro*, e Idalêncio, *agricultor*, foram similares, ressaltando que eram clientes de Anaurelino, mas que a oportunidade do incidente que ensejara a batida policial fora a primeira vez que viram a exploração do jogo do osso naquele ponto. Fizeram questão de ressaltar, ainda, que o acusado era pessoa trabalhadora e de bom caráter. Porém, João, em seu relato, acabou por deixar uma brecha incriminadora: segundo ele, o bolicheiro estaria, realmente, ao redor da cancha.

Imediatamente, seguiu-se sentença, na qual o juiz expôs que, informado pelo inspetor Alcibíades que as agressões sofridas por José M. teriam se dado na “cancha do Anau”, não poderia ignorar o fato de que lá ocorria conduta ilícita. A seguir, invocando o Decreto-Lei nº 9.215/1946, de Eurico Gaspar Dutra, passou a discorrer sobre a “imperativa consciência social” que impunha a proibição dos jogos de azar, bem como a citar trabalhos doutrinários, passando em seguida a condenar sumariamente Anaurelino, nos seguintes termos:

Não existe, nesta hipótese, o menor vestígio de 'utilidade social' de que falou Manzini, referindo-se àquele jogo cujo fim torna desculpável, tal como que se pratica esporadicamente em clubes, (...) com emprego determinado de lucro, num fim público e especial. (...) Assim (...), concluímos: considerando que entre nós muitos trabalhadores rurais deixam a família sem pão, privam o seu lar de conforto, para irem atirar à raia do osso o dinheiro que por dever imperioso caberia ao sustento de seus filhos; considerando que o nosso o homem do campo que assim procede, fugindo à sua missão precípua, que está muitas vezes alastrando a miséria e implantando o vício e a delinquência no seio do agregado social; (...) considerando que não se poderá fazer esforço útil de moralização sem combater esses focos de malandragem, essas espeluncas de “sifilização”, onde a embriaguez floresce e o meretrício campêia; (...) decido aplicar a Anareulino (...) as penas mínimas do art. 50 (...). (sic; Processo 218/1946, Lavras do Sul)

Diversos são os ângulos de análise possíveis, mas, no limitado espaço deste artigo, cabe por ora apontar, primeiramente, para o fato de que o incidente ocorreu pouco tempo após a proibição de Dutra, aos jogos de azar, em 1946. Além disso, chama a atenção a compreensão – talvez por estratégia de defesa, ou mesmo desconhecimento – de que o jogo teria sido em algum momento autorizado, ou ao menos tolerado, na região de Lavras do Sul. É também interessante notar que as próprias testemunhas, inclusive o inspetor local, tentam vir em socorro do acusado, destacando que desconheciam a presença do “osso” naquele local, e que tinham o acusado como sujeito de honorabilidade, a apontar para a existência de elos de solidariedade entre aqueles homens que se viam de algum modo em confronto com lei.

Entretanto, a despeito do contexto em que identificada a prática delituosa, considerada até de certa naturalidade (afinal, era praticado nos fundos de um bolicho e somente foi i-

dentificada após diligências realizadas para averiguar a ocorrência de outro fato, envolvendo desavenças entre os frequentadores do estabelecimento), soam particularmente fortes as palavras do juiz municipal. Afinal, estas destacam não só as razões legais que justificariam a condenação de Anaurelino, mas também apontam para pretensos imperativos morais e para os papéis esperados de cada indivíduo, com nítidas hierarquias sociais: o magistrado que não pode se furtar a denunciar; a polícia que não pode alegar falta de pessoal para agir; o agricultor que não pode deixar de atender sua família e contribuir para o desenvolvimento econômico etc.

Veja-se que a linha argumentativa traçada pelo magistrado começa, justamente, a partir de uma citação doutrinária em referência àqueles jogos praticados em “clubes”, os quais poderiam ser considerados benignos e desculpáveis. Passa, em seguida, a afirmar que o homem do campo, ao envolver-se em uma atividade tal como o jogo do osso, estaria sendo desviado de sua “missão precípua”, como se houvesse um lugar e atividades a ele inexoravelmente predestinadas, as quais, caso não observadas, poderiam levá-lo à miséria. Por fim, tece uma avaliação extremamente negativa do aparentemente muito frequentado estabelecimento de Anaurelino, sugerindo que este contribuiria para a “sifilização da sociedade”. Tudo, portanto, com o objetivo de desqualificar o acusado e o ambiente em que inseridos os sujeitos envolvidos naquela prática, demarcando hierarquias sociais que deveriam ser observadas, sob pena de “desvirtuamento” da sociedade.

Este processo ilustra, igualmente, os possíveis desníveis entre quem estaria ou não apto a jogar, e quais modalidades de partidas seriam autorizadas. Veja-se que, mesmo após a edição do Decreto-Lei nº 9.215/1946, o magistrado admite a prática de jogos de azar em determinadas circunstâncias – como nos clubes; esse status de aceitabilidade, porém, no que se refere ao jogo do osso, jamais seria alcançado, considerando-se aquele contexto em que era praticado. Ao mesmo tempo, porém, nota-se que esse entendimento não era unívoco: pelo contrário, o conflito em torno das definições entre um lazer legítimo, de outro ilegítimo, transparece na medida em que as próprias testemunhas de acusação, também sob o risco de serem processadas, admitem que estavam ao redor da cancha. O próprio acusado, aliás, tampouco receia em destacar que mantinha fichas consigo, e, seu sogro, também não se furta a vir em auxílio do primeiro, sugerindo que seria ele, em realidade, tanto proprietário quanto coimeiro.

Outro processo que bem ilustra o tipo de abordagem que era feita contra o jogo do osso teve lugar na Comarca de Pelotas, em 1953, importante centro urbano localizado na por-

ção sudeste do Estado, a cerca de sessenta quilômetros do Porto de Rio Grande (Processo nº 269/1953, Comarca de Pelotas). Em 15 de novembro de 1953, àquela época já feriado nacional, um policial militar, que cumpria diligências no Bairro Fragata, deparou-se com alguns indivíduos envolvidos nessa atividade. Procedendo à abordagem dos sujeitos, o agente público realizou a prisão em flagrante de quatro deles: João B., que era agricultor, Augusto, quitandeiro, João S., de profissão pedreiro, e José S., que exercia a atividade de quitandeiro, encaminhando-os à delegacia, a fim de que fossem prestados esclarecimentos. É interessante observar que, à semelhança do processo anterior, a localização do espaço de jogo também teria se dado por acaso. Segundo o inquérito policial, um dos policiais militares, por motivos desconhecidos, estaria em busca de José S., para com ele conversar. Porém, como não o encontrasse em casa, teria empreendido algumas buscas no bairro, daí identificando praticando o jogo do osso.

Na delegacia, os acusados, de um modo geral, não negaram que estivessem praticando, ou, pelo menos, acompanhando as partidas. Em realidade, um dos acusados negou que participava diretamente do jogo, outro afirmou que não eram realizadas apostas, e, os demais, admitiram que as partidas valiam dinheiro, embora em valores bem módicos. Ainda, segundo o relato do policial, seria aparente João S. o responsável pelas apostas, pois, ao chegar no local, teria ele se apressado em resgatar o dinheiro que havia sido colocado no chão. Foram ouvidas algumas testemunhas, que também estavam ao redor da cancha, mas que supostamente não teriam tomado parte nas apostas. O inquérito, porém, a bem da verdade, seguiu de forma consideravelmente lacônica, com os registros policiais por vezes limitando-se a destacar, nos dados transcritos, que determinada testemunha havia confirmado as declarações prestadas pelos indivíduos anteriormente ouvidos.

Colhidas informações sobre a vida pregressa dos acusados, verificou-se que todos eram “primários”, e que, de fato, possuíam profissão declarada. A etapa judicial seguiu com a oitiva dos acusados, novamente, que puderam apresentar maiores detalhes sobre o sucedido, bem como destacar que estariam apenas “brincando”. Ao final, veio a sentença do juiz Paulo Ribeiro, a qual, em uma avaliação diversa do caso que anteriormente citamos, absolve os acusados:

(...) certo ou errado, o critério aferidor da punibilidade do jogo é a sorte. Critério subjetivo e pessoal, porque um jogo pode ser encarado por uma pessoa de uma maneira e por outra de modo diferente. [assim, no caso do jogo do osso, a sorte não teria primazia, pois dependeria majoritariamente da habilidade do arremessador] (Processo nº 269/1953, Comarca de Pelotas).

Ou seja, o magistrado, em um primeiro momento, indica ser necessário isentá-los pois aquela modalidade lúdica não poderia ser considerada “de azar” – o que faria, portanto, que a situação escapasse aos rigores da lei contravencional. Isto é, o julgador apresenta uma explicação, por assim dizer, “esportiva” para o caso, valendo-se da arbitrariedade intrínseca à definição do que poderia, ou não, ser considerado um jogo dependente *exclusiva* ou *majoritariamente* da sorte. No entanto, sua fundamentação foi além:

Magistrado nenhum sentir-se-á tranquilo punindo homens simples, campônios e gaúchos, que apostam ‘um cruzeiro ao tiro’ no jogo do osso, quando os jogos de azar campeiam pelo País, de norte a sul, sem que haja uma ação repressora eficiente. (...) Em matéria de jogo, os mais fracos pagam pelos mais fortes, porque as prisões dos infelizes são a ‘nuvem de fumaça’ que protege abastado e aproveitador. Ou se promulguem leis eficientes, punindo a todos em igualdade de condições, fornecendo-se meios ao Judiciário para remontar às fontes primárias, motivadoras e geradoras do vício; ou se regulamente a prática do jogo, a fim de que diminua a imoralidade. Dos males o menor.

É possível que, diariamente, estejam sendo presos indivíduos miseráveis, maltrapilhos, enquanto os ‘tubarões do jogo’ assistem, sob capa de idoneidade, a ineficiente e esporádica ação policial, e a tortura dos juízes, enquadrados nos frios textos legais, condenando indivíduos, que nada mais são do que autômatos nas mãos de potentados (...).

(Processo nº 269/1953, Comarca de Pelotas).

Talvez o fato de em julgamento estarem os apostadores, e não o pretense explorador do jogo, tenha influenciado na solução proposta (embora o papel de organizador das partidas, aparentemente, coubesse a João S.). Não se pode perder de vista, ainda, que as interpretações diversas que cada magistrado traz consigo a respeito da sociedade e da lei – isto é, sua visão de mundo, fruto das suas vivências, formação acadêmica, relações sociais etc. – são parte importante para o julgamento de casos como o ora apresentado, com razoável grau de discricionariedade interpretativa. Porém, não deixa de ser significativo que o decidido tenha traçado linha argumentativa consideravelmente diversa do caso ocorrido em Lavras do Sul. O magistrado não pressupõe a prática do jogo do osso como intrinsecamente negativa, ou mesmo prejudicial à sociedade; observa, em realidade, que este faz parte da realidade social, e que talvez mais relevante do que proibir os jogos de azar seja regulá-los. Diferentemente do seu colega de Lavras do Sul, o julgador de Pelotas também não procura estabelecer os “papéis sociais” de cada indivíduo. Não os hierarquiza, em suma, e inclusive caracteriza as partidas de osso como eventos que dependeriam majoritariamente da técnica dos envolvidos, e não tanto da sorte.

Porém, na opinião de ambos os julgadores parece transparecer uma visão de mundo que, ainda assim, nega, aos sujeitos envolvidos em tais práticas consideradas potencialmente

nocivas, a efetiva existência de agência de sua parte. No caso do magistrado Paulo Ribeiro, por exemplo, embora se reconheça a preocupação manifestada com os usos e costumes locais, vê-se que este afirma que os apostadores seriam, muitas vezes, “autômatos nas mãos de potentados”. Isto é, há, aqui, uma comparação direta entre sujeitos de carne e osso a engenhos mecânicos desprovidos de discernimento crítico. Também se nota, da parte do julgador, uma preocupação com a situação de penúria em que envoltos esses indivíduos, e com a circunstância de que jogos dessa natureza poderiam levar à “ruína do gaúcho”. Possivelmente tratava-se de um ponto de vista “paternalista”, preocupado em bem direcionar os seus jurisdicionados. Porém, como pudemos assinalar, diversos dos acusados admitiram, abertamente, que sabiam estar envolvidos em prática ilícita, mas que cogitavam não haver problema, na medida em que estariam apenas “brincando”. Ou seja, a voluntariedade era parte do engajamento desses sujeitos³⁹, até mesmo porque, para além das apostas, o jogo do osso também representava a possibilidade de estar junto com outros pares, em um momento de confraternização. Aliás, esse elemento subjetivo também transparece no trecho que ilustra este capítulo: Chico Ruivo não estava “perdendo tudo”, inclusive a companheira, pelo vício do jogo, mas, isto sim, pelo desejo de vencer Osoro e em defesa de sua própria honra – a qual, como também havia sido identificado por Elaine Silveira em práticas contemporâneas, também abarcava a ideia de que não poderia abandonar a raia do jogo em momento de dificuldade, sob pena de ser considerado covarde⁴⁰.

Dos dois processos tratados depreende-se, portanto, que o delito é, antes de mais nada, um fenômeno socialmente construído. As soluções diversas propostas pelos magistrados são reveladoras da multiplicidade de interpretações possíveis que um mesmo caso, ou casos muito semelhantes, podem despertar. Aliás, alguns juristas entendiam que os tipos contravençionais não deveriam nem mesmo ser objeto do Direito Penal, mas sim da seara do Direito Administrativo⁴¹. Diversamente, alguns políticos e sindicatos, apontavam para a necessidade de proibição completa dos jogos de azar, independentemente da modalidade e do apostador. Um terceiro grupo, ainda, defendia a sua regulamentação dos jogos, ou, até, a sua liberalização⁴².

Além disso, peculiaridades locais, maior ou menor atuação policial, leniência das autoridades, e o sucesso e/ou insucesso de “microrresistências cotidianas”, das quais a dissimulação e a clandestinidade seriam exemplos⁴³, são alguns dos fatores que orientam as definições em torno do lícito ou do ilícito. Os próprios acusados, por vezes, não se furtavam a admi-

tir que, a despeito do que determinava a lei, não se viam agindo de modo ilícito, e defendiam tal prática lúdica como parte de seu cotidiano.

É nesse sentido que conforme Howard Becker, o desvio não pode ser considerado “uma qualidade do ato que a pessoa comete, mas uma consequência da aplicação por outros de regras e sanções a um ‘infrator’. O desviante é alguém a quem esse rótulo foi aplicado com sucesso”⁴⁴. De modo correlato, Elizabeth Cancelli aponta que “por trás do fato de a conceituação de crime ser estritamente legal está o que a sociedade teve por bem apontar como sendo um crime, mesmo que este tipo de agressão social fosse – pelo número ou pela reação social por ele provocada – considerado banal⁴⁵. As disputas em torno da licitude ou da ilicitude de certos jogos demonstra as dificuldades inerentes ao estabelecimento efetivo de tais rótulos, sempre sujeitos, a despeito da norma penal vigente, a casuísmos e à movimentação dos indivíduos – operadores do sistema de justiça, acusados e testemunhas – dentro do jogo processual.

Em suma: o crime, assim como os processos de distinção desenvolvidos na inter-relação entre diversos grupos sociais, nos quais são estruturados os deveres e as expectativas atribuíveis a cada um, não pode ser entendido como fruto de “grandes abstrações teóricas – as estruturas”, mas, isto sim, como “um produto social, uma 'construção' de seres humanos concretos no bojo mesmo de suas relações cotidianas de vida”⁴⁶. Os casos antes expostos, nesse sentido, auxiliam-nos a melhor compreender os caminhos percorridos para a incriminação deste ou daquele indivíduo, e indicam que também os processos criminais, ao mesmo tempo que procuram reafirmar certos papéis sociais, são campos de conflitualidade, e não frutos de determinismos.

Considerações Finais: a variabilidade da história

E na outra, a china vinha calada, mas com a cabeça deitada no peito do par, olhando terneira pra ele, com uma luz de riso, os beijos encolhidos, como armando uma promessa de boquinha; e o Osoro se esqueceu do mundo... e colou na boca da tentação um beijo gordo, demorado, cheio de desaforo...

O Chico Ruivo teve um estremeção e deu um urro entupido, arrancou do facão e atirou o braço pra diante, numa cegueira de raiva, que só enxerga bem o que quer matar...

Ao longo deste artigo tivemos a companhia de Simões Lopes Neto. O conjunto de textos que compõe a obra “Contos Gauchescos”, publicado pela primeira vez em 1912, é até

hoje utilizado como referência para a compreensão de um certo “universo gauchesco”. Aliás, o fato de se cuidar de uma obra relativamente antiga, e reeditada algumas vezes (a edição utilizada neste trabalho, por exemplo, é de 1976), aponta para a reverbação de seu conteúdo na conformação de tal imaginário. Além disso, é uma obra de complexidade considerável, oferecendo um amplo campo para interpretações e camadas de análise, as quais podem ser de interesse de historiadoras e de historiadores. Essa variedade de interpretações, aliás, é nítida em “Jogo do Osso”.

À primeira vista, a insatisfação de Chico Ruivo, ao final dos embates com Osoro, poderia parecer advir da confiança nutrida pelo primeiro de que venceria. Assim, a derrota, no jogo e no amor, teria exercido um papel preponderante para o trágico desfecho da história. Nessa linha interpretativa, ainda, jogo do osso, em si, se apresentaria com uma carga intrinsecamente negativa e violenta, pois os homens seriam levados a apostar suas companheiras e a irromper em iras desmedidas. Um sentido, portanto, que de algum modo corroboraria a linha argumentativa proposta por Alain Corbin, e que trouxemos no início deste trabalho, a respeito dos processos históricos de modelação do “lazer do outro”, considerando-o sujeito aos “instintos” e à imoralidade⁴⁷.

Entretanto, uma leitura um pouco diversa permite-nos compreender que “Jogo do Osso” não trata unicamente de uma partida de osso “malsucedida”, ou mesmo “típica”. Tampouco procurava Simões Lopes Neto, necessariamente, demonstrar a “violência de uma época”, ou apontar para algum atavismo comportamental. A riqueza do conto, em verdade, reside no fato de conseguir traduzir, tendo como pano de fundo uma prática lúdica, toda uma variedade de emoções e comportamentos humanos – amor, ciúmes, violência, despeito, vingança etc. - a que todos estamos sujeitos. A motivação para o “duplo homicídio” não está tanto na derrota no jogo, mas sim na fúria de Chico Ruivo ao perceber que não retomarará o amor de Lalica, a qual, igualmente abalada pela aposta realizada, decide permanecer com Osoro.

A história poderia perfeitamente ter como pano de fundo uma partida de roleta ou de pôquer. Substituindo-se a cancha pelos salões do Cassino da Urca, afrancesando-se os nomes dos contendores, ou trocando-se o “facão” por um revólver, o resultado talvez ainda assim viesse a ser o mesmo: uma história de crime associada a ciúmes e rivalidades, isto é, uma história marcada pelas emoções, e com um desfecho trágico. Porém, processos sociais dos mais diversos informam a compreensão que possuímos a respeito do mundo – inclusive quanto às leituras que fazemos de textos literários – e estabelecem, às vezes de modo apenas implícito, hierarquias e parâmetros distintivos entre indivíduos, até mesmo sobre quem pode ou não

pode exibir determinados traços emocionais, e de que modo esses devem ser expressos ou contidos. Estabelecem-se, dessa forma, critérios a respeito de como os indivíduos devem se sentir ou agir em determinadas circunstâncias, e o que esperar de cada qual.

O “hiato profundo” gradualmente estabelecido entre uma “cultura patricia” e uma “cultura plebeia” de que nos fala Thompson parece ter contribuído para a atribuição de sentidos negativos para as práticas de lazer populares, e para a rejeição de “emoções intensas” àquelas práticas associadas às elites. O comedimento, o *savoir-vivre* e o autocontrole seriam qualificativos desenvolvidos no seio destes próprios estratos economicamente superiores como sinais distintivos de si na relação com outros grupos, daí advindo toda uma retórica desmoralizante a respeito de práticas lúdicas populares. Nesse sentido, as proposições de Bourdieu, citadas ao longo deste artigo, também nos permitem visualizar o caráter relacional de tais construções, e o papel que os capitais econômico e cultural exercem para que certas modalidades de lazer sejam consideradas legítimas, enquanto outras recebam inclusive a pecha de criminosas.

Entre a rebeldia e a tradição, o jogo do osso pode ser compreendido como uma forma de expressão de lazer popular objeto de preocupação das autoridades ao longo da história republicana brasileira, em particular no Rio Grande do Sul. Acreditamos, entretanto, que as emoções que se expressavam na cancha não faziam o homem do campo – ou das cidades, como o caso ocorrido em Pelotas aponta – desgarrarem-se de sua “missão precípua”, como sugerido pelo juiz de Lavras do Sul. Aliás, a própria noção de um “destino” contraria a ideia que temos mais clara atualmente, de que a agência dos sujeitos permite que estes ajam, mesmo que entre as “brechas”, para defender sua liberdade e sua dignidade. Tampouco a exploração do jogo por terceiros transformava-o, necessariamente, em “autômato”, como apontado pelo magistrado de Pelotas. Afinal, essas partidas faziam parte da realidade concreta desses sujeitos, representando, talvez, um dos poucos espaços de convivência em uma sociedade segregacionista e com longa tradição autoritária.

Notas

¹ LOPES NETO, João Simões. Jogo do Osso. In: *Contos gauchescos*. 9ª ed., Porto Alegre: Globo, 1976. (Col. Provincial). Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000121.pdf>. Acesso em: 21 dez 2021. Todas as demais epígrafes de capítulo se referem ao mesmo conto, o qual integra uma obra que é considerada fundamental na literatura gaúcha.

² Joffre Dumazedier conceitua “lazer” como o conjunto de “atividades terceiras”, ou seja, atividades “diversas das atividades produtivas e das obrigações sociais”, e que propiciam descanso, divertimento e/ou desenvolvimento pessoal (DUMAZEDIER, 2000, p. 28-33). É nesse sentido que adotamos o termo “lazer” neste trabalho.

³ THOMPSON, Edward Palmer. *Costumes em Comum*. São Paulo: Companhia das Letras, 2.ed., 1998, p. 282.

⁴ THOMPSON, Edward Palmer. *Costumes em Comum*. São Paulo: Companhia das Letras, 2.ed., 1998, p. 300.

⁵ MAESTRI, Mário. *Breve História do Rio Grande do Sul: da Pré-História aos Dias Atuais*. Passo Fundo: Editora UPF, 2010, p. 337-339.

⁶ CORBIN, Alain (org). *História dos tempos livres: o advento do lazer*. Portugal: 2001, p 09.

⁷ CORBIN, Alain (org). *História dos tempos livres: o advento do lazer*. Portugal: 2001, p. 12.

⁸ CHALHOUB, Sidney. *Trabalho, lar e botequim: o cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da belle époque*. Campinas: Editora da Unicamp, 2.ed., 2001, p. 254.

⁹ CHALHOUB, Sidney. *Trabalho, lar e botequim: o cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da belle époque*. Campinas: Editora da Unicamp, 2.ed., 2001, p. 256.

¹⁰ CHALHOUB, Sidney. *Trabalho, lar e botequim: o cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da belle époque*. Campinas: Editora da Unicamp, 2.ed., 2001, p. 257.

¹¹ PESAVENTO, Sandra Jatáhy. *Os pobres da cidade: vida e trabalho (1880-1920)*. Porto Alegre: Editora da Universidade, 1994, p. 114.

¹² PESAVENTO, Sandra Jatáhy. *Os pobres da cidade: vida e trabalho (1880-1920)*. Porto Alegre: Editora da Universidade, 1994, p. 115 e 117.

¹³ O coimeiro é a pessoa responsável pela administração do jogo, a ela cabendo coletar as apostas e vigiar as partidas. O termo deriva da palavra “coima”, que, no contexto do jogo do osso, refere-se à parcela que é extraída pelo patrão em cada partida, isto é, ao quinhão que é devido ao proprietário do local em que ocorre essa atividade.

¹⁴ THOMPSON, Edward Palmer. *Costumes em Comum*. São Paulo: Companhia das Letras, 2.ed., 1998, p. 13.

¹⁵ THOMPSON, Edward Palmer. *Costumes em Comum*. São Paulo: Companhia das Letras, 2.ed., 1998, p. 17.

¹⁶ THOMPSON, Edward Palmer. *Costumes em Comum*. São Paulo: Companhia das Letras, 2.ed., 1998, p. 19.

¹⁷ GANS, Herbert J. *Cultura popular e alta cultura: uma análise e avaliação do gosto*. São Paulo: Edições SESC, 2014, p. 19.

¹⁸ GANS, Herbert J. *Cultura popular e alta cultura: uma análise e avaliação do gosto*. São Paulo: Edições SESC, 2014, p. 23.

¹⁹ SILVEIRA, Elaine Rosner da. Casa de Homens. *Sociologias*. Porto Alegre: Ano 1, n.2, jul/dez 1999, p. 274-277.

²⁰ SILVEIRA, Elaine Rosner da. Casa de Homens. *Sociologias*. Porto Alegre: Ano 1, n.2, jul/dez 1999, p. 279.

²¹ ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e Trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico de Mais. *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*. São Paulo: v. 12, n.01, 2009, p. 77.

²² TORCATO, Carlos Eduardo Martins. *A repressão oficial ao jogo do bicho: uma história dos jogos de azar em Porto Alegre (1885-1917)*. Dissertação (Mestrado em História) - Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011, p. 50-51.

²³ VIEIRA, Antonio Tostes Baêta. *Memória e História nos Cassinos: vestígios de um glamour social*. Tese (Doutorado em Memória Social) – Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019, p. 50 e 54.

²⁴ VIEIRA, Antonio Tostes Baêta. *Memória e História nos Cassinos: vestígios de um glamour social*. Tese (Doutorado em Memória Social) – Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019, p. 49, 56 e 70.

²⁵ SCHOSSLER, Joana Carolina. Na beira da praia: sociabilidades na orla marítima do Rio Grande do Sul (1900-1950). In: *Saindo da Zona de Conforto: a interdisciplinaridade das Zonas Costeiras*. Tomo VIII da Rede Braspor, 2019, p. 73. Disponível em: <http://redebraspor.org/livros/2019/Braspor%202019%20-%20Artigo%204.pdf>. Acesso em: 11 out 2022.

²⁶ *Vida Policial*, 1942, Edição nº 50; *Correio do Povo*, 4/12/1941.

²⁷ *Vida Policial*, 1944, Edição nº 70; *Correio do Povo*, 15/10/1944.

²⁸ *Vida Policial*, 1943, Edição nº 56.

²⁹ MAGALHÃES, Felipe. *Ganhou, leva! O jogo do bicho no Rio de Janeiro (1890-1960)*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011, p. 196.

³⁰ BOURDIEU, Pierre. *A Distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo, Edusp; Porto Alegre, Zouk: 2007, p. 164.

³¹ BOURDIEU, Pierre. *A Distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo, Edusp; Porto Alegre, Zouk: 2007, p. 165.

³² BOURDIEU, Pierre. *A Distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo, Edusp; Porto Alegre, Zouk: 2007, p. 165.

³³ MAGALHÃES, Felipe. *Ganhou, leva! O jogo do bicho no Rio de Janeiro (1890-1960)*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011, p. 58.

³⁴ BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Lisboa: DIFEL, 1989, p. 9-10.

³⁵ SCHOSSLER, Joana Carolina. *História do Veraneio no Rio Grande do Sul*. Jundiaí: Paco Editorial, 2013, p. 49.

³⁶ VIEIRA, Antonio Tostes Baêta. *Memória e História nos Cassinos: vestígios de um glamour social*. Tese (Doutorado em Memória Social) – Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019, p. 31.

³⁷ FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Editora Vozes, 34ª edição, 2007, p. 72-75.

³⁸ A fim de resguardar, na medida do possível, a identidade dos envolvidos, opto por apresentar unicamente o primeiro nome dos acusados e das testemunhas. Em caso de homônimos, utilizo a primeira letra do último sobrenome como sinal demarcador. Entendo que os processos criminais, embora estejam disponíveis para consulta, são documentos que trazem temas sensíveis e cujo interesse público a respeito especificamente dos indivíduos neles envolvidos não seria aparentemente tão relevante.

³⁹ Isso sem prejuízo do reconhecimento de que o jogo, em certas circunstâncias, pode realmente levar a condutas patológicas.

⁴⁰ SILVEIRA, Elaine Rosner da. Casa de Homens. *Sociologias*. Porto Alegre: Ano 1, n.2, jul/dez 1999.

-
- ⁴¹ CHAZKEL, Amy. *Leis da Sorte: O jogo do bicho e a construção da via pública urbana*. Campinas: Editora da Unicamp, 2014, p. 118.
- ⁴² MAGALHÃES, Felipe. *Ganhou, leva! O jogo do bicho no Rio de Janeiro (1890-1960)*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011, p. 125.
- ⁴³ SCOTT, James. Formas cotidianas da resistência camponesa. *Raízes*. Campina Grande: Vol. 21, nº 01, jan/jun 2002, p. 24.
- ⁴⁴ BECKER, Howard. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2008, p. 22.
- ⁴⁵ CANCELLI, Elizabeth. *A cultura do crime e da lei (1889-1930)*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001, p. 101.
- ⁴⁶ CHALHOUB, Sidney. *Trabalho, lar e botequim: o cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da belle époque*. Campinas: Editora da Unicamp, 2.ed., 2001, p. 306.
- ⁴⁷ CORBIN, Alain (org). *História dos tempos livres: o advento do lazer*. Portugal: 2001.

Referências

- ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e Trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico de Mais. *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*. São Paulo: v. 12, n.01, 2009, p. 75-92.
- BECKER, Howard. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2008, p. 15-30.
- BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Lisboa: DIFEL, 1989.
- BOURDIEU, Pierre. *A Distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo, Edusp; Porto Alegre, Zouk: 2007.
- CANCELLI, Elizabeth. *A cultura do crime e da lei (1889-1930)*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.
- CHALHOUB, Sidney. *Trabalho, lar e botequim: o cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da belle époque*. Campinas: Editora da Unicamp, 2.ed., 2001.
- CHAZKEL, Amy. *Leis da Sorte: O jogo do bicho e a construção da via pública urbana*. Campinas: Editora da Unicamp, 2014.
- CORBIN, Alain (org). *História dos tempos livres: o advento do lazer*. Portugal: 2001. Correio do Povo (1941-1944)
- DUMAZEDIER, Joffre. *Lazer e Cultura Popular*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 3a.ed., 2000.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Editora Vozes, 34ª edição, 2007.
- GANS, Herbert J. *Cultura popular e alta cultura: uma análise e avaliação do gosto*. São Paulo: Edições SESC, 2014.
- LOPES NETO, João Simões. Jogo do Osso. In: *Contos gauchescos*. 9ª ed., Porto Alegre:

Globo, 1976. (Col. Provincial). Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000121.pdf>. Acesso em: 21 dez 2021.

MAGALHÃES, Felipe. *Ganhou, leva!* O jogo do bicho no Rio de Janeiro (1890-1960). Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

Processo Criminal nº 218/1946, Comarca de Dom Pedrito (Termo de Lavras do Sul), natureza contravenção penal, ano de 1946. Acervo do Departamento de Arquivos do Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul. Etiqueta de Identificação nº 9001994142527.

Processo Criminal nº 269/1953, Comarca de Pelotas, natureza contravenção penal, ano de 1953. Acervo do Departamento de Arquivos do Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul. Etiqueta de Identificação nº 9001996142896.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Os pobres da cidade: vida e trabalho (1880-1920)*. Porto Alegre: Editora da Universidade, 1994.

SCOTT, James. Formas cotidianas da resistência camponesa. *Raízes*. Campina Grande: Vol. 21, nº 01, jan/jun 2002, p. 10-31.

SCHOSSLER, Joana Carolina. *História do Veraneio no Rio Grande do Sul*. Jundiaí: Paco Editorial, 2013.

SCHOSSLER, Joana Carolina. Na beira da praia: sociabilidades na orla marítima do Rio Grande do Sul (1900-1950). In: *Saindo da Zona de Conforto: a interdisciplinaridade das Zonas Costeiras*. Tomo VIII da Rede Braspor, 2019, p. 64-81. Acesso em: 24 nov 2021. Disponível em: <http://redebraspor.org/livros/2019/Braspor%202019%20-%20Artigo%204.pdf>. Acesso em: 11 out 2022.

SILVEIRA, Elaine Rosner da. Casa de Homens. *Sociologias*. Porto Alegre: Ano 1, n.2, jul/dez 1999, p. 272-293.

THOMPSON, Edward Palmer. *Costumes em Comum*. São Paulo: Companhia das Letras, 2.ed., 1998.

TORCATO, Carlos Eduardo Martins. *A repressão oficial ao jogo do bicho: uma história dos jogos de azar em Porto Alegre (1885-1917)*. Dissertação (Mestrado em História) - Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

Vida Policial (1942-1944).

VIEIRA, Antonio Tostes Baêta. *Memória e História nos Cassinos: vestígios de um glamour social*. Tese (Doutorado em Memória Social) – Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.