

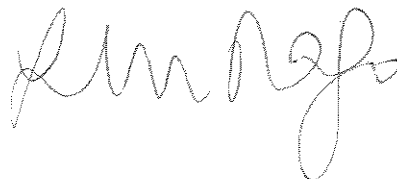
ANTONIO PAULO BENATTE

DOS JOGOS QUE ESPECULAM COM O ACASO

Contribuição à história do "jogo de azar" no Brasil (1890-1950)

Tese de doutorado apresentada ao Departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas, sob a orientação da Profa. Dra. Luzia Margareth Rago.

Este exemplar corresponde à redação final da Tese defendida e aprovada pela comissão Julgadora em 26/06/2002.



BANCA

Profa. Dra. Ana Maria de Oliveira Burmester (UFPR)



Prof. Dr. Nelson Dacio Tomazi (UEL)



Profa. Dra. Carmem Lúcia Soares (UNICAMP)



Prof. Dr. Adilson José Gonçalves (PUC-SP)



SUPLENTE

Profa. Dra. Célia Maria Marinho de Azevedo (UNICAMP)

CAMPINAS
2002

UNIDADE 80
Nº CHAMADA T/UNICAMP
B431d
V _____ EX _____
TOMBO BC/ 50140
PROC 16-837/02
C _____ DX _____
PREÇO R\$ 11,00
DATA 31/07/02
Nº CPO _____

CM00171172-3

BIB ID 249900

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO IFCH - UNICAMP**

B431d Benatte, Antonio Paulo
Dos jogos que especulam com o acaso: contribuição à história do “jogo de azar” no Brasil (1890-1950) / Antonio Paulo Benatte.
- - Campinas, SP : [s. n.], 2002.

Orientador: Luzia Margareth Rago.
Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas,
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.

1. Jogos de azar – Brasil – História, 1890-1950.
2. Modernidade. I. Rago, Luzia Margareth . II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.
III. Título.

RESUMO

A tese busca historicizar a invenção, na sociedade brasileira do final do século 19 a meados do século 20, da noção moderna de "jogo de azar". Em torno de dois eixos teóricos (objetivação e subjetivação), o texto procura articular os temas mais freqüentes na problematização dos jogos que especulam com o acaso. Ligados aleatoriamente pelo conectivo *E*, os nódulos temáticos emergem a partir da análise de alguns fluxos sociais e culturais: o processo de civilização dos hábitos e costumes; a busca da intensidade na economia das emoções; a esconjuração do acaso no processo de racionalização da cultura; a negação da despesa pela moral econômica burguesa; a criminalização e o controle das práticas lúdicas populares; a renitência da vida improdutiva e dos excessos dissipatórios; a interiorização do horário e o aparecimento do lazer como uso higiênico do tempo livre; a linha de fuga do jogo como transcendência do cotidiano numa sociedade disciplinada para o capitalismo de produção.

ABSTRACT

The dissertation attempts to historicize the invention of the modern notion of "gambling" from the end of the 19th century to mid 20th century. The text tries to articulate the most frequent themes related to the questioning of games that speculate with the odds, around two theoretical axes (objectification and subjectification). Randomly connected by the connective *AND*, the thematic nodules emerge from an analysis of some social and cultural flows: the process of civilizing habits and costumes; the search for intensity in the economy of emotions; the adjuration of the odds in the process of rationalization of culture; the denial of the expenditures by the bourgeois economic moral; the criminalization and control of popular playful practices; the renitency of nonproductive life and of the dissipating excesses; the internalization of time schedule and the appearance of leisure as hygienic use of free time; the lines of flight of the game as transcendence from everyday life in a disciplined society for the capitalism of production.

"Nossos historiadores, que são os mais perspicazes do orbe, inventaram um método para corrigir o acaso; é notório que as operações desse método são (em geral) fidedignas; malgrado, naturalmente, não se divulguem sem alguma dose de engano."

Jorge Luis Borges, *A loteria em Babilônia*

*"O acaso vai me proteger
enquanto eu andar distraído.
O acaso vai me proteger
enquanto eu andar."*

Titãs, *Epitáfio*

"Um lance de dados jamais abolirá o acaso."

Mallarmé, *Un coup des dés*

SUMÁRIO

Agradecimentos	xi
PARTE ÚNICA	1
Fontes	201
Bibliografia.....	205

AGRADECIMENTOS

Numa tese universitária, a extensão dos agradecimentos pode passar por pedantismo do autor. Mas mesmo esse vício desagradável é redimido quando os agradecimentos expressam amizade, dívida e gratidão sinceras. Assim, não posso deixar de nomear pessoas e instituições sem as quais este trabalho não teria sequer começado, quanto mais chegado a termo. Os historiadores sabem o quanto a "erudição" é dependente da amizade e do companheirismo de viagem. Com Rogério Ivano e Tony Hara tive o privilégio de estabelecer, mais uma vez, um tráfico intenso de idéias, livros, documentos históricos, etc. Aletusya Benevides, Flávio Deckes (onde estará?) e Marília Rodrigues me passaram fontes e indicações documentais preciosas. Johnni Langer, arqueólogo de cidades imaginárias, desenhou-me (literalmente) o mapa dos arquivos do Rio de Janeiro. José Antonio Vasconcelos, Alessandra Carvalho, Renata Cunha e Cleuza Gomes fizeram das infundáveis viagens Curitiba-Campinas um prazer. Ocupado com uma sociologia do ócio, Nelson Tomazi, mais uma vez e com a generosidade de sempre, passou-me idéias, livros, sugestões, críticas e incentivos. Meu irmão, Ednei Benatte, chamou-me a atenção para a riqueza documental da jurisprudência dos tribunais, iniciando-me no verdadeiro cipoal de leis e acórdãos penais sobre os jogos. Os colegas e amigos doutorandos e mestrandos das turmas de 97 e 98 tornaram agradáveis, prazerosas e ricas as tórridas tardes do IFCH-Unicamp. As longas conversas com Renato Gimenes foram de ajuda não apenas teórica mas existencial, e sempre no momento em que eu mais precisava. Claércio Schneider ajudou na digitação e nos mistérios da modernagem informática. Leandro "Huizinga" Spier revisou, discutiu, sugeriu, brincou e tomou tererê. Meus ex-orientandos Guilherme Carvalho, Marisete Gasparin, Mara Justen, Claudia Rauber, Fábio Batalha e Marloni Altenhofen fizeram com que eu não me afastasse da pesquisa. O colegiado de História da Universidade Estadual do Oeste do Paraná soube compreender minha ausência nos momentos mais difíceis. Os curandeiros Ismael Gripp e Maria Dolorez Alvarez foram minha tábua de salvação quando eu estava mais para lá do que para cá (nunca deixaram a peteca cair). A Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) bancou a pesquisa e as despesas por três anos, com rigor e competência. Sem a bolsa eu não teria realizado este trabalho. Róbi Schmidt, Paulo Konzen, Marcos Ehrhardt, Claércio e Claídes Schneider, com amizade, tornaram tranqüila minha adaptação ao sertão germânico de Marechal Cândido Rondon. Deixo também expresso meu agradecimento aos funcionários dos seguintes arquivos e bibliotecas, cuja eficiência e prontidão desmentem a "maldição" que paira sobre o funcionalismo público no Brasil: Biblioteca Nacional (Rio de Janeiro); Biblioteca do Museu de História Natural (Curitiba); Biblioteca do Colégio Culto à Ciência (Campinas); Biblioteca Pública do Paraná (Curitiba); Biblioteca do Instituto Nacional do Folclore (Rio de Janeiro); Biblioteca de Ciências Jurídicas da Universidade Federal do Paraná (Curitiba); Biblioteca Mário de Andrade (São Paulo); Biblioteca da Secretaria de Segurança Pública do Paraná (Curitiba); Biblioteca do Instituto Histórico, Geográfico e Etnográfico do Paraná (Curitiba). Na secretaria da pós, Lurdinha, Luiza e Junior tornaram leve a papelada acadêmica. Ana Maria Burmester, como sempre, deu aquela força, com incentivos e palavras carinhosas. Carmem Soares e Célia Marinho Azevedo, quando da banca de qualificação, fizeram críticas e sugestões que, na medida do possível, foram incorporadas ao texto final. Lúcia, minha mulher, amou e ajudou. Caio, filho infante, tornou mais lúdica a minha vida toda. Finalmente, deixo registrado um agradecimento especial a Margareth Rago, amiga e orientadora. Concluído o processo, descobre-se, olhando para trás, que ser seu orientando foi um privilégio, além de um prazer. Seu espírito inquieto, contagiante e sua abertura para a amizade são próprios de quem distribui a dádiva da alegria libertária. Por isso, a ela cabem os versos de Morgenstern:

*"Elogio ao amigo que me faz crescer;
toma cuidado, coração, com as almas secas."*

PARTE ÚNICA

Escrever história é acontecimentalizar a singularidade dos devires. O objeto da história é constituído por fluxos os mais heterogêneos: poder, moeda, energia, desejo, crença, etc. A história rizomática busca simplesmente cartografar os fluxos que atravessam historicamente uma multiplicidade social qualquer. Os princípios de conexão e de heterogeneidade postulam que *"qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo"*. No plano de composição da escritura, o mapeamento dos devires, fluxos ou processos faz da conjunção *E* um princípio construtivo. Como diz Deleuze, a conjunção *E* não é nem uma reunião, nem uma justaposição; ela é como que *"o nascimento de uma gagueira"*, ou *"o traçado de uma linha quebrada que parte sempre em adjacência, uma espécie de linha de fuga ativa e criadora"* que, em sua deriva, conecta todo tipo de heterogêneo.¹

O que é uma tese? O que é um livro? O que é escrever história, *uma* história? A história é um fluxo de escrita; um agenciamento que opera em conexão com uma miríade de outros fluxos que fogem num campo social: *"Um livro é uma pequena engrenagem numa maquinaria exterior muito mais complexa. Escrever é um fluxo entre outros, sem nenhum privilégio em relação aos demais, e que entra em relação de corrente, contracorrente, de redemoinho com outros fluxos, fluxos de merda, de esperma, de fala, de ação, de erotismo, de dinheiro, de política, etc."*² Por que se escreve? É que não se trata de escritura como expressão de uma bela interioridade: *"Escrever não tem outra função: ser um fluxo que se conjuga com outros fluxos — todos os devires-minoritários do mundo."*³ O devir-escritor do historiador nada tem a ver com o "autor". A figura do autor, como mostra Foucault, é uma invenção histórica recente; um dispositivo próprio de uma

¹ Deleuze & Guattari, *Mil Platôs*, vol. 1, p. 15.

² Deleuze, *Conversações*, p. 17.

³ Deleuze & Parnet, *Diálogos*, p. 63.

nova ordem do discurso.⁴ A escrita rizomática, pelo contrário, é um fluxo que foge da ordem do discurso que desenha a figura do autor. “*É possível que escrever esteja em uma relação essencial com as linhas de fuga. Escrever é traçar linhas de fuga...*”⁵

Mas não se deveria pensar uma linha de fuga como uma capitulação covarde, evasão da vida ou recusa da ação. Pelo contrário, “*Fugir não é renunciar às ações, nada mais ativo que uma fuga. É o contrário do imaginário. É também fazer fugir, não necessariamente os outros, mas fazer alguma coisa fugir, fazer um sistema vaziar como se fura um cano.*”⁶ Surge, portanto, uma questão política: o que pode a escrita? Contra uma vida miserável, a escritura, quando consegue traçar uma verdadeira linha de fuga — quer dizer, quando consegue conjugar-se a outros fluxos, convertendo-se em programas de vida ou protocolos de experiência — é ela mesma uma máquina de guerra capaz de resistir e criar, porque a única forma de resistência é, afinal, a criação permanente de novas possibilidades de vida. Na medida em que a equação literatura = vida (ou história = vida) for uma equação efetiva, as potências da vida atravessam a obra e a força da obra constitui a vida como afirmação, singularidade e diferença. Como toda obra de arte, a literatura (a história) é uma verdadeira ruptura, ainda que um devir-minoritário ou um experimento imperceptível: “*Sobre as linhas de fuga, só pode haver uma coisa, a experimentação-vida.*”⁷ Escrever é experimentar e inventar. E todo experimento e invenção constituem um fluxo de desterritorialização que opera imediatamente nos processos de constituição da subjetividade. A linha de fuga é uma desterritorialização em relação às linguagens, aos sistemas, aos códigos. Fugir e fazer fugir, nesse sentido, é atualizar processos de subjetivação singulares e autônomos, na medida em que a equação

⁴ Cf. Foucault, *O que é um autor?*, passim.

⁵ Deleuze & Parnet, *op. cit.*, p. 56.

⁶ Idem, p. 49.

⁷ Idem, pp. 60-61.

literatura = vida for uma equação real e efetiva, quer dizer, uma verdadeira traição às potências do mundo. Quando um fluxo de escritura traça uma linha de desterritorialização, de (des)subjetivação, ele entra numa relação com as forças do for a, com as potências da exterioridade. Se toda fuga é uma espécie de delírio, a literatura é justamente o delírio da linguagem; palavra enunciada com o coração quente; insânia, febre ou incandescência do discurso; intensidade capaz de fazer a linguagem sair dos eixos, pirar, buscar o fora, saltitar como um demônio em busca da segunda noite.

E

Grosso modo, deve-se observar que o tédio é uma experiência moderna. O sentimento do tédio é próprio de uma atitude *blasé*, de uma vida mental e emocional dominante sobretudo nas metrópoles.⁸ Numa perspectiva de longa duração, as teses de Norbert Elias permitiriam hipóteses plausíveis para uma genealogia do tédio. Como acontecimento, o tédio emerge no processo de civilização dos costumes ou controle das emoções que modelaram os modos de ser, sentir e pensar do sujeito moderno. Nesse contexto, as práticas lúdicas podem ser tomadas como aquilo que Elias designava “*as vias através das quais as sociedades enfrentam com êxito a rotina que o processo de civilização desencadeia*”.⁹ A história não pode fazer ouvidos moucos a uma sociologia que procura entender o divertimento, o prazer, o jogo, as emoções e as tendências irracionais e inconscientes da vida social. Essa é uma tendência que rompe com os paradigmas dominantes da sociologia contemporânea, orientada para o campo restrito dos aspectos “sérios” e “racionais” da vida social. Em *A busca da excitação*, Norbert Elias e Eric Dunning

⁸ Cf. Simmel, *Metrópole e vida mental*, passim.

⁹ Elias & Dunning, *A busca da excitação*, Prefácio, p. 34.

preocupam-se em esboçar uma sociologia das emoções nas atividades de lazer e de ócio. Mas suas idéias, devidamente mediadas por uma análise histórica culturalmente orientada, não impede que sejam profícuas para o estudo das formas lúdicas as mais heterogêneas, do jogo do bicho à briga de galos.

No que diz respeito aos “jogos de azar”, seria preciso, ainda, comparar historicamente a emergência do sentimento do tédio com o declínio do sentimento do acaso, que é um dos efeitos mais imediatos do processo de racionalização da cultura. Mas é necessário, ao mesmo tempo, não alimentar qualquer concepção reativa das potências do acaso: se, com efeito, o tédio aparece como um produto histórico da subordinação do acaso a necessidades humanas quaisquer, é porque a experiência do acaso é primeira em relação à experiência do tédio. Em outras palavras, há que se afirmar o primado ontológico (e não cronológico) da casualidade sobre a causalidade do mundo e da vida.

As máquinas de jogo constituem uma deriva da rotina doméstica, da disciplina do trabalho, das normas do cotidiano, da miséria das emoções no modo dominante de produção da subjetividade. Na longa história do tédio, fluxos descontínuos de acaso operam como linhas de fuga na busca da excitação e da experiência da intensidade. O jogo da desterritorialização possibilita um lugar-outro (heterotopia) e um tempo-outro (heterocronia), afirmativos do acaso no mundo da vida. A invenção de um espaço-tempo outro na intensidade do jogo implica uma relação de si com o de fora; uma relação de si com a exterioridade de uma potência cega: o acaso. Essa demanda do fora possibilita a tensão como irrupção do descontínuo em meio à miséria das emoções que triunfa sob a normalização da vida cotidiana. Daí, muitas vezes, a busca da intensidade lúdica aproximar-se das experiências dionisíacas embriagadoras da vida. Assim, a excitação e a intensidade emocional do jogo possibilitam o extravio de uma rota normatizada marcada

pela regulação das emoções e pelo crescente autocontrole imposto historicamente pelo processo de civilização. As sociedades modernas, segundo Elias, foram marcadas por um processo de moderação das emoções e controle dos instintos e paixões:

Explosões incontroladas ou incontroláveis de forte excitação coletiva tomaram-se menos freqüentes. Os indivíduos que agem de forma bastante excitada, sujeitam-se a serem conduzidos a um hospital ou à prisão. A organização social do controle da excitação individual, no sentido de conter excitações apaixonadas em público, e até em privado, tornou-se mais forte e mais efetiva.¹⁰

Na esteira de Elias, pode-se pensar que a civilização dos costumes, com a progressiva vitória do racional sobre as pulsões, relegou a um lugar secundário e negativo uma parte importante da vida social: a experiência lúdica do divertimento, do prazer e do jogo (*lato sensu*). Trata-se de um processo de civilização vertical originado na vida da corte e que se difundiu, num processo secular, a todos os estratos sociais, impondo determinados modelos, valores, regras e comportamentos.

De acordo com Elias, seria um erro caracterizar as relações que emergem no jogo como uma forma mais distensa de sociabilidade. Não é o *relax* que se busca no jogo; ao contrário, busca-se a intensidade, a efervescência, a concentração de experiências num coquetel de emoções rápidas e fortes. O horizonte do jogo é a *excitação*.¹¹ Também Huizinga, no *Homo Ludens*, entende que “*é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo*”.¹² O descontrole de afetos e de emoções, a busca de sensações mais intensas, funcionaria como um mecanismo compensador da pressão social que impõe formas de autoconstrangimento individual. Com efeito, se a civilização é um constrangimento

¹⁰ Idem, pp. 101-02.

¹¹ Idem, *passim*.

¹² Huizinga, *Homo ludens*, p. 5.

prolongado, as emoções do lúdico operam como uma forma de “descivilização” dos costumes, negando, na intensidade do instante, a vitória do racional sobre as pulsões. Nesse sentido, a própria estrutura das sociedades complexas, ainda segundo Elias, “*permite um reduzido campo de ação [...] para explosões apaixonadas de excitação espontânea e irrefletida*”.¹³ Nas sociedades contemporâneas, o futebol e os desportos em geral proporcionariam esse tipo de experiência, mas também os shows de rock, os jogos de azar e diversas outras manifestações individuais e coletivas de efervescência emocional.

E

No começo do século 20, num conto de João do Rio, o personagem barão Belford, diz: “*Ah! o jogo! É o único instinto de perdição que ainda desencadeia tempestade nos nervos da humanidade*”.¹⁴ O barão Belford expressa um ponto de vista decadentista, o olhar do *dandy*: “*O jogo, quando empolga, domina e envolve o homem, é o mais belo vício da vida, é o enlouquecedor espetáculo de uma catástrofe sempre iminente, de um abismo em vertigem*.”¹⁵ O barão descreve a passionalidade de um outro personagem, o Praxedes, na roleta:

Com os dedos trêmulos, assoando-se de vez em quando, os olhos embaciados, quase vítreos, o Praxedes rouquejava num estertor silvante que parecia agarrar-se desesperadamente à bola: 27, 15, 2ª dúzia! 27, 15, 2ª dúzia! E a bola corria, e a alma do pobre esfacelava-se na corrida, esforçando-se, puxando para o número desejado, num esforço que o tornava roxo...¹⁶

¹³ Elias & Dunning, *A busca da excitação*, p. 111.

¹⁴ João do Rio, “Emoções”. In *Os melhores contos de João do Rio*, 1990, p. 23.

¹⁵ Idem, *ibidem*.

¹⁶ Idem, *ibidem*.

Num processo de subjetivação autônomo em relação aos códigos, o jogador foge em busca de intensidade. No limite, a busca de emoções mais intensas constitui um estilo de vida próximo do hedonismo. Jogar é dobrar o ser ao devir, vibrar numa linha em deriva. Diz um jogador: “*O jogador sabe aproveitar a vida, ele se cerca de pessoas que sabem vibrar como ele. Nós somos a emoção, conhecemos o prazer, o romantismo, enfim, a vida*”.¹⁷ As práticas lúdicas possibilitam formas de subversão dos modos dominantes de produção da subjetividade. Jogar com as normas, tornar a vida mais emocionante, menos previsível e calculável, eis o ideal do jogador. Os médicos do século 19 tinham razão: o jogador é um homem da paixão; ele busca um estado de excitação, uma intensificação dos afetos que funcione como um antídoto contra a miséria das emoções. O jogo propicia uma experiência que transcende a regularidade do cotidiano, a vida vivida na rotina do dia-a-dia; ele possibilita, em outras palavras, uma certa irrupção da diferença na repetição. Esse poder de transcendência das práticas lúdicas sobre o cotidiano normatizado aparece na bela definição de jogo formulada por Huizinga:

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.¹⁸

Para Huizinga, o elemento de tensão desempenha no jogo um papel especialmente importante: “*Tensão significa incerteza, acaso. [...] O jogo é 'tenso', como se costuma dizer. [...] Esta tensão chega ao extremo nos jogos de azar e nas competições esportivas*”.¹⁹ Para os inveterados, o ganho da emoção — forma de reciprocidade do acaso — suplanta inclusive as perdas materiais. Não se lamenta a despesa quando o jogo é um

¹⁷ Apud Padilla, et. al., *O jogo: uma paixão*, p. 39.

¹⁸ Huizinga, *Homo ludens*, p. 33.

¹⁹ Idem, p. 14.

*potlatch*²⁰ retribuído por um excesso de intensidade, conforme as palavras de um jogador: “Em suma, jogar é alegria, tristeza, fortuna, paixão, miséria; se você perder, a emoção valeu a pena. Perdi tudo, mas ganhei emoção”.²¹

Como as experiências estéticas, místicas e eróticas, a paixão do jogo escapa à racionalização geral da vida, processo histórico que encontrou sua forma a mais acabada na modernidade burguesa. A fuga da rotina e dos padrões de subjetividade modelizados pelas normas faz-se pela busca de experiências extremas e limiares. Em maior ou menor grau conforme o tipo de jogo, essa linha de fuga está presente nas formas as mais variadas da experiência lúdica. A literatura ficcional sobre a psicologia do jogador — Zweig e Dostoiévski, em especial²² — mostrou como a relação agonística com o acaso tem o poder de concentrar, num curto espaço de tempo, toda uma alquimia de emoções que, na banalidade do dia-a-dia, é vivida na temperança e no uso comedido dos prazeres. A paixão do jogo não produz emoções novas, mas as concentra e intensifica na potência do *instante*; instante “carregado” em que o gradiente de emoções, no risco da aposta, pode oscilar do êxtase ao desespero. No caso das máquinas de intensificação do acaso (como a roleta), essa experiência-limite tende ao paroxismo da vertigem; mas ela é vivenciada de modo mais ou menos intensa em todas as formas do jogo humano.

A irrupção do jogo na vida cotidiana faz emergir experiências de uma outra densidade, ao mesmo tempo mais porosa e mais tensa, mais carregada de paixão. A excitação artificial compensaria de alguma forma — de uma forma mimética, segundo Elias — a ausência ou a miséria de excitação espontânea, alvo do constrangimento em público e em privado. Para Elias, a busca da excitação — o divertimento, o prazer, o jogo,

²⁰ A noção antropológica de *potlatch* é discutida mais adiante como uma forma cultural de destruição da riqueza.

²¹ Padilla, et. al., *op. cit.*, p. 82.

²² Cf. Zweig, “24 horas na vida de uma mulher”, In *Obras Completas de Stefan Zweig*, v. IV, 1960; e Dostoiévski, *O jogador*.

as emoções e as tendências irracionais e inconscientes da vida — constitui, portanto, uma das vias “*através das quais as sociedades enfrentam com êxito a rotina que o processo de civilização desencadeia*”.²³

E

Nos anos 1950, o delegado Coriolano Cobra, no seu *Manual de Investigação Policial*, escreve sobre o jogo da pelota em São Paulo. O delegado constrói a representação de um jogo popular e “bárbaro” que conecta a dilapidação do dinheiro e a intensificação das emoções:

O esporte denominado “pelota” teve sua época em São Paulo. Felizmente ela passou e os seus malefícios cessaram. Esses malefícios atingiam, preferentemente, as classes menos favorecidas pela fortuna, que eram as freqüentadoras dos “frontões” e que, neles, deixavam os seus parcos ganhos, na esperança de conseguirem um pouco mais de dinheiro, por intermédio de “poules”. Além do mais, os espetáculos, oferecidos pelos “pelotários” e apostadores eram deprimentes, porque os primeiros faziam o mesmo papel que fazem os cavalos de corridas e os últimos, no desespero e aflição da torcida, mais pareciam bandos de bárbaros do que gente civilizada.²⁴

Experiência semelhante de descivilização dos costumes era propiciada pela luta romana, muito popular no Rio de Janeiro da *Belle Époque*. Numa das crônicas de *Cinematographo*, de 1909, João do Rio coloca na boca do seu *alter ego*, barão Belford, a seguinte descrição da luta romana: “*Parecia que a força se desprendera dos lutadores dando ao hall o aspecto de um combate. No trovejar das aclamações havia violência de sôcos e de laponas*”.²⁵ Um tanto ironicamente, o narrador, descreve a excitação emocional da

²³ Elias & Dunning, *op. cit.*, p. 34.

²⁴ Cobra, *Manual de investigação Policial*, 2. ed., 1961, p. 267.

²⁵ João do Rio, *Cinematographo*, 1909, p. 152.

multidão dos espectadores:

A multidão então desencadeou a sua fúria em palavras, em aplausos, em vaias, um verdadeiro frenesi histerico. Eu estava aterrado. O barão exclamava:

— Como na antiga Roma, o *ludus divinus* ! A multidão vocifera!

[...]

Tínhamos assistido ao mais excitante espetáculo dos tempos modernos...²⁶

E

Um historiador arguto, Henry Adams, observou que, ao ingressar no século XX, a humanidade aprendia a rezar não mais à Virgem, e sim ao Dínamo, a nova energia mecânica.²⁷ Os antropólogos mostram que a civilização ocidental, conforme resume Lévi-Strauss, procura "*aumentar continuamente a quantidade de energia disponível por cabeça de habitante...*"²⁸ O ocidente moderno é, nesse sentido, uma civilização energetista. Mas foi apenas no século 19, a partir das ciências físicas, que a energia foi definida como "a moeda do universo". À concepção física da energia somaram-se os valores econômicos e morais do capitalismo.

O capitalismo do século 19 (e de parte do 20) é um sistema de produção que visa historicamente "*a aumentar o rendimento, a compor as forças, a extrair dos corpos toda a força útil*".²⁹ A moral moderna, laica e burguesa, foi marcada pela representação do homem como um animal econômico e produtivo. Nesse sistema de valores, energia é sinônimo de riqueza real ou potencial; tesouro que é imperativo poupar, investir, fazer

²⁶ Idem, p. 154.

²⁷ Apud Bradbury, *O mundo moderno*, p. 26.

²⁸ Lévi-Strauss, *Raça e história*, p. 72.

²⁹ Deleuze, *Foucault*, p. 24.

reproduzir; e nunca gastar, despende, dissipar, destruir, colocar em holocausto. Essa atitude mental é transformada em tábua de valores pelas elites, e proposta como um dever-ser para toda a sociedade.

No capitalismo, o ideal é que todo gasto seja uma despesa produtiva. Ao conjunto dessas atitudes e valores historicamente constituídos, poder-se-ia, a partir de Maffesoli, chamar uma “moral do energetismo”, fundamental na problematização das práticas de jogo na modernidade. Em *A sombra de Dionísio*, Maffesoli define a moral moderna como um sistema que pretende orientar as condutas individuais e coletivas segundo valores prometéicos (investimento ótimo da energia na produção).³⁰ Originada na Europa industrial, esses valores espalharam-se pelo mundo com a mundialização do capitalismo.

No Brasil, essa moral teve seus paladinos desde o final do século 19. Em 1902, o senador Rui Barbosa discursa contra a “*confiança na sorte*”: “*todo homem se deve convencer em relação a si próprio, que a força de cada um de nós reside unicamente na confiança que a nossa energia nos inspire, na confiança que se apóie em nosso trabalho, na confiança que resulte da solidariedade de muitos, reunidos em torno de uma idéia generosa.*”³¹ À essa “idéia generosa” as elites chamaram progresso.

O investimento de energias (força de trabalho) e recursos em atividades improdutivas aparece como uma irracionalidade para uma moral em que as ações e relações dos indivíduos deveriam pautar-se por critérios utilitários. Do ponto de vista da utilidade, portanto, o jogo aparece como um completo inutensílio; ele representa um desvio da energia vital, da força de trabalho e do capital, que deveriam ser canalizados para a produção da riqueza “social”, em prol do “bem comum” e do progresso nacional. A moral do energetismo opera, assim, uma espécie de redução economicista da vida

³⁰ Maffesoli, *A sombra de Dionísio*, passim.

³¹ Rui Barbosa, *Discursos parlamentares*, 1902, p. 302.

humana aos imperativos da produção capitalista. Trata-se, em relação ao mundo antigo, de uma inversão completa da finalidade da atividade econômica: enquanto para Aristóteles o fim último da produção era o homem, no mundo moderno, como observou Karl Polanyi, "*o fim último do homem é a produção*".³² Historicamente, a progressiva vitória dos valores produtivistas desemboca no século 19, era do energetismo, a que os pedagogos do progresso pretendem tornar uma norma moral universal. Michel Onfray é bastante irônico quando define o burguês como um ser que esconjura a despesa improdutiva:

Poder-se-ia definir o burguês como o ser radicalmente incapaz de gastar sem que seja destruído pelo arrependimento ou atormentado pelo remorso. A resipiscência o arruína assim que se separa dos seus ducados e ele não conhece outro jeito de se redimir senão retornando ao trabalho, sempre e sempre. Acumular, diz ele, entesourar, ter e possuir: ele não pára de amontoar, confeccionar tesouros e calcular dividendos ou lucros. Sua alma é a de um contador, ele sonha, à noite, com livros-caixas e com fortunas, carteiras de ações e ricos rendimentos.³³

A mentalidade contábil do mercado capitalista, associada ao energetismo voltado para a produção e reprodução do valor, (in)formou historicamente toda uma moral economicista: que as receitas superem as despesas; que os benefícios superem os custos; que a produção supere a destruição. Essa moral, evidentemente, não deixa espaço para o excesso, a dissipação, a pura perda representada pelo gasto improdutivo. Daí a *sui generis* condenação do jogo, entre outras práticas culturais arquetípicas. O jogo é antieconômico porque canaliza a energia para descargas fora do domínio da (re)produção. Esse dispêndio gratuito aparece como um atentado contra os imperativos do capital.

³² Apud Veyne, "Debate", In Randles *et al.*, *Para uma história antropológica*, p. 133.

³³ Onfray, *A escultura de si*, p. 105.

E

Cidade do Rio de Janeiro, capital federal, 15 de novembro de 1896. No sétimo aniversário da proclamação da república, Machado de Assis conclui uma crônica tematizando a loteria, uma das febres da *Belle Époque* carioca. Os cambistas, mascates do acaso, circulam pela cidade e trepam nos bondes em movimento, num corpo-a-corpo ostensivo com uma clientela potencial e anônima: a multidão. Sensível à variedade de fluxos que atravessam o *socius*, o cronista problematiza a loteria como persistência de uma crença arquetípica: a crença na *fortuna*:

[...] eis que ouço o grito na rua, um pregão, uma voz esganiçada [...]: "Um de resto! anda hoje! duzentos contos!" Homens e leis têm a vida limitada, — eles por necessidade física, — elas por necessidades morais e políticas; mas a loteria é eterna. A loteria é a própria Fortuna e a Fortuna é a deusa que não conhece incrédulos nem renegados. A cidade fala de umas cousas que esquece, crimes públicos, crimes particulares; mas loteria não é crime particular nem público! Um de resto! anda hoje! duzentos contos!³⁴

A loteria é um jogo complexo que conecta fluxos de crença e de moeda, de desejo e de acaso; é uma instituição, uma máquina social de jogo que indica a permanência renitente de modos pré-capitalistas de produção da subjetividade. A loteria remete à imagem da Fortuna, deusa do acaso. Da roleta também se pode dizer que é uma máquina de experimentação e intensificação do acaso. Nela, o sentimento arcano da fortuna é materializado num aparelho maquínico que simultaneamente representa o fora e possibilita uma relação agonística com o inumano. O mesmo acontece no jogo do bicho e em todas as práticas lúdicas que, com maior ou menor grau de intensidade, especulam com o acaso. Os chamados "jogos de azar" remetem a uma outra imagem do tempo: a

³⁴ Machado de Assis, *Obra completa*, vol. III, p. 741.

roda da fortuna é uma réplica da vida: nela, o acaso do mundo gira no tempo circular do eterno retorno.

A Fortuna, divindade pagã, é uma personificação da idéia e do sentimento do acaso. No seu *Vocabulário de filosofia*, Jolinet observa que o acaso toma o nome de fortuna (boa ou má, sorte ou desgraça) quando se relaciona com o domínio da atividade prática do homem.³⁵ A noção de fortuna, cara ao ocidente desde a Antigüidade, designa mais propriamente a cegueira do acaso: “*A FORTUNA É CEGA – Esse adágio é baseado na concepção da deusa Fortuna, pelos gregos e romanos, segundo a qual ela é cega, calva e nua, quase não tendo por onde se lhe pegue.*”³⁶ Esse mesmo adágio pode significar, também, que o acaso não tem preferências, ou seja, que seus dons são arbitrários e aleatórios, rebeldes às leis, lógicas e necessidades humanas.

Na Europa medieval, a imagem da roda da fortuna era comum à cultura popular e à cultura de elite, influenciando inclusive a concepção de história. A propósito do pensamento histórico medieval, Jacques Le Goff mostra como a crença na fortuna opera em conexão com uma concepção circular de tempo e com uma mentalidade afirmativa do acaso nos acontecimentos:

Alimentado pela cultura antiga, [o] humanismo histórico cristão tinha adotado a noção de fortuna para explicar os “acidentes” da história. Reencontrava-se em história o caráter fortuito da vida humana e dava também origem à idéia da roda da fortuna, tão popular na idade média, que introduziu outro elemento circular na concepção de história.³⁷

Em *Os intelectuais na Idade Média*, ao analisar a poesia dos goliardos — monges vadios que cantavam o vinho, as mulheres, o amor e o jogo, e cujos poemas anônimos compõem

³⁵ Jolinet, *Vocabulário de filosofia*, “acaso”.

³⁶ Magalhães Júnior, *Dicionário de provérbios e curiosidades*, 1960, p. 15.

³⁷ Le Goff, “História”, In *História e memória*, p. 66.

os *Carmina Burana* —, o mesmo Le Goff é bastante claro quanto aos significados culturais e políticos da Roda da Fortuna no imaginário medieval:

Na imagem da Roda da Fortuna, recorrente na poesia dos clérigos errantes, há algo mais do que um tema poético; e, sem dúvida, muito mais do que nela viram os seus contemporâneos, que a representavam sem malícia, pelo menos sem segundas intenções, nas catedrais. [...] a Roda da Fortuna, que gira e preside a um eterno retorno, o Acaso cego que subverte as vitórias, não são temas revolucionários em sua essência: eles negam o progresso, recusam um sentido à História. Podem provocar um transtorno na sociedade, mas somente na medida em que implicam um desinteresse sobre o futuro.³⁸

Nos começos da era moderna ocorre uma sensível mudança na noção de Fortuna, ao menos entre as elites da cultura. A concepção renascentista de *fortuna*, tal como aparece em Maquiavel — “*os revezes da fortuna*” —, indica os acontecimentos imprevisíveis que constituem um limite à vontade do sujeito, ou melhor, à *virtu* do indivíduo político. A fortuna é inconstante, cega, irracional: pode-se jogar com ela, evitá-la, aproveitar suas graças — a ocasião ou oportunidade (*kairos*) —, ou conjurar seus abandonos; pode-se jogar com ela, mas não vencê-la.³⁹ A legislação penal do Antigo Regime refere-se aos jogos de *fortuna*, “*expressão esta que se conservou no moderno código penal português [...], e designa aquelles [jogos] em que não entra por completo a industria, o talento, a habilidade, a força, sinão exclusivamente a sorte céga.*”⁴⁰

Acaso. Sorte. Fortuna. Na modernidade, a permanência social desse fluxo de crença opera curto-circuitos na concepção de tempo como progresso, idéia difundida desde o século 18 a partir das elites esclarecidas; bem como na concepção do sujeito liberal, vitoriosa no século 19 burguês. O tempo do jogo é o tempo do eterno retorno, próprio da vida cíclica. Segundo Maffesoli, a vida cíclica remete, de fato, “*a este tempo da*

³⁸ Le Goff, *Os intelectuais na Idade Média*, pp. 34-5.

³⁹ Maquiavel, *O príncipe*, passim.

⁴⁰ João Monteiro, *Aplicações do Direito*, 1896, p. 306.

paixão que predomina sobre todas as construções racionalizantes".⁴¹ Ora, na idéia de fortuna (ou sorte ou acaso) todo o curso da vida e da história é determinado por potências estranhas à vontade do sujeito: forças da exterioridade, forças do fora. Os jogos ditos de azar possibilitam, assim, o agenciamento do sujeito com as partes malditas (na mentalidade religiosa, o jogo é uma invenção do Diabo em pessoa) ou inumanas. Tem-se, pois, um duelo entre as forças de um sujeito interiorizado — o indivíduo racional, suficiente, auto-centrado — e as forças do acaso. Essa relação agonística implica ela mesma uma linha de fuga ou desterritorialização no processo de constituição da subjetividade. Devir minoritário do jogador. Experimentação de si cujo limite é precisamente uma linha de abolição: ruína, morte, crime ou loucura; mas, também, (ou por isso mesmo), o instante de maior intensidade.

E

"O homem
é o único animal que joga no bicho."

Murilo Mendes, *Homo brasiliensis*

O jogo do bicho opera um agenciamento coletivo entre modernidade e tradição, uma funcionando como linha de desterritorialização da outra. Enraizadas na tradição, as chamadas "superstições populares" introduzem, na maquinaria lógica do mundo, doses copiosas de acaso, reencantamento do mundo e fabulação da realidade. Não se trata de uma oposição polarizada entre modernidade e tradição, mas de um rizoma temporal que propicia linhas de fuga diversas ao nível da produtibilidade histórica do sujeito. Mas essa é uma explicação *a posteriori*, e a vasta história da problematização do jogo do bicho ainda

⁴¹ Maffesoli, *A sombra de Dionísio*, p. 99.

está para ser escrita.

Em crônica de 1895, um Olavo Bilac moralista sentencia: "*Hoje, no Rio de Janeiro, o jôgo é tudo. Não há criados, porque todos os criados passam o dia a comprar bilhetes de bichos. Não há conforto nas casas, porque as famílias gastam todo o dinheiro do mês no elefante ou no cachorro. Ninguém trabalha! Todo o mundo joga...*".⁴² A moralidade economicista do cronista, dois anos após a invenção do jogo do bicho no Jardim Zoológico de Vila Isabel, é um lugar comum na problematização do mais popular jogo do Brasil moderno.

No mesmo ano de 1895, Machado de Assis, entre a ironia e o ceticismo, associa o jogo do bicho ao "não-trabalho", mas também aponta para os elementos positivos do novo jogo na economia das emoções:

Os bichos de Vila Isabel, mansos ou bravios, fazem ganhar dinheiro depressa, e sem trabalho, tanto como fazem perde-lo, igualmente depressa e sem trabalho, tudo sem trabalho, não contando a viagem de *bond*, que é longa, vária e alegre. Ganha-se mais do que se perde, e tal é o segredo que esses bons animais trouxeram da natureza, que os homens, com toda a civilização antiga e moderna, ainda não alcançaram.⁴³

Porém, a aceitação popular do jogo do bicho foi incomparavelmente menos reticente que a do cronista Machado de Assis. Com efeito, nenhum outro jogo ilícito tornou-se mais popular no Brasil que o do bicho. Em sua revista dos acontecimentos do ano de 1898 — *Gavroche* —, o teatrólogo Arthur Azevedo apresenta um "Lundu do Malandrismo", canção em ritmo africano que faz referência às paixões despertadas pelo bicho:

Menino, o jogo dos bichos
É o jogo de mais caprichos!
Nem da roleta os esguichos

⁴² Bilac, "O jogo dos bichos", Apud Pacheco, *Antologia do jogo do bicho*, pp. 43-44.

⁴³ Machado de Assis, "A semana", In *Obra completa*, v. III, p. 647.

Produzem tal comoção!
Jogar é mesmo um regalo
Na borboleta ou no galo,
No cavalo ou no leão!
Quem bem nada não se afoga,
Quem cai não passa do chão,
E quem nos bichos não joga
Não tem consideração.⁴⁴

Desde a década de 1890, as leis penais contra o jogo do bicho nascem letra morta e as campanhas policiais são inócuas.⁴⁵ No começo do século 20, o jogo se espalha já para todo o Brasil e os moralistas mais céticos reconhecem a necessidade de extingui-lo por outro meio que não uma mudança profunda da “mentalidade pré-lógica” do *Homo brasiliensis*.

E

Quando morreu Rui Barbosa, entre as muitas homenagens que recebeu o homem público, jurisconsulto, gramático e diplomata, uma foi particularmente ambígua: a homenagem popular. Rui, desde a convenção de paz na cidade holandesa, era cognominado “A Águia de Haia”. Havia, disseminado na sociedade, um orgulho ufanista pela cultura livresca, pela inteligência e retórica ruibarbosiana. Em sua primorosa análise da primeira república, Gilberto Freyre menciona a glorificação de Rui como expressão máxima da inteligência, da eloquência e da cultura nacionais.⁴⁶

Em seu iconoclasta nada ortodoxo livro de poesia intitulado *História do Brasil*, Murilo Mendes conta a seguinte “História”:

⁴⁴ Artur Azevedo, Apud Süsskind, *As revistas do ano e a invenção do Rio de Janeiro*, pp. 258-60.

⁴⁵ As leis penais, acompanhadas de tentativas policiais periódicas de “erradicação” do jogo do bicho, foram as seguintes: Lei 628, de 28 de outubro de 1899; Decreto Municipal n. 189, de 24 de outubro de 1895; o Decreto n. 4769, de 9 de fevereiro de 1903; Lei 2321, de 30 de dezembro de 1910; Decretos-leis n. 21143, de 10 de março de 1932, e 854, de 12 de novembro de 1938; Lei das Contravenções Penais de 1941.

⁴⁶ Freyre, *Ordem e progresso*, p. CXLVII.

O bacharel de Haia

Ele era o tenor supremo.
Amanhecia cantando,
Cantava o dia inteirinho,
Adormecia a cantar.
Como cantava bonito!
Os homens extasiados
Esquecem as ocupações,
Vão pros cafés, pras esquinas
Apreciar as vocalises
Do incomparável cantor.
O país esfrega as mãos,
Incha-lhe o peito de orgulho.
Exclama: "Não somos sopa!
Temos prestígio político
Desde que o gênio cantou
Na capital da Holanda;
O mundo d'agora em diante
Terá respeito de nós."

Qual era o seu estribilho?
O culto à democracia,
A soberania das leis,
A majestade da toga,
O civismo, a liberdade
E a grandeza inabalável
Da carta de 91.

Um dia, velho, morreu.
O país chorou a perda
De seu filho amado e ilustre;
A consternação foi geral.
Sobretudo entre os bicheiros:
No dia da sua morte
Deu águia, todo o mundo
Jogara nela... Que azar!⁴⁷

Na sua erudita introdução à *Antologia do jogo do bicho*, o folclorista Renato Pacheco permite inferir que o desfecho do poema de Murilo Mendes foi composto a partir da recuperação de toda uma tradição popular de palpites para as apostas: "*O número de portarias que visam reprimir o jôgo é palpite, e dos bons. Guardou a tradição que no dia*

⁴⁷ Murilo Mendes, *História do Brasil*, pp. 178-79.

dô falecimento de Ruy Barbosa 'deu' águia."⁴⁸ Essa "homenagem" popular é ainda mais ambígua quando se lembra que Rui Barbosa — Ministro da Fazenda durante o período do Encilhamento — foi um dos mais ferrenhos combatentes do jogo do bicho. A problematização do bicho aparece constantemente tanto em seus opúsculos quanto em sua prática parlamentar. Nos debates do senado ou em seus escritos morais, Rui encarnou como nenhum outro republicano o tipo ideal da "bela alma" em campanha evangelizadora pela regeneração do país. Até os anos da ditadura militar, os livros didáticos de educação moral e cívica citavam um discurso de 1895, no qual Rui conclui afirmando que o jogo é "*a lepra do vivo e o verme do cadáver*".⁴⁹ Em discurso no senado, em 1902, o tom é mais econômico e menos higienista: "*Estados há hoje [...] onde não se faz outra coisa senão jogar no bicho [...]. O bicho matou o comércio; há casas e casas cujo capital é representado por caixas de papelão acumuladas. É apenas o disfarce, atrás do qual o negociante banca o bicho.*"⁵⁰ Em outra passagem, mais virulenta, condena a paixão popular pela jogatina: "*Um povo que só vive do jôgo, e que tem no jôgo a única esperança, a única segurança de sua fôrça, o único incentivo para a sua vida, é um povo desgraçado e maldito de que as nações civilizadas devem assumir a tutela, para substituírem-no por uma raça digna de existir!*"⁵¹

O discurso de Rui é exemplar da problematização do jogo levada a efeito por higienistas, políticos, filantropos, médicos, moralistas urbanos, etc. Como resumem Maciel Herschmann e Kátia Lerner em seu estudo sobre o futebol e o jogo do bicho na *Belle Époque* carioca, "*Tratava-se [...] de promover um modelo de conduta ascética, onde se*

⁴⁸ Pacheco, *Antologia do Jôgo do Bicho*, pp. 26-27.

⁴⁹ Citado na íntegra mais adiante.

⁵⁰ Rui Barbosa, *Discursos Parlamentares*, 1902, pp. 365-66.

⁵¹ Idem, pp. 365-66.

*tinha como respaldo a família e o valor do trabalho e da disciplina.”*⁵² As camadas populares eram o principal alvo dessas práticas e discursos moralizantes, e o jogo do bicho era apenas uma entre as muitas atividades que as elites do progresso buscavam erradicar. Não se pôde apurar se, no dia da morte de Rui Barbosa, realmente “deu águia na cabeça”. Seria uma grande ironia do acaso.

E

Da perspectiva das elites, um dos fatores de condenação dos jogos mais populares é a proximidade (real e imaginária) que os segmentos sociais mais pobres têm com o crime. No inconsciente político da burguesia, as classes populares são “classes perigosas”.⁵³ Em seu estudo sobre a criminalidade na cidade de São Paulo na última década do século 19, Boris Fausto assinala que “*a plebe urbana formada por desocupados, subempregados, pequenos delinqüentes, aventureiros, constituiu quase sempre o setor deserdado visto pelas elites como potencialmente perigoso*”.⁵⁴ No Brasil, a noção de “classes perigosas” aparece, no discurso e na prática das elites, aparece com maior freqüência no último terço do século 19. Num relatório de 1879, o chefe de polícia da província do Paraná, Carlos Augusto de Carvalho, nomeia os indivíduos que compunham as “classes perigosas”:

Há na sociedade diversas classes de indivíduos que mantem as misérias sociais e representam, na frase de Lepelletier de la Sarthe, o triste noviciado da criminalidade.

O vagabundo, o desordeiro, o libertino, o jogador, o bêbado, o ratoneiro, a prostituta e, o que é mais devastador, os menores

⁵² Herschmann & Lerner, *Lance de sorte*, p. 65.

⁵³ A expressão “classes perigosas” remete ao clássico de Louis Chevalier, *Classes laborieuses et classes dangereuses*.

⁵⁴ Fausto, “Controle social e criminalidade em São Paulo”, p. 205.

abandonados ao vício e à especulação de criaturas desprezíveis são os tipos dessas classes perigosas, manancial que entretém as penitenciárias.⁵⁵

Quanto ao jogo, o chefe de polícia relata que as *casas de tavolagem*, proibidas pelo *Código Criminal do Império do Brasil*, de 1830, “*não tem merecido a devida atenção dos poderes públicos*”.⁵⁶ O artigo 281 do Código Criminal cominava pena de prisão (15 a 60 dias) a quem explorasse casa pública de tavolagem “*para jogos que forem prohibidos pelas posturas das camaras municipaes*”.⁵⁷ O chefe de polícia da província do Paraná é um progressista: “*não é dado ao Brasil conservar-se alheio à grande obra de moralização das classes perigosas da sociedade. Reprimir, moralizar, educar, instruir religiosa, literária e cientificamente, desenvolver a educação agrícola, industrial e profissional, eis as variadas ações dos estabelecimentos que a porfia das nações civilizadas e previdentes tem constituído*”.⁵⁸ Esse esforço moralizador seria levado a efeito, com mais intensidade, duas décadas depois, com a implantação do novo regime político e das novas relações de trabalho. No tocante aos jogadores, importante segmento das “classes perigosas”, o chefe de polícia advoga medidas drásticas de punição: “*Urge: [...] definir por lei geral o que seja casa de tavolagem, agravando a penalidade contra o proprietário ou gerente e equiparando para todos os efeitos os jogadores aos vagabundos*”.⁵⁹ O desejo do chefe de polícia, diga-se de passagem, seria plenamente satisfeito com a promulgação do *Código Penal dos Estados Unidos do Brazil*, de 1890, implantado pelo regime republicano antes mesmo da constituição (1891).

A idéia de “classes perigosas” persiste no imaginário das elites do poder ao longo do século 20. Ela é reforçada por essa noção esdrúxula do ponto de vista jurídico, a

⁵⁵ Relatório apresentado..., 1879, p. 4.

⁵⁶ Idem, p. 5.

⁵⁷ Brasil, *Código Criminal do Império do Brasil*, 1830, art. 281.

⁵⁸ Relatório apresentado..., 1879, pp. 8-9.

⁵⁹ Relatório apresentado..., 1879, p. 8.

presunção de periculosidade, generalizada aos crimes e contravenções pela legislação do Estado Novo. No *Código Penal* de 1940, as chamadas contravenções são objeto de legislação à parte, dita “especial”, vigente até os dias atuais. Essas mudanças faziam parte do amplo projeto de reforma da legislação penal levado a efeito pela ditadura varguista. Na *Exposição de Motivos da Lei das Contravenções Penais*, o ministro da Justiça de Vargas, Francisco Campos, defende a necessidade de “*tratar as contravenções separadamente dos crimes*”. Campos destaca uma novidade da lei, a extensão da *presunção de periculosidade* a delitos considerados menores em relação aos crimes, como a vadiagem, a mendicância e a reincidência em práticas de jogos de azar e de jogo do bicho. Os condenados por prática dessas contravenções deveriam, a partir da vigência da nova lei, ser internados em instituições pedagógicas e corretivas pelo prazo mínimo de um ano.⁶⁰ Com efeito, o artigo 14 da *Lei das Contravenções Penais* estende o dispositivo da *presunção de periculosidade* ao jogo de azar e ao jogo do bicho: “*Presumem-se perigosos [...] o reincidente na contravenção prevista no artigo 50 (Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele) e 58 (jogo do bicho).*”⁶¹ Aos reincidentes nas contravenções previstas nesses artigos seriam aplicadas penas de internação em colônia agrícola ou em instituto de trabalho, de reeducação ou de ensino profissional.

Em 1942, José Duarte, um dos mais autorizados comentadores do direito penal brasileiro, considera a intervenção do Estado no policiamento dos costumes justificada pela necessidade de uma “*política saneadora ou profilática do ambiente social*”. Observa-se, no discurso do jurista, a permanência espectral das “classes perigosas” no imaginário das elites:

⁶⁰ Campos, “Exposição dos motivos da Lei das Contravenções Penais”, 1941.

⁶¹ Brasil, *Lei das Contravenções Penais*, 1941, art. 14.

[O Estado] se propõe a combater os vícios, neutralizar as más tendências individuais, atenuar os malefícios das chagas que corroem o organismo social, impor uma norma de comportamento a seres humanos, já de si contaminados pelo pecado original, pela hereditariedade, pela educação, pelo ambiente, em suma, por causas endógenas e exógenas — cheios de defeitos, rebeldes, amorfos, indisciplinados, maldosos. É nesse setor que vamos encontrar os ébrios, os vadios, os ociosos, os mendigos, os jogadores, os insensibilizados, os impostores, os petulantes, os desajustados, os débeis, os imitadores, os tarados, os incorrigíveis, os cruéis, e toda essa coorte de indivíduos que, pela sua vida e seus propósitos, constituem *um perigo permanente para a sociedade*.⁶²

Por situarem-se no mundo da necessidade, cuja separação do mundo do crime é muito tênue, esse “perigo permanente” reside sobretudo nos estratos populares. Em 1947, um parecer do deputado Plínio Barreto diz o seguinte a propósito do “jogo de azar”: “*A sociologia criminal demonstra [...] que o jogo de azar está entre as mais ativas e alarmantes causas criminógenas, e tanto mais pernicioso quanto é certo que ele penetra, nas suas formas mais vulgares, na mais humilde classe social, donde são menos fortes as resistências morais e as causas inibidoras*”.⁶³

O clássico de Louis Chevalier sobre as classes perigosas na Paris do século 19 mostra que esse imaginário ganha força e consistência com o advento da “multidão”, quer dizer, com o aparecimento das massas urbanas engendradas pela industrialização.⁶⁴ O direito penal moderno responde estrategicamente a essa fobia que demanda todo um controle da cidade e todo um esquadrinhamento de sua população. A chamada presunção de periculosidade, portanto, é um dispositivo jurídico inventado no século 19 burguês. Ela nasce do ideal de prevenção, ou seja, de um desejo político de controle não apenas dos atos dos indivíduos (o que fazem), mas principalmente de seus atos virtuais (o que poderão vir a fazer):

⁶² Duarte, *Comentários à Lei das Contravenções Penais*, 1942, v. II, p. 215, sem grifos no original.

⁶³ Apud *Jogo... indústria do crime*, pp. 10-11.

⁶⁴ Apud Hayden White, “O tema do bom selvagem”, In *Trópicos do discurso*, p. 99.

[...] a grande noção da criminologia e da penalidade em fins do século XIX foi a escandalosa noção, em termos de teoria penal, de periculosidade. A noção de periculosidade significa que o indivíduo deve ser considerado pela sociedade ao nível de suas virtualidades e não ao nível de seus atos; não ao nível das infrações efetivas a uma lei efetiva, mas das virtualidades de comportamento que elas representam.⁶⁵

A presunção de periculosidade tem, portanto, um fim preventivo e correcional. Comentando a legislação penal do Estado Novo, o jurista Sady Cardoso de Gusmão diz: "*O nosso legislador neste ponto andou acertado, neste como no art. 14 declarou presumida a periculosidade em relação aos vadios, ébrios habituais, mendigos e reincidentes na contravenção do jogo de azar e do bicho.*"⁶⁶

Num comentário ao trabalho de Boris Fausto, Bárbara Weinstein afirma que as análises do historiador "*podem levar-nos a acreditar que a 'classe perigosa' não era o proletariado, mas o lumpem-proletariado: os desempregados permanentes e pequenos criminosos...*".⁶⁷ Essa observação é pertinente na questão do controle do jogo como forma de ilegalismo popular. O combate aos escroques, malandros e vadios que pululam em torno dos antros de jogatina faz-se em nome da família e da moralidade do trabalhador, e por vezes a própria vanguarda da classe operária é solidária ao discurso moralizador das elites, embora por razões diferentes, como veremos. Mas o *telos* moral é o mesmo: trata-se de impedir que os trabalhadores — sujeitos normatizados — sejam contaminados e desvirtuados pelos vícios, crimes e imoralidades associados ao jogo. As chamadas "classes perigosas", com efeito, parecem ser constituídas principalmente pela "marginália" não-proletarizada ou *lumpem*, estrato desclassificado e desterritorializado que está muito mais próxima do mundo do crime quanto mais distante do mundo do trabalho. Isso aparece mais claramente na problematização, a partir dos anos 30, do "jogo do malandro".

⁶⁵ Foucault, *A verdade e as formas jurídicas*, p. 85.

⁶⁶ Gusmão, *Das Contravenções Penais*, 1942, p. 235.

⁶⁷ Apud Fausto, *op. cit.*, p. 223.

E

As referências culturais e mentais da modernidade não afetaram apenas os ideários e imaginários sociais: elas investiram muito concretamente no próprio corpo dos indivíduos. Como diz Roland Barthes de forma lapidar: "*Toda a história repousa em última instância sobre o corpo humano*".⁶⁸ O corpo não é um dado da natureza, mas um efeito histórico, um constructo de toda a história humana. Georges Duby observa que o comportamento dos homens, especialmente no que diz respeito às emoções e à sensibilidade, "*está ligado ao estado do corpo*"; mas o corpo mesmo "*varia segundo os meios sociais e segundo as épocas*".⁶⁹ A historicidade do corpo e de seus afetos; o corpo humano como superfície de inscrição da história: eis todo um vasto campo para a pesquisa dos processos de subjetivação. Nesse sentido, é necessário pensar as intensidades do acaso em suas relações com as intensidades do corpo.

Em *O processo civilizador* (1939), Norbert Elias estuda a modernização dos comportamentos na Europa, a partir do Renascimento, "*como uma progressiva vitória do que é racional sobre as pulsões, pelo aprendizado do pudor e pela dissimulação das funções orgânicas*".⁷⁰ O processo civilizador, segundo Elias, começou horizontalmente: eram regras restritas aos hábitos da sociedade de corte, e se difundiram paulatinamente para outros estratos sociais. A civilização, como a concebe Elias, é um longo processo de modelagem de condutas, hábitos e costumes. Numa longa duração, o processo civilizador foi marcado pela interiorização de hábitos comedidos, pelo controle das pulsões, emoções

⁶⁸ Barthes, *Michelet*, p. 78.

⁶⁹ Duby, *Para uma história das mentalidades*, p. 53.

⁷⁰ Burguière, *Dicionário das Ciências Históricas*, p. 280, "Elias".

e sentimentos. A armadura dos controles desemboca, não sem resistências e mecanismos compensatórios, no autocontrole automático sob as sociedades modernas.⁷¹ Nesse contexto, a função maior das atividades de “lazer” e desportos estaria, segundo Elias, em proporcionar uma espécie de tensão artificial compensatória, sob determinadas condições, da rotinização da vida cotidiana, tanto pública quanto privada. A excitação pontual e momentânea seria uma espécie de compensação pela miséria das emoções provocada pelas pressões sociais em prol do auto-controle individual.⁷² Desse processo também faz parte o aumento do intelectualismo (rebento tardio do racionalismo). Em *Histoire et psychologie* (1938), Lucien Febvre, um ano antes da publicação do livro de Elias sobre o processo civilizador, levanta o problema do aumento do intelectualismo e da censura psicológica das emoções.⁷³

Desde o Iluminismo, as elites do saber, afinadas com os ritmos da modernidade — administradores, médicos, filósofos, etc. — sonharam, como diz Arlette Farge, “*substituir a dissipação das energias e das paixões por uma sã economia dos corpos e das forças.*”⁷⁴ Em resposta aos imperativos econômicos e políticos do capitalismo, os dispositivos subjetivantes incidem sobre o corpo dos indivíduos, simultaneamente individualizando e homogeneizando a multiplicidade das matérias sociais. André Burguière o diz muito claramente: “*numa sociedade que valoriza a organização, a poupança e o rendimento econômico, os comportamentos também aprendem a submeter-se, por meio de um conformismo e de um domínio maior dos gestos, das pulsões, a uma nova economia do corpo.*”⁷⁵

A condenação moral do lúdico visa atingir o próprio corpo, na medida em que o

⁷¹ Cf. Elias, *O processo civilizador*, passim.

⁷² Elias & Dunning, *op. cit.*, p. 68-71.

⁷³ Febvre, “História e psicologia”, In *Combates pela história*, passim.

⁷⁴ Apud Süssekind, *op. cit.*, p. 134.

⁷⁵ Burguière, *Dicionário das Ciências Históricas*, p. 59, “antropologia histórica”.

côpo do indivíduo é um corpo educado (disciplinado) para a produção. Nesse contexto, determinadas práticas de jogo emergem como um “desvio” de uma estrita economia das emoções. Analisando as pressões sociais pelo autocontrole individual, Elias enfatiza os seus efeitos psicossomáticos sobre os sentimentos:

Nas sociedades como estas há um campo de acção muito limitado para a demonstração de sentimentos fortes [...]. As pessoas que se agitam demasiado, sob o domínio de sentimentos que não podem controlar, são casos para hospital ou para prisões. Determinadas condições de elevada excitação são consideradas como anormais em qualquer pessoa e, no caso de multidões, como um perigoso prelúdio de violência.⁷⁶

As paixões, o lúdico, os afetos intensos, o dionisíaco da vida foram considerados um “desvio” patológico, imoral e criminoso. Os códigos de conduta civilizados (racionais, “normais”), marcados pela regulação e auto-regulação dos hábitos e comportamentos, tornaram-se um imperativo para a ação individual na vida cotidiana. Esse processo foi marcado por uma mudança não tanto no que se joga, mas nas atitudes e nos sentimentos diante do que se joga: mudança no modo de *pensar* e de *sentir* o *ludus* humano.

E

No final do século 19, José Rangel, num manual adotado no Colégio Pedro II — *Elementos para a Educação moral, cívica e social* — prescreve a abstenção do jogo como uma norma de higiene moral: “O que se deve prescrever, a rigor, é a abstenção do jogo e a frequência aos lugares onde apenas se cultivam o vício e a libertinagem”.⁷⁷ Em contrapartida, o manual aconselha toda uma disciplina produtora do cidadão saudável e bem pensante:

⁷⁶ Elias & Dunning, *op. cit.*, p. 68-69.

⁷⁷ Rangel, *Elementos para a educação moral, cívica e social*, s/d., p. 119.

O que se deve aconselhar com insistência, é que se não entreguem os moços, de corpo e alma, aos prazeres mundanos, aos excessos desportivos e aos exageros da vida elegante, com prejuízo manifesto da cultura intellectual, da polidez e da dignidade pessoal.

É preciso saber, com critério, dividir o tempo, conciliando, por essa forma, o regimen alimentar, os exercícos physicos, a applicação intellectual, as distracções e o repouso.

Com methodo e perseverança, conseguir-se-á alcançar o equilibrio exigido.

Mediante tal disciplina, formar-se-á uma individualidade forte, resistente ás enfermidades e á contaminação dos maus costumes.⁷⁸

A preocupação com a “corrupção dos costumes” é um lugar-comum na problematização moderna das práticas lúdicas da população. Em 1902, Rui Barbosa critica a Companhia de Loterias Nacionais como uma instituição corruptora dos costumes públicos: “*Os costumes desta instituição têm-se estendido como uma influência perturbadora sôbre os nossos costumes, sôbre os costumes públicos, exercendo influência e pressão a que todos constantemente assistem [...]*”.⁷⁹ Ao contrário dos jogos praticados em clubes, ambientes mais privativos e seletos, o *caráter público* da loteria é um fator de corrupção dos “*costumes do povo*”. A preocupação do senador Rui Barbosa com a moralidade popular, vale-se da linguagem da medicina sanitária em voga na Belle Époque. A loteria é uma espécie de miasma deletério:

A loteria é uma infecção; paira na atmosfera, envenena a todos os que a respiram, corrompe em tôdas as camadas os costumes do povo, não deixa subsistir uma só das fibras da índole nacional a que não chegue e a que não estrague.

Os jogadores de cartas formam grupos nos clubes destinados ao jogo, onde não entram senão os que voluntariamente procuram aquelas portas.

A loteria é geral, é universal; ninguém lhe foge ao alcance; a loteria, duplicada pelo *bicho*, invade tôdas as casas, ninguém a evita!⁸⁰

Combatendo a regulamentação da loteria e preocupado em “*sanear a atmosfera do*

⁷⁸ Idem, *ibidem*.

⁷⁹ Rui Barbosa, *Discursos parlamentares*, 1902, p. 359.

⁸⁰ Idem, p. 365.

país", o senador continua o seu discurso: "*acima do saneamento político está o saneamento moral, e eu considero como uma das medidas fundamentais do saneamento moral a extinção, a exterminação desta grande desgraça que tão profundamente tem corrompido os costumes públicos e particulares, como é a loteria*".⁸¹ Segundo Rui, a princípio, o jogo atinge todas as classes sociais; mas é sobretudo quando corrompe as "camadas mais profundas" do *socius* que ele representa um perigo maior: "*Penso eu, senhores, como o Sr. Irineu Machado, que a corrupção ainda não chegou às camadas profundas da nossa sociedade. Mas vejo no jogo uma das influências mais ativas em levar a corrupção a essas camadas profundas*".⁸² Num registro racialista e médico, o senador acredita que só uma ampla e profunda ortopedia moral da população poderia erradicar definitivamente o jogo:

Acredito [...], como todos aqueles que conhecem a natureza humana, que o jogo, só por meio de educação pública, por meio da moralização dos costumes, por meio da influência de natureza espiritual, social, pode ir-se modificando no meio de uma sociedade. É uma aberração patológica das raças estragadas e decadentes; é mesmo um princípio ingênito de certas raças, à maioria dos homens.⁸³

Para as elites do progresso, a necessidade de moralização dos costumes populares justifica a intervenção do Estado no espaço público, resguardadas para os cidadãos, as liberdades individuais na esfera da vida privada. A intervenção estatal é urgente quando a imoralidade individual atenta contra a ordem jurídica. Ainda no começo do século, um jurista liberal, Astolpho Rezende, problematizando a figura jurídica do jogo o bicho, escreve:

O Estado, propriamente, nada tem que ver com a moralidade do indivíduo; não faz parte da sua tarefa tornar moraes os individuos com o emprego de

⁸¹ Idem, p. 295.

⁸² Rui Barbosa, "A crise moral", pp. 171-73.

⁸³ Rui Barbosa, *Discursos parlamentares*, p. 250.

meios coercitivos, sujeital-os á tutela, e constrangel-os a uma moralidade maior na sua vida privada. Não lhe é permitido prohibir os actos do individuo só porque contrarios á moral, mas só quando lesam ou ameaçam lesar um direito dos outros individuos ou o do proprio Estado, isto é, a ordem jurídica. Só deve, no campo da prevenção mediata, visar aquelles actos que podem diffundir ou fomentar a immoralidade, perverter o senso moral, excitar os mais baixos instinctos do homem, podendo assim tornar-se causa ou factor de possíveis crimes.⁸⁴

Em *O Brasil contemporâneo*, de 1922, Mario Pinto Serva é ainda mais claro quanto à função pedagógica e ortopédica do Estado no “aperfeiçoamento dos costumes”. Trata-se, afinal, de um cuidado necessário ao progresso do país: “*Um paiz só progride corrigindo aos poucos os vicios sociaes que o prejudicam, e aperfeiçoando os seus costumes. Os governos devem evitar os vicios que, como o jogo, desviam o povo da actividade util e das preocupações honestas.*”⁸⁵ Em 1932, os considerandos de um decreto proibitivo do jogo em São Paulo colocam ainda mais enfaticamente a relação entre a moralização dos costumes e o progresso econômico. Os hábitos de jogo corroem as virtudes econômicas burguesas:

Os fatos [do jogo] demonstraram ser profundamente nocivos aos bons costumes, à economia privada e ao desenvolvimento de virtudes de que depende o progresso individual que é condição necessária ao progresso coletivo; [...] com efeito, [...] o jogo produz e desenvolve o desamor ao trabalho, incita as más paixões e a preguiça, o espírito de aventura e os hábitos de dissipação; degrada o caráter e enfraquece o lar, roubando-lhes os chefes e os filhos, minando-lhes a economia.⁸⁶

Na sua coletânea, *O jogo... Indústria do crime*, de 1952, a Liga Contra o Jogo reproduz um texto de Plínio Barreto que define o jogo como “*a aventura, a vadição, o predomínio da sorte, quando a Constituição manda proteger a família e o trabalho, a saber, duas instituições que seriam profundamente abaladas se o jogo se generalizasse.*”⁸⁷

⁸⁴ Rezende, “A regulamentação do jogo”, 1911, p. 30.

⁸⁵ Serva, “O jogo no Brasil”, In *O Brasil contemporâneo*, 1922, p. 98.

⁸⁶ Apud *O jogo, indústria do crime*, p. 1.

⁸⁷ Barreto, “O restabelecimento dos jogos de azar”, In *O jogo... indústria do crime*, 1952, p. 11.

Mais adiante, continua o deputado: *"Numa terra, como o Brasil, o que se deve estimular é o amor ao trabalho, o respeito à instituição familiar, o horror a tudo quanto constitua indisciplina de costumes e afrouxamento dos laços morais."*⁸⁸

E

Sempre prontos a escandalizarem-se com o lugar que as práticas lúdicas ocupam na vida social, os moralistas assumem, em relação aos "vícios do povo", uma atitude judicativa típica das elites ilustradas: o papel do pedagogo, do reformador de costumes, do regenerador dos hábitos sociais. A crescente urbanização e crescimento demográfico da sociedade na virada do século 19, sobretudo na capital federal, engendra, no discurso e na prática das elites, uma obsessão com a condição dos costumes, a manutenção da ordem e da moralidade públicas. Inicialmente, ao que parece, as elites aplicam as novas prescrições morais sobre si próprias. Enquanto um "cuidado de si", só muito lentamente essa modelização subjetivante difundiu-se para os segmentos populares, e não sem resistências e "adaptações" a universos culturais heterogêneos. Os documentos citados anteriormente indicam que uma preocupação com os *mores* (costumes) ocupou um lugar importante nas estratégias de fabricação dos sujeitos modernos. Essa preocupação foi determinante para a paulatina transformação do jogo num problema social. Conforme sintetizou Micael Herschmann e Carlos Alberto Messeder Pereira,

As elites [...] estavam preocupadas em evitar que os indivíduos fossem tentados a se entregar aos seus hábitos coloniais, ao "lado escuro" das cidades, como, por exemplo, os locais de prostituição e jogatina. Tinham medo de que os estratos menos privilegiados da população se

⁸⁸ Idem, *ibidem*.

"entregassem" às atividades lúdicas classificadas como "danosas ao corpo social", como era o caso do jogo do bicho, da briga de galo, da capoeira etc.⁸⁹

Suprimir os vícios do povo, reformar moralmente a sociedade, era um projeto que estava na ordem do dia para as elites. Embebidas do positivismo e do evolucionismo social, a importação *stricto sensu* da mentalidade científica européia fazia dos membros dessas elites filhos tardios do Iluminismo. Na Europa, a noção de corrupção dos costumes aparece com a filosofia das Luzes. Richard Sennett, analisando a teoria da corrupção dos *mouers* em Rousseau, esclarece que, no século 18, o que era chamado de *costume* pode ser entendido como um cruzamento de etiqueta, moral e crença: "*Os escritores do século XVIII usaram a palavra num sentido tal que expressões como 'orientação de valores', 'definição de papéis' e todo o resto do léxico sociológico não poderiam abranger; mouers concernem à etiqueta completa, ao estilo que uma pessoa possui.*"⁹⁰ É nesse sentido que Rousseau condena o jogo como um fator de corrupção dos *mouers* sociais. A associação moderna da virtude ao trabalho, à família e à pátria sintetiza o estilo de vida burguesa:

Os *mouers* são corrompidos, sustenta Rousseau, quando as pessoas formam um estilo que transcende o trabalho, a família e o dever cívico. Ficar fora do contexto da sobrevivência funcional, pensar em prazeres que não contribuem para procriar e manter a vida — isto é corrupção [...]. O historiador Johan Huizinga define o jogo como uma liberação do econômico, que ele entende como o que transcende o mundo da necessidade diária, de tarefas e deveres de sobrevivência. O jogo, nesse sentido, é inimigo de Rousseau: o jogo corrompe.⁹¹

E

⁸⁹ Herschmann & Messeder Pereira, "O imaginário moderno no Brasil", In *A invenção do Brasil moderno*, p. 27.

⁹⁰ Sennet, *O declínio do homem público*, pp. 149-150.

⁹¹ Idem, p. 149.

O jogo, como a obra de arte, resiste a ser mercadoria: ele é de uma inutilidade a toda prova. O *Homo ludens*, mesmo conectado aos fluxos do capitalismo, é irredutível à imagem burguesa do animal econômico. A objetivação do sujeito como um animal econômico é um acontecimento moderno, uma invenção datada. Como disse Mauss, foram as sociedades ocidentais, muito recentemente, que transformaram o homem num “animal econômico”⁹², no sentido restrito, quer dizer, no sentido burguês da palavra.

Se a despesa improdutiva é uma perversão da gratuidade, é preciso não concebê-la como um apanágio das elites. Múltiplas são as formas da prodigalidade popular. O excesso pontua mesmo no reino da mais estrita necessidade. Diz Michel Onfray: “*Dar e gozar, gastar e jubilar, [...] há nessa prática toda a exibição do excesso que fascina, lá onde, às vezes, o estrito necessário falta.*”⁹³ Georges Bataille chega a afirmar que a própria manutenção popular do princípio da perda não é destituído de significados críticos: “*Contra eles [os burgueses], a consciência popular é reduzida a manter profundamente o princípio da despesa, representando a existência burguesa como a vergonha do homem e como uma sinistra anulação.*”⁹⁴

O dispendioso, diz Onfray, está do lado da alteridade e da diferença.⁹⁵ A ética dispendiosa exige o gosto do aleatório. Convém lembrar que o capitalismo do século 19 (e de parte do 20) é de concentração, para a produção, e de propriedade.⁹⁶ Na era do capital, o próprio tempo é considerado dinheiro — *time is money*. Assim, seja sob a forma do gasto inútil do tempo (ócio), seja sob a forma da dilapidação de bens materiais ou valor-dinheiro, os jogos do aleatório fazem parte das práticas sociais afirmativas da vida improdutiva. O jogo, como o *potlatch*, afirma o espírito da dádiva e, com ela, o primado

⁹² Apud Valensi, “História e antropologia econômica: a obra de Karl Polanyi”, In Randles; Wachtel *et al.*, *Para uma história antropológica*, p. 16.

⁹³ Onfray, *op. cit.*, p. 124.

⁹⁴ Bataille, *op. cit.*, p. 39.

⁹⁵ Onfray, *op. cit.*, p. 110.

⁹⁶ Deleuze, “*Post-scriptum sobre a sociedade de controle*”, In *Conversações*, p. 223.

ontológico da perda sobre a aquisição e a acumulação. O jogador atualiza as partes malditas. Os estragos da dissipação transgridem as "leis fundamentais" da economia política. Daí que, da perspectiva do trabalho, do lucro, da acumulação e da poupança, a renitência do princípio da perda aparece como um hiato irracional em meio às práticas que regem a vida cotidiana.

O jogador, em suma, é uma figura do gasto, não da aquisição; ele é sujeito de uma ética dispendiosa cujo *telos* tende ao ideal de uma vida hedonista. Como o hedonismo do capoeira Firmo, personagem d'*O Cortiço* (1890), personagem d'*O Cortiço*, de Aluísio Azevedo: "*Era oficial de torneio, oficial perito e vadio; ganhava numa semana para gastar num dia [...]*". Porém, às vezes, o jogo lhe era benfazejo: "*os dados ou a roleta multiplicavam-lhe o dinheiro, e então ele fazia como naqueles últimos três meses: afogava-se numa boa pândega com a Rita Baiana.*"⁹⁷ O hedonismo é indissociável do projeto de gasto, este sendo apenas um meio, como mostra Onfray.⁹⁸ As práticas de despesa afirmam as pulsões passionais que atravessam uma multiplicidade social e injetam no querer-viver coletivo o *ethos* do dispêndio. A perda reponta sempre, o risco da aposta desafia o destino, o excesso transborda na demanda da intensidade.

E

Num ensaio de 1936, *O conceito de civilização brasileira*, em capítulo intitulado "*A salvação pelo acaso*", Affonso Arinos de Mello Franco aponta a dissipação como uma das principais características (anti) econômicas do *Homo brasiliensis*: "*O brasileiro precisa economisar, exactamente para ter o que gastar. Porque elle não gasta o que tem. Dissipa*

⁹⁷ Aluísio Azevedo, *O cortiço*, Belo Horizonte : Itatiaia, 1995, p. 92.

⁹⁸ Onfray, *op. cit.*, pp. 103-139.

o que não tem".⁹⁹ A despesa quase sempre é uma destruição ritual do equivalente geral dos bens: a moeda. O excesso do gasto lúdico perverte o uso normal do dinheiro e introduz, na troca social, o princípio de uma perda potencializada pela injustiça cega da *alea*.

Da perspectiva da economia generalizada — quer dizer, do fluxo cósmico de energia no orbe —, é preciso conceber a economia estrita como um processo de despesa sobre o qual se desenvolveu historicamente um processo de aquisição; ou seja, o caráter secundário da produção e da aquisição em relação à despesa significa que a perda é ontologicamente primeira. Para Bataille, enquanto jogo, o *potlatch* é o contrário de um princípio de conservação.¹⁰⁰ É certo que Bataille, a partir de Mauss, reserva a noção de *potlatch* para as despesas de tipo agonístico feitas por desafio.¹⁰¹ Nesse sentido, o *potlatch* tem mais a ver mais com o jogo do *agon* que com o da *alea*. Mas não se deveria estabelecer uma oposição irreduzível entre essas duas principais formas do *ludus* humano: elementos agonísticos penetram nos jogos aleatórios, assim como gradientes de acaso não estão ausentes das variadas formas dos jogos agonísticos do homem.

A economia da dissipação é um fenômeno presente em todos os tipos de sociedade, e mesmo (em tom menor) na sociedade burguesa. O dispêndio nas práticas de jogo orienta-se pelo que Bataille chama "*o princípio da perda*", referindo-se principalmente aos jogos de competição; mas, como tratado mais adiante, os jogos de *alea* não deixam de possibilitar uma relação agonística com o acaso. Nesse sentido, a análise de Bataille é pertinente para os chamados "jogos de azar":

Nos diversos jogos de competição, a perda produz-se geralmente em condições complexas. Quantias consideráveis de dinheiro são

⁹⁹ Mello Franco, *op. cit.*, p. 99. Grifos no original.

¹⁰⁰ Bataille, *op. cit.*, p. 36.

¹⁰¹ Idem, *ibidem*.

despendidas para a manutenção dos locais, dos animais, dos instrumentos ou dos homens. A energia é gasta, na medida do possível, de modo a provocar um sentimento de estupefação, em todo caso com uma intensidade infinitamente maior do que nos empreendimentos de produção.¹⁰²

Na demanda da intensidade, uma certa perversão da gratuidade é inerente a todo excesso dissipatório. Sobre a lógica da despesa, há páginas da maior radicalidade trágica em Bataille. Sobre o dinheiro empenhado nas apostas, diz:

É verdade que essa circulação de dinheiro beneficia um pequeno número de apostadores profissionais, mas não é menos verdade que essa circulação pode ser considerada como uma *carga* real das paixões desencadeadas pela competição e que ela leva um grande número de apostadores a perdas desproporcionais a seus meios; essas perdas muitas vezes atingem tal demência, que os jogadores não têm outra saída senão a prisão ou a morte.¹⁰³

No limite de uma linha de fuga, as partes malditas conduzem a uma linha de abolição. Não se trata, portanto, de romantizar o paroxismo do gasto. Segundo Onfray, *“não se solicita o gasto sem despertar os monstros que, deixados sós e sem nada que os contenha, acabam, cedo ou tarde, por produzir devastações.”*¹⁰⁴ Como toda linha de fuga, a perda lúdica pode conduzir a formas perversas de reterritorialização e mesmo à morte. Bataille concebe o consumo improdutivo, não contemplado pela teoria clássica da utilidade, como uma lógica regida pelo modelo do *potlatch*.¹⁰⁵ De fato, muito do comportamento dos jogadores assume traços típicos do funcionamento de economias “arcaicas” e “primitivas”, quer dizer, de uma lógica econômica pré-capitalista. Não se trata de reeditar, aqui, as teses evolucionistas do século 19 sobre a permanência residual de uma mentalidade pré-lógica em nós, mas de conceber uma imagem da história como um

¹⁰² Idem, p. 31.

¹⁰³ Idem, p. 31.

¹⁰⁴ Onfray, *A escultura de si*, p. 117.

¹⁰⁵ *Idéias*. Revista do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Unicamp, ano I, n. 2, jul./dez. 1994, p. 120-21.

rizoma constituído por uma multiplicidade de durações, temporalidades e devires.

E

Uma moral, diz Foucault, tem como objetivo principal *propor* regras de conduta.¹⁰⁶ Um código moral é um texto normativo-prescritivo cujo fim estratégico é a normatização da conduta individual. No Brasil, os modelos de comportamento que apregoam as virtudes econômicas burguesas aparecem nos catecismos de moral e cívica ensinados nas escolas desde o final do Império. Num desses manuais, o moralista José Rangel começa por estabelecer oposições binárias entre atividades econômicas e as dissipatórias:

A *dissipação* é inteiramente oposta à economia bem entendida; consiste em gastar sem critério nem medida, em não dar ao dinheiro o seu devido valor, em fazer delle mau emprego, em *dispendel-o desordenadamente no jogo*, nos jogos ilícitos, em coisas futeis, em artigos de luxo, sem que as liberalidades estejam de accordo com as rendas.¹⁰⁷

A república foi mais além da pedagogia moral. Para bloquear o gasto improdutivo, a *ratio* econômica gerou, inclusive, efeitos jurídicos importantes, entre eles a proibição constitucional da dissipação da propriedade. Com efeito, a constituição de 1891 mantém em toda plenitude o direito de propriedade, mas não acrescenta que todos os meios de sua disposição sejam lícitos: "*Tanto assim que ninguém póde incendiar a propria casa, e ainda são instituições do nosso direito civil a curatela do prodigo e a transmissão necessária da herança.*"¹⁰⁸ Esses dispositivos jurídicos visam inclusive bloquear os excessos da despesa lúdica: "*Entendeu-se que o jogo é um desses meios nocivos [de disposição da propriedade]. Ha uma violação da norma juridica? Não; cada um continua a*

¹⁰⁶ Foucault, *História da sexualidade*, II, p. 16.

¹⁰⁷ José Rangel, *Educação moral, cívica e social*, p. 49. Sem grifos no original.

¹⁰⁸ Rezende, "A regulamentação do jogo", 1911, p. 28.

conservar o seu direito de livre disposição, mas pelos meios permittidos, não pelos meios reputados nocivos."¹⁰⁹ Ainda sobre essa questão, em 1917 o delegado de polícia Armando Vidal cita o filósofo do direito Von Liszt sobre as razões econômicas da proibição do jogo de azar: "*O legislador vela sobre os interesses patrimoniaes dos cidadãos, ainda quando estes procedem sem a necessaria providencia*", diz Von Liszt.¹¹⁰

E

"— E o *l'argent*?
— Defendo algum no jogo."

João Bosco & Aldir Blanc, *Amigo é pra essas coisas*

No Brasil do século 19, um dos lugares científicos de emergência da problematização econômica do jogo é a medicina. Em 1852, na sua *Dissertação medico-philosophica acerca da influencia do jogo sobre a economia*, doutor José Cândido da Silva Murici problematiza as relações entre a economia das emoções e a economia política propriamente dita; ou melhor, as conexões entre os fluxos de acaso, dinheiro e paixão:

Com effeito, um homem que arriscasse seu dinheiro em um jogo do acaso, de que fallamos mais particularmente, ou ganha, e é feliz no jogo, como se diz; ou perde, e é infeliz: si ganha, o desejo do lucro não o excita mais com a esperança de ganhar sempre? Não joga todo o dinheiro que está no jogo como uma cousa que lhe pertence, ou ao menos sobre a qual elle crê ter direito? Não o possui já em esperança? Não é isto que o excita e o anima? Si ao contrario perde, e si a sorte não foi para elle, o desejo e a esperança de desforrar o que perdeu não o impelle a continuar o jogo? E assim o jogo não se entretêm, senão porque aquelles que ganham, querem sempre ganhar, e desta maneira a paixão se fortifica e se inflamma sempre mais. Aqueles que perderam hoje, esperam ganhar amanhã; e aquelles que ganharam, persuadem-se que ganharão sempre.¹¹¹

¹⁰⁹ Idem, p. 29.

¹¹⁰ Apud Vidal, *O jogo, a administração e a justiça*, 1917, p. 19.

¹¹¹ Murici, *Dissertação medico-philosophica acerca da influencia do jogo sobre a economia*, 1852, p. 6.

Mas, desde os anos 1890, o principal *locus* da problematização dos efeitos econômicos do jogo é o discurso jurídico penal. Em 1942, nos seus comentários à *Lei das Contravenções Penais*, Bento de Faria considera que o elemento essencial do dispositivo jurídico do jogo de azar é o conceito de *sorte*. Firmada numa tradição jurisprudencial de meio século, a boa hermenêutica jurídica deveria considerar os fluxos de acaso em agenciamento com os fluxos capitalistas de moeda: “[...] *pela palavra-chave — sorte — empregada pelo texto legal, deve-se entender todo o processo que deixa ao acaso o cuidado de designar o beneficiado pelo lucro prometido*”.¹¹² Para efeitos penais, o pensamento jurídico burguês, desde o século 19 europeu, problematizou o jogo de azar como um contrato aleatório envolvendo um risco pecuniário: a *aposta*. É o caso também no Brasil desde a última década do século 19, a partir do primeiro código penal republicano. Firmado na doutrina francesa, João Monteiro, num parecer de 1896, define muito claramente a aposta como um “*risco de perda de uma entrada de dinheiro para ganho de maior soma*.”¹¹³

O acaso, portanto, não é uma variável independente na determinação da ilicitude penal de determinados jogos. Mas também a aposta do valor em geral e do valor-dinheiro em particular. Em outras palavras, o que é problematizado não é o chamado jogo “a feijões”, “a padre-nossos” ou a “leite de pato”, ou seja, que não envolve aposta pecuniária: “*Jogar a leite de pato é fazer jogo inocente, em que não se empenha dinheiro. Leite de pato é coisa inexistente, que se pode perder a vontade*”, registra Magalhães Júnior no seu *Dicionário de provérbios e curiosidades*.¹¹⁴

Para efeitos penais, a aposta pecuniária transforma a própria “natureza” do jogo: de jogo permitido em jogo proibido. Para tanto, as práticas jurídico-policiais promovem

¹¹² Faria, *Das Contravenções Penais*, 1942, p. 546.

¹¹³ João Monteiro, *Aplicações do direito*, [1904], p. 20

¹¹⁴ Magalhães Júnior, *Dicionário de provérbios e curiosidades*, 1960, p. 150.

uma série de exames dos diversos jogos, dando origem a uma literatura pericial extremamente técnica em torno dos “*mecanismos dos jogos de azar*”.¹¹⁵ Em 1932, uma decisão da Corte Suprema detalha como os juízes operam essa metamorfose:

Effectivamente, desde que ha apostas em dinheiro sobre o resultado do jogo, feitas, não pelos proprios jogadores, mas pelos assistentes, verifica-se que em um jogo licito pode ser enxertado um conhecimento da habilidade e destreza dos jogadores.

No caso de que se trata, os laudos periciaes, tanto o da vistoria policial como o da judicial, dividem o jogo em duas phases. A primeira pela sua grande dificuldade consideram quasi impossivel de ser realizada, declarando que a habilidade do jogador pode concorrer para o ganho, mas relativamente a segunda, pela forma por que é praticada, depende unicamente o resultado da sorte, e é, pois, um jogo de azar.¹¹⁶

Embora dispersa em todos as práticas e discursos que tomam o jogo como objeto de controle social e, simultaneamente, de reflexão para o pensamento, essa problematização econômica aparece cabalmente desenvolvida nos tratados criminológicos mais contemporâneos: “*Não há jogo de azar submetido à sanção penal, sem este elemento: lucro. É o conteúdo econômico da atividade. Entende-se que o lucro não supõe para o ganhador pagamento em dinheiro, ainda que este seja a forma habitual. Pode ser perfeitamente em espécie.*”¹¹⁷ Assim, “*Para qualificar-se um jogo como de azar é essencial o concurso de dois requisitos: um subjetivo — o fim de lucro por parte de pessoa que dele participa; outro objetivo — o cunho aleatório do lucro e perda.*”¹¹⁸

Os “jogos de azar”, com efeito, estão em relação com os fluxos econômicos do capitalismo. Em seu clássico *Os homens e os jogos*, o sociólogo Roger Caillois critica a definição de jogo no *Homo ludens*, de Huizinga. Segundo Caillois, Huizinga “*apresenta o*

¹¹⁵ A partir do final dos anos 1920, esses estudos geralmente são realizados pelos delegados especializados em jogos. Um dos últimos é o estudo de Coriolano Cobra, “Investigação sobre jogos”, in *Manual de investigação policial*, 1961.

¹¹⁶ *Revista dos Tribunaes*, ano XXVI, vol CX, fasc. 450, nov. 1937, p. 384.

¹¹⁷ Mayorca & Mendes, *Criminologia*, 1975, pp. 353-54.

¹¹⁸ *Idem*, p. 370.

jogo como uma ação destituída de qualquer interesse material” e, portanto,

exclui pura e simplesmente as apostas e os jogos de azar, ou seja, por exemplo, as casas de jogo, os cassinos, os hipódromos, as loterias que, para o bem ou para o mal, ocupam precisamente uma parte importante na economia e na vida quotidiana de vários povos, sob formas, é certo, infinitamente diversas, mas em que a constância da relação azar e lucro é assaz impressionante.¹¹⁹

E

Para a maioria dos moralistas modernos, o jogo pecuniário é um “desvio” da merecida diversão do cidadão laborioso (o lazer racional, sadio, higienizado). Na perspectiva das elites, o fato de se jogar a dinheiro transforma a própria “essência” do jogo — de divertimento inocente (ou quase inocente) em atividade imoral, ilícita e antieconômica. Ao tornar-se o fim principal, o dinheiro desvirtua o jogo de sua finalidade recreativa (o bom uso do tempo livre), tornando-o uma fonte de renda alternativa ao trabalho, ao lucro sobre o capital e à renda da terra.

Do ponto de vista do jogador, os jogos pecuniários, por colocarem um valor qualquer em disputa, são, com freqüência, os mais emocionantes; mas, mesmo nessas formas lúdicas, como a roleta e os diversos jogos de cassino, o dinheiro é um elemento externo à realização do jogo, e nunca essencial ou imprescindível ao seu desenlace. O jogador sabe que não é pelo dinheiro que se busca o jogo; busca-se o jogo pelo jogo mesmo: assim o disse Dostoiévski, viciado famoso, numa carta citada por Freud.¹²⁰ Mesmo nas loterias ou no jogo do bicho, em que o desejo de ganho parece superar os elementos

¹¹⁹ Caillois, op. cit., p. 24.

¹²⁰ Freud, “Dostoiévski e o parricídio”, p. 315. A carta dizia: “O principal é o próprio jogo. Juro-lhe que não jogo pela ânsia de fazer dinheiro, embora me faça bastante falta”.

propriamente lúdicos do jogo, a expectativa criada pelo sorteio não é isenta de uma certa tensão com variados graus de intensidade emocional. Em muitas formas de jogo, o dinheiro pode funcionar, inclusive, como empenho ético do jogador e estímulo para a continuidade do jogo. Para o historiador das cartas de baralho Egas Moniz, a aposta de valores tem uma função importante nos jogos carteados, servindo para garantir a observância estrita de suas regras. Mas o interesse econômico encontra-se subordinado a outros princípios, no caso, a beleza em si do jogo: *"Pouco importa o preço por que se jogue, pois a beleza predomina sobre o interesse; mas não convém que seja de tal modo barato que os parceiros possam, impunemente, desprezar as regras essenciais"*.¹²¹ O elemento pecuniário é incidental: o valor-dinheiro (ou qualquer outra forma de valor, real ou simbólico, material ou imaterial), o valor-dinheiro *está* em jogo, mas *não é* jogo. Em outras palavras, a aposta pecuniária é um suplemento que funciona como intensificador dos graus de emoção experimentados no jogo. Por vezes, como no Boston ou em outras modalidades de carteados, o dinheiro serve como empenho para garantir, por parte dos parceiros, a obediência às regras do jogo. O dinheiro, aqui, funciona como signo de um empenho ético, necessário à continuidade das partidas.

O lúdico, por outro lado, aponta para uma linha de fuga em relação ao imperativo categórico da modernidade: o *trabalho* ou a herança (trabalho acumulado pelos antepassados) como únicas fontes morais de renda. Dostoiévski vai às roletas — e para isso não hesita em penhorar as roupas da jovem esposa; mas o romancista afirma, na literatura como na vida, que *"o mais importante não é o dinheiro"*, mas o risco de uma experiência-limite: a transgressão, o excesso, a vertigem vivenciada num instante da maior intensidade.¹²² Num romance de caráter autobiográfico — *O jogador* —, Dostoiévski

¹²¹ Cf. Moniz, *História das cartas de jogar*, 1942, p. 23.

¹²² Cf. Freud, *op. cit.*, passim.

pergunta-se: *"Porque, afinal, será o jogo pior do que qualquer outro modo de ganhar dinheiro — do que o comércio, por exemplo? É verdade que de cem ganha um: mas que me importa isso?"*¹²³ Pergunta imoralista do jogador: que me importa? Dostoiévski, na roleta, preferia bater-se com o destino a *"ganhar a vida à moda alemã"*, ou seja, *"como salsicheiro"*.¹²⁴ No romance, o escritor compara os alemães a cachorros, animais domesticados pela ética protestante do trabalho. Para Dostoiévski, justamente, a roleta é uma linha de fuga da ética puritana do trabalho: *"Não me parece, de todo, nada imundo o desejo de ganhar o mais que puder no mais curto espaço de tempo possível."*¹²⁵ A roleta *"permite enriquecer de repente, em duas horas, sem necessidade de trabalhar"*.¹²⁶ Não se trata apenas (ou exclusivamente) de um desejo de riqueza material. Nesse sentido, as palavras de Moraes Filho comentando Simmel são pertinentes tanto para a sociologia quanto para a história do jogo:

[...] mesmo quando o jogo envolve uma aposta monetária, não é o dinheiro (afinal de contas, este poderia ser adquirido de muitas outras maneiras que não a aposta) a característica específica do jogo. Para a pessoa que realmente gosta dele, sua atração está mais na dinâmica e nos azares das próprias formas de atividade sociologicamente significativas.¹²⁷

Acrescente-se que essas formas de atividade são sociologicamente significativas porque dizem respeito aos processos de subjetivação no modo capitalista de produção da subjetividade.

E

¹²³ Dostoiévski, *O jogador*, p. 20.

¹²⁴ Sobre o devir-jogador de Dostoiévski, Cf. também Duvignaud e Zweig, *op. cit.*

¹²⁵ Dostoiévski, *op. cit.*, p. 20.

¹²⁶ Idem, *ibidem*.

¹²⁷ Moraes Filho, "Introdução", In Simmel, *Sociologia*, p. 10.

Em 24 de fevereiro de 1900, no *Jornal do Commercio*, José Veríssimo comenta o frenesi especulativo que toma conta da sociedade carioca. A especulação na bolsa é acompanhada por uma espécie de economia de rapina generalizada: "*A Bolsa nesses últimos tempos é a fotografia da sociedade, cada qual procura enganar a cada um com mais vantagem..., os ricos de hoje são os troca-tintas de ontem.*"¹²⁸ Meio século depois, a propósito das duas principais cidades brasileiras modernas, Rio de Janeiro e São Paulo, o sociólogo Roger Bastide escreve: "[...] *nas duas cidades, a finalidade da maioria é enriquecer. [...] Espera-se tudo da sorte, do acaso, do imprevisto.*"¹²⁹ Bastide não deixa de associar essa atitude a uma mudança importante no plano dos valores, comparando-a com os valores da sociedade tradicional. No antigo regime, o que classificava um indivíduo na estrutura social não era a fortuna, mas a origem da família e a pureza do sangue. O aparecimento dos argentários, uma plutocracia de ricos e novos-ricos, expressa a adoção de novos referenciais de *status* e de estratificação social; no sistema capitalista, "*o indivíduo é classificado pela riqueza e pelas manifestações de poder que esta permite.*" O sociólogo observa ainda que "[...] *trata-se de toda uma reviravolta da sociedade, e esta transformação está ligada a toda uma mudança no mundo dos valores.*"¹³⁰ Os antigos valores, entretanto, não desaparecem completamente, e convivem conflituosamente com os valores modernos. Esse choque de valores é agudamente perceptível na aurora republicana durante o período chamado *encilhamento*.

A partir da segunda metade do século 19, o café conquista a posição de principal produto de exportação do país. A própria economia cafeeira é representada e experimentada como um jogo: jogo em relação com os fluxos de moeda e com os fluxos da própria natureza (o risco da geada). Comparativamente, o café é uma riqueza instável,

¹²⁸ Apud Süsserkind, *op. cit.*, p. 265.

¹²⁹ Bastide, *Brasil, terra de contrastes*, [1954], p. 156.

¹³⁰ Idem, p. 155.

pouco segura e largamente especulativa; é sujeita às flutuações do mercado internacional; é, em certo sentido, uma aposta contra a natureza; uma economia de risco ou um jogo imprevisível que de uma hora para outra pode afetar toda a sociedade, e que efetivamente a afeta. A produção cafeeira, voltada para os mercados externos, o sistema de câmbio e as cotações das bolsas estimulam a especulação financeira.

Assim, a condenação da sociedade burguesa ao jogo é ambígua. Ela não impede que se represente, por exemplo, o funcionamento do mercado de ações como um jogo *tout court*; e é comum os liberais se referirem ao “jogo do livre mercado”, ao risco (aposta) inerente ao investimento, etc. O sociólogo Roger Caillois chega a definir a especulação na bolsa como uma forma institucional, plenamente integrada na vida social, do princípio da *Alea* (sorte).¹³¹ Em seus famosos estudos sobre a Paris do século 19, Walter Benjamin observa que, em comparação com o antigo regime, “*só no século XIX é que o burguês joga.*”¹³² E o burguês joga sobretudo na bolsa de valores. Sérgio Paulo Rouanet, comentando Benjamin a propósito da relação entre o jogo e a bolsa de valores, esclarece que “*a Bolsa não era apenas a fantasmagoria dos ricos. A pequena burguesia também tinha ilusões de riqueza rápida [...]. O jogo da bolsa é o equivalente, nas condições do II Império, das formas tradicionais de jogo, herdadas do feudalismo.*”¹³³ Benjamin analisa como a atuação de Haussmann no Segundo Império favorece o capital financeiro e a especulação:

Paris vivencia um florescimento da especulação. Especular na Bolsa ocupa o lugar dos jogos de azar herdados da sociedade feudal. Às fantasmagorias do espaço a que o *flâneur* se entrega correspondem as fantasmagorias do tempo pelas quais o jogador se deixa levar. O jogo transforma o tempo em ópio. Lafargue explica o jogo como uma imitação miniatural dos mistérios da conjuntura econômica.¹³⁴

¹³¹ Caillois, *Os jogos e os homens*, passim.

¹³² Benjamin, “Jogo e prostituição”, In *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*, p. 239.

¹³³ Rouanet, *A razão nômade*, p. 27.

¹³⁴ Benjamin, “Paris, capital do século XIX”, p. 41.

Mutatis mutandi, o Brasil do fim de século vivencia também um florescimento da especulação capitalista (também nesse aspecto, a capital do Brasil imitava Paris). No Rio de Janeiro da *Belle Époque*, imediatamente após a proclamação da república, os “mistérios da conjuntura econômica” recebem o significativo nome de *encilhamento*. Trata-se de um neologismo moderno, cunhado a partir das corridas de cavalos, para designar o período de intensa especulação financeira promovida pelo novo regime. A palavra “encilhamento” era um termo usual entre os aficionados em apostas no jôquei-clube. Em 1893, o visconde de Taunay explica a origem do termo: “Com este termo, muito usual nos esportes de corridas de cavalos, era conhecido o local onde a última demão se aplicava aos animais, antes de atira-los à raia da disputa e forçá-los à vitória no páreo.”¹³⁵ Em sua biografia do poeta e boêmio Emílio de Menezes (um dos muitos que enriqueceram e empobreceram do dia para a noite no jogo da bolsa), Raimundo de Menezes descreve mais pormenorizadamente o significado desse neologismo, segundo ele de origem popular:

O vulgo, numa adaptação “sui-generis”, criara o neologismo feliz. Como campeasse uma jogatina desenfreada nas barracas onde, geralmente, se encilhavam os cavalos no Jôquei e as apostas e os palpites chegassem ao auge, assim passou a ser denominada, popularmente, a era das especulações financeiras desenfreadas, que começara em 1890 e prolongara-se até quase 92... O encilhamento!¹³⁶

O biógrafo Menezes, como muitos outros documentos do período, representam o encilhamento como o paroxismo de uma febre social que atinge não apenas as elites da fortuna, mas diversos outros estratos e segmentos sociais hierarquicamente inferiores,

¹³⁵ Taunay, *O Encilhamento*, apud Menezes, *Emílio de Menezes*. O último boêmio, 1949, p. 22.

¹³⁶ Menezes, *op. cit.*, p. 22.

também arrebatados pelo desejo ensandecido de riqueza rápida. O delírio era geral e inaudito:

O encilhamento endoidecera meio-mundo. Em que data precisamente aquilo começara, poucos sabiam. Entretanto, ninguém ignorava que nascera com o advento dos homens da República. Foi depois de 15 de Novembro, durante o govêrno provisório, que se iniciaram as loucuras da Bolsa. E a epidemia contagiara tôda a gente. O vírus entontecera muita cabeça sensata.

Todos jogavam: desde o homem formado até o humilde funcionário público, desde o negociante apatacado até o modesto vendedor ambulante. Os zangões e os corretores enxameavam as ruas centrais, principalmente o trecho final da Rua da Alfândega até à "Primeiro de Março", prolongando-se pela Rua da Candelária e enchendo de vozeiro as imediações do prédio do Banco do Brasil.¹³⁷

O historiador José Murilo de Carvalho mostra que a crença na sorte, como meio de enriquecimento rápido e sem esforço, era difusa em toda a sociedade; o encilhamento foi a expressão mais característica desse "*espírito do capitalismo sem ética protestante*", conforme a expressão lapidar do historiador. Que a difusão sem peias desse *ethos* conviva com o tom moralizador das elites republicanas é um paradoxo apenas aparente. No Rio de Janeiro, durante o governo provisório, pôde-se observar, ainda segundo o autor, uma verdadeira "*liberação da moral e dos costumes*", sem contradição com as tentativas de "erradicação" dos jogos e folguedos mais tradicionais e populares, como o entrudo, a capoeira e o jogo do bicho:

Tal liberação se deu a despeito da ação moralista de certas autoridades republicanas. O chefe de polícia de Deodoro perseguiu os capoeiras, e todo o governo Floriano teve um tom repressor. O jogo, as apostas, foram reprimidos, e tentou-se acabar até mesmo com o entrudo. Mas a jogatina da bolsa, favorecida pelo governo provisório, havia dado o tom. Apesar da ação das autoridades, quando havia tal ação, abriram-se cassinos, casas de corrida, frontões, belódromos, que vieram ajuntar-se ao tradicional [sic] jogo do bicho, ou dos bichos, como se dizia na época, e às casas clandestinas de jogo. A confiança na sorte, no enriquecimento sem esforço, em contraposição ao ganho da vida pelo trabalho honesto, parece ter sido

¹³⁷ Menezes, *op. cit.*, p. 22.

incentivado pelo surgimento do novo regime.¹³⁸

Sem dúvida, para muitos, o jogo da bolsa era representado como um jogo progressista que imitava as práticas econômicas dos países mais avançados do capitalismo na Europa ocidental e nos Estados Unidos. O jogo financeiro era associado ao cosmopolitismo, ao capitalismo liberal e à modernidade. Ao contrário, determinados jogos, como o bicho, eram representados como entraves para este mesmo progresso, por constituírem, nas representações das elites científicas, um resto de mentalidade primitiva — “pré-capitalista” — enraizada na cultura popular.

Talvez o exemplo mais acabado dessa “ambigüidade moral” na problematização do jogo seja dado pelo próprio Rui Barbosa, que fora Ministro da Fazenda durante o período do encilhamento, e que por diversas vezes se pronunciaria contra o jogo:

Os desvarios do encilhamento dão e passam como rápidos temporaes. São irregularidades violentas das épocas de prosperidade e esperança. Só o jogo não conhece remissões: com a mesma continuidade com que devora as noites do homem ocupado e dos dias do ocioso, os milhões do opulento e as migalhas do operário, tripudia uniformemente sobre as sociedades nas quadras de fecundidade e de penúria, de abundância e de fome, de alegria e de luto. É a lepra do vivo e o verme do cadáver.¹³⁹

O historiador Nicolau Sevcenko sintetiza o clima que tomava conta do mercado financeiro, transformado numa espécie de roda da fortuna capitalista:

A transição política foi tumultuada, na medida em que a reformulação dos estatutos de regulamentação do mercado financeiro abriram a oportunidade para ousadas manobras especulativas. Fortunas passaram, do dia para a noite, das mãos dos antigos potentados do império para toda uma nova camada de arrivistas, formada na onda de uma maré de fraudes e corrupção, ironicamente denominada de Encilhamento. Essa nova classe de argentários, ou “homens novos”, como eram sarcasticamente chamados pela imprensa radical, ignorava os tradicionais

¹³⁸ Carvalho, “O Rio de Janeiro e a república”, p. 127.

¹³⁹ Rui Barbosa, “O jogo”. In: *Biblioteca internacional de obras célebres*, vol XXII, p. 11262.

valores da ética cavalheiresca que presidiam a sociedade monárquica. O visconde de Taunay se referiu a eles como "um mundo de desconhecidos devotados à fome do ouro, à sede da riqueza, à sofreguidão do luxo, da posse, do desperdício, da ostentação, do triunfo". Machado de Assis, seu crítico mais acerbo, assim resumiu os mandamentos que inspiravam a bandalheira especulativa: "Mete dinheiro no bolso. Vende-te bem, não compres mal os outros, corrompe e sê corrompido, mas não te esqueças do dinheiro, que é com que se compram os melões... *Make money*. E depressa, depressa, antes que o dinheiro acabe".¹⁴⁰

A oscilação do câmbio, as negociatas e falcatruas, as falências fraudulentas, faziam e desfaziam milionários. A comparação com os jogos proibidos era comum nas análises de diversos críticos da febre especulativa. Comentando o ano que findara, Raul Pompéia, a 31/12/1891, em *O Estado de S. Paulo*, compara o encilhamento ao baralho e ao jogo de azar:

Quanto ao Rio de Janeiro, o tumulto não se descreve. Começa do *encilhamento*, a vergonhosa tavolagem pública da Rua da Alfândega, onde uma inumerável massa de jogadores, aventureiros, gatunos e papalvos, de mil proveniências, convencionaram fazer correr de mão em mão o famoso baralho das debêntures, baralhos de milhões de cartas e de um sistema incalculável de surpresas aleatórias.¹⁴¹

E

Os jogos do acaso não operam frontalmente contra ou totalmente fora da estrutura social; mas o primado da fuga, que sempre se atualiza, permite modulações na estrutura, abrindo espaços possíveis de singularidade *no meio* dos processos de subjetivação. Tomem-se os lugares de jogo clandestino numa cidade. O nomadismo exemplar do jogador, mesmo quando não sai do lugar (principalmente quando não sai do lugar?) é uma desterritorialização intensiva, a começar pelos deslocamentos geográficos. Não é

¹⁴⁰ Sevcenko, *Pindorama revisitada*, p. 58.

¹⁴¹ Apud Süsskind, *op. cit.*, p. 233.

nunca uma trajetória unilinear, da casa para o trabalho, do trabalho para casa. A noção de território diz respeito não apenas aos lugares, mas aos códigos sociais. A fuga lúdica opera não por uma inversão marginal dos códigos e papéis “cêtricos” (normais e convencionais), mas pela afirmação de uma diferença ou singularidade no modo da produção da subjetividade. Dir-se-ia que o centro não existe, ou que ele está em todo lugar e a circunferência em parte nenhuma.

É necessário pensar a vida do jogador, na modernidade, não apenas como uma resistência às normas, mas como uma “arte da existência”, uma dobra da força, uma tecnologia de si sobre si. O devir intenso do jogador tende a um desejo de estetização da vida.

Alguns autores contemporâneos reconhecem o quanto às pesquisas sobre a estetização da vida devem às últimas obras de Michel Foucault. O Foucault “enclausurante”, que aparentemente não via nenhuma escapatória das malhas do poder, foi alvo da crítica de muitos intelectuais afinados com os ideais de liberdade propagados pela modernidade desde o Iluminismo. Se a crítica de Marshal Bermann pôde, a primeira vista e sob alguns aspectos, parecer procedente em relação ao Foucault obcecado pelas tecnologias de poder que “encerram” o corpo humano em dispositivos disciplinares,¹⁴² essa mesma crítica é totalmente injustificada em relação ao “último Foucault”, quando seu pensamento se volta inteiramente para a questão da liberdade na história e para a autonomia possível nos processos de subjetivação. Essa questão está presente de forma marcante nos últimos dois volumes da *História da sexualidade* e nas notas para os volumes que não chegou a escrever. Richard Sennett explica de maneira comoventemente biográfica essa última guinada do pensador:

¹⁴² Bermann, *Tudo o que é sólido desmancha no ar*, introdução.

Numa de suas obras mais conhecidas — *Vigiar e Punir* — Foucault imaginou o corpo humano asfixiado pelo nó do poder. À medida que seu próprio corpo enfraquecia, ele procurou desfazer esse nó; no terceiro volume da sua *História da sexualidade*, e ainda mais em notas elaboradas para os tomos que não viveu para completar, Michel Foucault explorou os prazeres corporais que não se deixam aprisionar pela sociedade. Sua paranóia sobre controles, tão marcante em toda a sua vida, abandonou-o quando começou a morrer.¹⁴³

A referência às últimas obras de Foucault foi fundamental para Maffesoli na sua teorização da *ética da estética*, característica, segundo ele, da cultura pós-moderna:

Trata-se, de certo modo, de reencontrar uma relação com a verdade que, segundo a última mensagem de Michel Foucault, abre para “uma estética da existência”, o que permite integrar “o uso dos prazeres” na compreensão da vida social. Isso pode ser feito para certos períodos da história, como para a civilização helênica, ou ainda para o “*Homo ludens*” medieval (Huizinga); por que não poderíamos aplicá-los às nossas sociedades?¹⁴⁴

Segundo Deleuze, a subjetivação não é uma formação do saber ou uma função do poder, pelo contrário, “*é uma operação artista que se distingue do saber e do poder, e não tem lugar no interior deles.*”¹⁴⁵ Numa de suas últimas entrevistas, Foucault fala sobre os processos singulares de estilização da existência: “*A procura de estilos de existência tão diferentes quanto possíveis uns dos outros, parece-me um dos pontos pelos quais a pesquisa contemporânea pôde se inaugurar, há algum tempo, em grupos singulares. A procura de uma forma de moral que seria aceitável por todo mundo — no sentido de que todo mundo deveria se submeter a ela — parece-me catastrófica.*”¹⁴⁶ Para Deleuze, a noção de estetização da existência em Foucault pressupõe uma diferença entre moral e ética:

O que conta, para Foucault, é que a subjetivação se distingue de

¹⁴³ Sennet, *Carne e pedra*, p. 25.

¹⁴⁴ Maffesoli, *No fundo das aparências*, p. 20.

¹⁴⁵ Deleuze, *Conversações*, p. 141.

¹⁴⁶ Foucault, *Últimas entrevistas*, p. 137.

toda moral, de todo código moral: ela é ética e estética, por oposição à moral que participa do saber e do poder. Por isso há uma moral cristã, mas também uma ética-estética cristã, e entre as duas, todo tipo de lutas ou compromissos. Diríamos o mesmo hoje: qual é nossa ética, como produzimos uma existência artista, quais são nossos processos de subjetivação, irreduzíveis a nossos códigos morais? Em que lugares e como se produzem novas subjetividades?¹⁴⁷

A noção de *estética da existência*, em Foucault, surge de uma necessidade política, ética e vital de superar o binômio saber-poder; de transpor a linha da disciplina e do confinamento em direção a um *possível*, a um *fora*. É nesse pensamento que opera por crises e rupturas que emerge a questão da ética como uma terceira dimensão da experiência, irreduzível ao saber e ao poder, e que torna possível uma história dos *processos de subjetivação*. Os processos de subjetivação são muito simplesmente os modos pelos quais os sujeitos (ou as subjetividades) são constituídas historicamente. Não se trata, portanto, de um "retorno ao sujeito" instituinte. As próprias noções de experiência e processo, empregadas por Foucault em *O uso dos prazeres*, deixam ver que o sujeito é um *produto histórico*, e não uma substância transhistórica essencializada. Trata-se de uma crítica do substancialismo e do essencialismo fundados numa pseudocontinuidade histórica dos modos de produção das subjetividades ocidentais. O objetivo confesso de Foucault é uma "*ontologia histórica de nós mesmos*", do ser que somos na atualidade. Sua ontologia do atual desemboca numa história genealógica do sujeito: *o ser é devir*, é constituído e atravessado pela história. Historicismo radical de Foucault: analisar o modo de produção da subjetividade, o modo pelo qual os sujeitos (e não apenas os objetos) são constituídos historicamente. Em outras palavras, o procedimento foucaultiano desnaturaliza o sujeito: ao fazer aparecer a historicidade dos modos de subjetivação, a genealogia do sujeito ou ontologia histórica de nós mesmos

¹⁴⁷ Deleuze, *Conversações*, p. 142.

"introduz o descontínuo em nosso próprio ser", como comenta Deleuze.¹⁴⁸ Na linguagem dos historiadores: o sujeito é uma produção histórica, cultural, política: ele não existe como sujeito instituinte, dado de antemão e variável segundo as épocas.

No último Foucault, a existência (do sujeito) é precedida pela ética e pela estética. A ética é muito simplesmente um trabalho, uma ação de si sobre si, independentemente da sujeição aos códigos morais. O sujeito não é apenas uma *objetivação do saber*, nem apenas um efeito das práticas do *poder*: os sujeitos são também artifícios resultantes de uma "dobra" da força sobre si mesma, no jogo das relações de força do si consigo mesmo. O sujeito é uma produção histórica, tanto dos diagramas de saber-poder que impõem os códigos morais e as identidades, quanto da *ética*, que é o cuidado de si, o trabalho ou a força que os indivíduos (ou os grupos) exercem sobre si, numa linha de fuga em relação aos códigos instituídos.

E

O jogo propicia a criação de um espaço de autonomia no processo de subjetivação. Na distância entre a norma e o vivido, forjam-se pequenas brechas de liberdade, de subjetivação diferencial, numa linha de fuga ativa em relação aos modelos de comportamento prescritos socialmente. Imoralismo ético do jogador: "*Todos nós, jogadores [...], somos vencedores porque existe uma só vitória: a de podermos viver nossas vidas como desejamos.*"¹⁴⁹ O devir-jogador escapa aos dispositivos subjetivantes produtores de um sujeito assujeitado as normas e às disciplinas.

No *Homo ludens*, Huizinga não fugiu ao problema das relações entre jogo e arte. A

¹⁴⁸ Deleuze, *Conversações*, p. 99; Cf. também *Foucault*, passim.

¹⁴⁹ Apud Padilla, *op. cit.*, p. 49.

dificuldade de Huizinga parece residir em sua concepção de arte como uma “instância” completamente separada da vida. Mas a simbiose do estético com o lúdico reside justamente na questão da vida como obra de arte, no desejo de estetização da existência. Huizinga argutamente observa uma aproximação entre jogo e arte, mas não tira daí todas as conseqüências:

As palavras que empregamos para designar seus elementos [do jogo] pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.¹⁵⁰

É preciso identificar os pontos de intersecção de *Homo ludens* com o *Homo estheticus*. A poética do lúdico é uma poética da existência. Sandra Caponi detecta uma estetização da existência operando mesmo no mundo dos trabalhadores europeus do século 19.¹⁵¹ Esse exercício serve de inspiração para pensar as semióticas lúdicas operando renitentes numa sociedade que transformou o jogo num outro do trabalho, as obras de arte em peças de museu: um urinol invertido (Duchamp) pode ser uma obra de arte, mas não uma vida.

Para Hannah Arendt, a importância da obra de arte reside justamente em sua inutilidade, o que a separa das exigências e necessidades da vida diária: a força mágica da arte reside em sua inútil transcendência do cotidiano. Como a poesia, jogo sublime da linguagem.¹⁵² Nos devires nômades traçados sobre a linha do jogo operam forças individuais e coletivas de verdadeira *estetização da existência*. Há um desejo de conferir emoção, beleza e intensidade à vida que é inseparável dessas linhas errantes do acaso. O

¹⁵⁰ Huizinga, *Homo ludens*, p. 13.

¹⁵¹ Caponi, *Do trabalhador indisciplinado ao homem prescindível*, passim.

¹⁵² Cf. Arendt, *A condição humana*, p. 180-187.

jogador é sujeito de uma vida aventureira e emocionante, bela a seu modo, principalmente na tragédia. Jogar é um modo de pautar a própria vida por certos critérios de estilo, de embelezar uma existência condenada a existir na miséria das emoções reguladas. O desafio, o risco, o elemento agonístico inseparável do lúdico, o próprio caráter essencialmente estético do jogo transcende o cotidiano, as necessidades da vida material, faz escapar os afetos da armadura dos controles.

A fruição lúdica, a busca do divertimento intenso e apaixonado, engendra processos diferenciados de subjetivação, modos de existência ou estilos de vida que operam na contramão do processo civilizador. Pensar o jogador como um esteta da existência implica pensar a identidade não como um dado estanque, pronto e acabado, mas como uma categoria gelatinosa, uma matéria plástica passível de ser moldada como uma escultura: escultura de si, diz Onfray. Na modernidade, quando a possibilidade de uma existência estética foi brutalmente restringida (reservamos o conceito de arte para os objetos, mas não para a vida), é possível cartografar, na fuga lúdica, a busca de um querer artista que, em Nietzsche, é a última dimensão da vontade de potência.

Existe, na subjetividade lúdica, um desejo de viver com mais emoção, beleza e intensidade; uma vontade de emaranhar as linhas da existência com as categorias estéticas do jogo. O estudo que Foucault empreendeu sobre os modos de estetização da existência tem como referência, na antiguidade grega, os homens livres que constituíam a aristocracia dos cidadãos. Mas, como ressalta a filósofa Sandra Caponi, o alcance da noção de “estética da existência” não se restringe a um privilégio de uma vida aristocrática: *“Não só diz respeito àquelas vidas que são exemplos de virtude e felicidade, mas também àquelas vidas onde pouco lugar parece restar para escolhas individuais, nas quais, contudo, traduz-se um esforço para conferir a cada ato uma beleza exemplar”*. A autora se

refere a certos trabalhadores do século 19 que, por meio do conhecimento e da arte, buscam embelezar suas vidas “*condenadas a existir na escuridão da fábrica*”.¹⁵³

A acentuação dos elementos estéticos co-extensivos ao lúdico permite pensar a linha de fuga do jogo como uma ânsia de estetização da vida, mesmo que esse desejo desemboque numa linha de abolição ou sofra todo tipo de capturas e reterritorializações perversas. A poética do lúdico é uma forma de resistência à submissão do eu; um desejo de afirmar o acaso e transformar a vida numa aventura emocionante e bela de ser vivida. Os intervalos lúdicos que pontuam o cotidiano; as partículas de acaso que subvertem os cálculos mais engenhosos das pragmáticas; a tendência inerente ao jogo de ser belo e emocionante extrapolam o círculo restrito do jogo e se orienta para o próprio processo de subjetivação.

O acaso abre-se para a virtualidade: trata-se de uma criação, invenção de possíveis, artimanha da libido. O jogo afirma um ludismo da existência que, abafado pela introjeção dos códigos normativos, ocorre em tom menor no social, e explode de formas muitas vezes paroxística nas práticas as mais variadas. A experiência fundamentalmente estética do jogador traduz e afirma, como diz Huizinga, “*a imperecível necessidade humana de viver em beleza*”.¹⁵⁴ Assim como a arte para Nietzsche, o jogo existe porque a vida (como é vivida) não é suficiente.

Há, portanto, que se conceber conexões estreitas do jogo com a arte. Para Huizinga, o comportamento lúdico é condição mesma de possibilidade da arte (como da cultura *lato sensu*).¹⁵⁵ Mas a estética diz respeito não apenas à “obra de arte” enquanto objeto ou “coisa” resultante do “gênio”; ela diz respeito, antes de tudo, à própria subjetividade como processo de experimentação artística ou invenção de novas

¹⁵³ Caponi, *op. cit.*, p. 229.

¹⁵⁴ Huizinga, *op. cit.*, p. 71.

¹⁵⁵ Idem, *passim*.

possibilidades de existência. A experimentação lúdico-estética aponta para o desejo de transformar a própria vida em obra de arte.

Mas as artes dos jogos que especulam com o acaso têm a ver com as partes malditas; no jogo entre o limite e a transgressão, na experiência-limite, o sujeito foge dele mesmo, experimentando-se a si próprio. A experimentação permanente de si heroiciza o presente: o jogador, nesse sentido, é uma figura baudelairiana. A linha de fuga do acaso, mesmo quando desemboca numa linha de abolição, evidencia a todo momento a intolerabilidade do atual.

E

Em 1957, em matéria intitulada *O jogo*, transcrita do *Jornal do Brasil* e publicada na *Folha de Londrina*, o hábito continuado do jogo é contraposto ao trabalho, à família, à saúde e à temperança:

O tempo gasto no jogo é furtado a obrigações de trabalho e dos deveres do afeto. Quem se entrega a jogo negligencia no trabalho, embota a sensibilidade, afasta-se do lar, afrouxa o caráter. Sacrifica o conforto, a tranqüilidade, a saúde, a vida. A paixão do jogo é tão absorvente que não há amor de mãe, de esposa, de filhos capaz de conter a presa do vício.¹⁵⁶

Ainda nos anos 50, no seu *Manual de investigação policial*, o delegado Coriolano Cobra problematiza os efeitos dos jogos de baralho sobre a ordem, a moralidade e a economia familiar. Cobra enfatiza principalmente os efeitos danosos do carteadado sobre o papel da mulher como “rainha do lar”:

Os jogos carteadados têm contribuído para a desorganização e destruição de muitos lares, porque empolgam não só os homens como

¹⁵⁶ N/a, “O jogo”, *Folha de Londrina*, 12/04/1957, p. 6.

também as mulheres. Estas, quando dominadas pela atração de algum carteador, descumram das obrigações domésticas, abandonam os filhos nas mãos e aos cuidados de empregados e chegam ao ponto de praticar furtos e fraudes, para satisfação de dívidas contraídas no jogo ou para obtenção de recursos para continuarem a jogar. Casos tem havido de queixas de furtos não ocorridos, com a finalidade de encobrir o desvio de jóias, dadas ou empenhadas para o pagamento de dívidas de jogo.¹⁵⁷

A desintegração dos lares — “*devido à prática, por parte de seus chefes, de jogos de azar*”¹⁵⁸ — é um tema sempre presente na problematização do jogo: o jogador, por seus hábitos dissipatórios, sua vida desregrada, sua inconstância no trabalho, seu esquecimento dos “deveres conjugais”, etc., não condiz com o papel de “chefe” do lar, “cabeça do casal” e macho provedor da prole. No caso da mulher, os efeitos perniciosos do ponto de vista moral são, segundo os moralistas, ainda piores se o homem jogador não é bom marido nem pai exemplar, a mulher jogadora descuida das tarefas domésticas, da educação dos filhos e da moralidade da família. O jogador e a jogadora, em suma, desviam-se do modelo da família nuclear moderna. No Brasil, esse tipo de discurso aparece desde meados do século 19, com chamada “medicina das paixões”. Em 1852, doutor Murici diz que o jogo “*É a ruína das famílias, põe mil paixões em movimento, e impede o exercício de mil virtudes*”.¹⁵⁹ O esquecimento dos deveres familiares e conjugais, a destemperança e a licença de costumes, a substituição do leito nupcial por bancas de jogo noites inteiras, a indiferença às necessidades da prole, os rigores da miséria que se impõe à casa, os maus exemplos e o desleixo na educação dos filhos etc., tem levado muitas famílias à desorganização, constata o médico.¹⁶⁰ O vício, desestruturando a vida privada, tem efeitos imediatos na esfera pública: se sofrem as famílias, padece a nação. Assim, a doença do jogo não atinge somente o corpo e a alma do indivíduo, mas,

¹⁵⁷ Cobra, *Manual de Investigação policial*, p. 266.

¹⁵⁸ *O jogo... indústria do crime*, p. 7.

¹⁵⁹ Murici, *op. cit.*, p. 6.

¹⁶⁰ Idem, pp. 6-7.

desagregando a família, atinge direta ou indiretamente toda a sociedade. Murici se refere ao caso das loterias. Como verdadeira patologia, esse jogo "*Viola as leis, fere a moral, introduz a corrupção no coração da sociedade, lesa os interesses de um homem honesto, tem como os demais jogos o privilégio de arruinar as famílias, que desejam aumentar muitos seus bens, sem nenhum trabalho; enfim é como estes jogos um cancro devorador de riquezas, de honra e mesmo da vida*".¹⁶¹ Os moralistas aludem freqüentemente a casos de jogadores cuja paixão viciosa descambou em trágicos destinos individuais ou familiares: a "morte" econômica (a miséria), ou mesmo a morte propriamente dita (suicídios e homicídios).

Com efeito, a dissipação ou despesa improdutiva causa um verdadeiro tormento à família. Nos anos 1950, uma esposa aflita fez publicar no jornal *O Estado de S. Paulo* a seguinte carta, reproduzida na coletânea organizada pela Liga Contra o Jôgo:

Sr. Redator. – Sou espôsa de um empregado da 'Light' e moro em Santana do Parnaíba. Meu marido recebe um salário exíguo, embora não possa dizer que com êle não nos possamos manter, se bem aproveitado. Ora, acontece que nesta cidade, de 240 casas, funcionam vários clubes, onde o que existe é uma verdadeira e desenfreada jogatina de toda espécie, a qual vai sempre até altas horas da madrugada, quando não até adiantadas horas da manhã. Resultado: no meu caso particular, por exemplo, o locatário fica à espera infrutífera do aluguel do mês vencido, o mesmo acontecendo com o vendeiro, o açougueiro, etc. É que meu marido gasta tudo o que ganha nos tais clubes, esquecendo-se de seus deveres de chefe de família. E o que ocorre comigo, com os meus filhos, também se dá com numerosas outras famílias desta cidade. Antes da criação desses clubes, o dinheiro do ordenado de meu marido chegava para tudo, embora parcimoniosamente, mas íamos vivendo, talvez sem conforto, mas de modo satisfatório. Agora, sou obrigada a pedir ao vendeiro que espere um pouco, que uma das crianças esteve muito doente, que meu marido foi obrigado a faltar por êste ou aquêle motivo, etc. Enfim, sou obrigada a mentir, embora fique cheia de vergonha. [...]

A verdade é que estamos devendo dois meses de aluguel, além da venda, etc., sem saber o que fazer. Ainda há dias, meu marido perdeu, no mesmo dia em que recebeu seu ordenado, a quantia de Cr\$1.500,00, total de seu pagamento do mês, no 'pif-paf', num desses clubes.¹⁶²

¹⁶¹ Idem, p. 10-11.

¹⁶² Apud *O jogo... indústria do crime*, pp. 18-19. Uma nota da redação diz: "A carta acima evidencia a necessidade da campanha que êste jornal vem movendo contra o jôgo, em todas as suas manifestações.

A esposa — que curiosamente repete, quase *ipsis literis*, a retórica dos jornalistas e moralistas urbanos da época —, solidariza-se com a campanha movida pelo jornal *O Estado de S. Paulo* contra a jogatina, concluindo por cobrar uma ação enérgica das autoridades contra um mal que atinge “*especialmente as classes dos trabalhadores*”:

Foi ao tomar conhecimento da campanha que êsse jornal vem movendo contra o jôgo em geral, que me decidi a escrever-lhe esta carta, na esperança de que as autoridades tomem medidas com o fim de coibir os abusos que se vêm verificando nesse terreno, em prejuízo especialmente das classes dos trabalhadores, que deixam a família na miséria, para entregar-se à jogatina, favorecida pela própria administração. Não seria possível uma providência capaz de pôr termo a tal situação?¹⁶³

A representação do jogo como fator de desestruturação dos vínculos familiares é um ponto importante da problematização do jogo no Brasil moderno, uma vez que à família, segundo a idéia organicista de *célula mater* do corpo social, é atribuída a função de formar cidadãos moralizados e bem pensantes e produtivos. Para além da economia doméstica, aparece o problema da educação dos filhos: o hábito do jogo engendra ações e relações nada exemplares para o bom governo da família: a conduta moral do jogador destoa da imagem do *pater familias* ou da mãe zelosa. Mas também a prole não escapa da acusação: como na parábola do filho pródigo, o filho jogador é a “ovelha negra” da família. Em suma, o vício do jogo é representado como uma ameaça àquela “*vocação familiar imperiosa e exclusiva*” que Ariès aponta como uma das características da vida social na modernidade.¹⁶⁴ Nas sociedades ocidentais modernas, a privatização significou ao mesmo tempo o investimento político da família em termos do bom governo de uma

Episódios como o relatado na missiva serão certamente às centenas, aos milhares, o que indica a imprescindível precisão de providências tendentes a pôr fim a tal estado de coisas.”

¹⁶³ Apud: *O jogo... indústria do crime*, pp. 18-19.

¹⁶⁴ Ariès, “Pequena contribuição à história dos jogos e das brincadeiras”, In *História social da criança e da família*, p. 94.

multiplicidade social. Como diz Foucault de modo lapidar, "*De modelo, a família vai tornar-se instrumento, e instrumento privilegiado, para o governo da população*".¹⁶⁵ Nesse sentido, as práticas lúdicas constituem muitas vezes verdadeiras linhas de fuga do universo familiar.

E

Em sua erudita *História das cartas de jogar* (1942), Egas Moniz observa que "*Há muita gente que sistematicamente condena todo o jogo de cartas. Para esses críticos só são bons os jogos mais ou menos atléticos, ao ar livre*".¹⁶⁶ O historiador refere-se a Portugal e à Europa, mas é o caso também no Brasil desde a aurora do século 20. Em torno dessa crítica — que não recaía, evidentemente, apenas sobre o jogo de cartas, mas sobre a categoria inteira dos "jogos de azar" —, em torno dessa crítica constituiu-se historicamente toda uma problematização das relações entre higiene, lazer e tempo livre. Alguns documentos da primeira metade do século permitem perceber a amplitude do conceito de *higiene* no pensamento das elites ilustradas e na prática dos poderes que objetivaram a produção dos sujeitos modernos. Assim como a polícia de costumes — e em conexão estreita com ela —, a *higiene social* tem um objetivo eminentemente preventivo. O cuidado profilático começa pela concepção organicista de sociedade, operatória na medicina social e na sociologia positivista desde o século 19. Na virada do século, essa matriz biológica se estende por um amplo diagrama de saber-poder. Em 1911, um eminente jurista e patologista social, Astolfo Rezende, diz:

¹⁶⁵ Foucault, "A governamentalidade", In *Microfísica do poder*, p. 289.

¹⁶⁶ Moniz, *História das cartas de jogar*, 1942, p. 18.

[...] a sociedade é um organismo também, embora organismo de uma natureza especial, cuja unidade é formada por systematização menos fatal e menos estreita que a dos organismos vivos. Por isso tem também sua hygiene, a *Hygiene Social*, cujas regras não consistem sómente em prescripções materiaes; as causas moraes encontram-se na etiologia das moléstias individuaes como na das moléstias collectivas, e sua acção sobre as sociedades é talvez mais enérgica, porque o ente social é formado por laços de associação de ordem intellectual e moral, mais do que por connexões puramente physicas.

De modo que o Estado exerce a *Prophylaxia Social* da mesma maneira que pratica a prophylaxia das moléstias contagiosas.

Ao lado, pois, da repressão está a prevenção.¹⁶⁷

O objetivo político da hygiene é atuar produtivamente sobre os corpos e as almas, as mentes e as matérias: ela objetiva a produção de subjetividades normatizadas. Em 1927, o periódico *A Jandaia*, de Fortaleza, faz publicar um documento intitulado *Os Dez Mandamentos de Hygiene*. O nono mandamento traz preceitos morais condenatórios dos jogos que especulam com o acaso; mas todo o texto é importante para perceber o sentido amplo da moderna noção de *higiene* nas primeiras décadas do século:

1. Amarás a luz sobre todas as cousas. A luz do sol é o symbolo de Deus. Todos os bons procedem della.

2. Jurarás não provar bebidas alcoolicas nem assistir espectaculos em salas fechadas.

3. Higienizarás as festas. As praticas hygienicas são o melhor meio de aproveitar o tempo, quando não se trabalha.

4. Honrarás o ar e a água corrente. São o pai e a mãe de nossa saude, que necessita para se engendrar e sustentar da ventilação e da limpeza.

5. Não beberás; quem bebe mata a si mesmo e pode matar o proximo.

6. Não fumarás; quem fuma respira fumaça ao envez de ar e transtorna a respiração dos proximos.

7. Não cuspirás; quem cospe rouba a saude a seus semelhantes.

8. Não levantarás pó sob qualquer pretexto, nem dormirás tarde; quem pratica o primeiro semeia a dor; quem faz o segundo não ama a luz do sol, que é o symbolo da vida e da verdade.

9. Não desejarás nada que venha do accaso ou pelo jogo; quem joga não trabalha; engana ou é enganado; se chega a ganhar dinheiro, perde a tranquillidade, que é a saude da alma; e a saude, que é a paz do corpo.

10. Não gastarás dinheiro senão em alimentos sãos, roupa limpa e cama dura, o que para o conseguir, não se necessita cubiçar bens

¹⁶⁷ Rezende, "A regulamentação do jogo", 1911, p. 30.

alheios.¹⁶⁸

Um terceiro documento, de 1935, permite precisar ainda melhor a extensão da prática higienista e suas estreitas relações com as práticas de lazer e de bom uso do tempo livre. Trata-se de um ato da prefeitura de São Paulo, ao criar o Serviço Municipal de Jogos e de Recreio para crianças. O decreto considera que *"as forças moraes e espirituaes de uma Nação dependem, em parte, da maneira pela qual são aproveitadas, pelos cidadãos, as suas horas de descanso, e que é por isso necessario despertar nas novas gerações, o gosto e crear o habito de empregar seus lazeres em actividades saudaveis de grande alcance moral e hygienico"*.¹⁶⁹

A formação de um sujeito higiênico diz respeito, portanto, ao indivíduo inteiro, à totalidade do sujeito, seu modo de ser, sentir e pensar. Não é de estranhar, portanto, que o cuidado de si em relação a determinados jogos — os jogos que especulam com o acaso — apareça como uma regra elementar de higiene moral: *"Não desejarás nada que venha do accaso ou pelo jogo"*. Como diz Octávio Paz, *"Cumprir os preceitos da higiene significa não somente obedecer a regras de ordem fisiológica como a princípios éticos [morais]: sobriedade, medida, reserva"*.¹⁷⁰ A história da disseminação progressiva desses "princípios éticos" dispõe de uma ampla bibliografia. A moradia salubre, os jogos ao ar livre e o lazer familiar compõe, nas sociedades industriais, o receituário para a produção de um cidadão higiênico, saudável e produtivo. Analisando o caso da França, Michelle Perrot escreve:

Dois paliativos para a taverna, por tanto tempo celebrada como a "casa do povo": lazer familiar numa moradia saudável e "espaços verdes". Para curar o mal, escreveu os irmãos Bounnef em 1912, é preciso desenvolver o antídoto da higiene, e isso através da educação desportiva dos cidadãos, através da construção de casas salubres, através da

¹⁶⁸ Os Dez Mandamentos de Hygiene, *A Jandaia*, jan. 1927, sem grifos no original.

¹⁶⁹ Prefeitura Municipal de São Paulo, Acto n. 767, 9/01/1935.

¹⁷⁰ Paz, "Cama e mesa", In *Convergências: ensaios sobre arte e literatura*, pp. 65-66.

E

As origens do lazer (como as da higiene) são baixas. A concepção de lazer nasce das práticas médicas, higienistas, filantrópicas e moralistas que esquadriham os divertimentos dos trabalhadores e dos segmentos populares urbanos, com o objetivo de controlar politicamente uma multiplicidade social, individualizar, moralizar e disciplinar para o trabalho. Como mostra Foucault, na sociedade disciplinar, o controle sobre o tempo extrapola a esfera do tempo produtivo para incidir sobre todo o tempo dos indivíduos.¹⁷² As práticas disciplinadoras atingem a vida fora do trabalho, no cotidiano da vida social. O controle do tempo total dos indivíduos — em público e em privado — é a finalidade política última da sociedade disciplinar. Esse controle pressupõe, como estratégia de poder, a vigilância sobre toda a vida humana. Conforme comenta Salma Muchail:

A vigilância é, nas sociedades modernas, uma maneira de dispor do tempo do indivíduo, de modo sobretudo a atender às necessidades da industrialização. Controlar o tempo é transformar o tempo do trabalho em mercadoria trocada por salário, mas é mais ainda: é transformar todo o tempo dos homens em tempo de trabalho. Controlados são os tempos de festa, de prazer, de ociosidade, de descanso.¹⁷³

A problematização do jogo insere-se nesse contexto mais amplo de vigilância sobre o tempo livre numa sociedade cujo modelo moral de uso do tempo é o tempo do trabalho. A racionalização das formas de *re-criação* faz parte desse longo processo de constituição do sujeito trabalhador. Num texto importante para a história dos jogos e dos esportes,

¹⁷¹ Perrot, *Os excluídos da história*, p. 103.

¹⁷² Cf. Foucault, *Vigiar e punir*, "Disciplina".

¹⁷³ Muchail, "O lugar das instituições na sociedade disciplinar", In *Recordar Foucault*, p. 203.

Eric Dunning conta que, na Inglaterra do século 19, “os conflitos quanto a tentativas no sentido de persuadirem as classes trabalhadoras a desistirem do que era considerado como desportos e actividades de lazer ‘bárbaras’ e a adoptarem formas de recreação mais ‘racionais’ constituíram um problema social de considerável dimensão”.¹⁷⁴ Os jogos e brincadeiras, em meio a muitas outras práticas coletivas de divertimento, foram, na Europa e nos Estados Unidos, objeto de crescente problematização a partir do advento da sociedade urbano-industrial.

Na Europa, as teorias do lazer nascem das ciências do exame urbano, a partir das estratégias de controle da população. É o que Alain Corbin chama “*l’idéologie du loisir rationnel*”, elaborada por médicos, filantropos, reformadores urbanos nos principais países industriais. A começar pela Inglaterra, desenvolve-se, na prática e no discurso das elites, “*une activité multiforme que vise à contrôler, à réprimer les distractions jugées anarchiques et à encourager les distractions ‘rationnelles’*.”¹⁷⁵ Essa ação é precedida por enquetes científicas consagradas às modalidades de utilização do tempo livre entre os trabalhadores. Trata-se, ao mesmo tempo, de combater os divertimentos representados como imorais — os “*mauvais loisirs*” — e promover a temperança, o comedimento das emoções, o uso regulado dos prazeres por meio de distrações saudáveis e racionais. Nos começos do capitalismo industrial na Europa, esse papel civilizador das formas de uso do tempo livre esteve a cargo de uma elite de variada competência científica que inventou o lazer como ócio controlado ou uso normatizado do tempo livre. Nessas práticas e discursos, cruzam-se preocupações de ordem moral, científica e política com o governo de uma multiplicidade representada como bárbara e irracional: a multidão.

Nas sociedades de capitalismo tardio e periférico — como o Brasil do final do

¹⁷⁴ Elias & Dunning, *op. cit.*, p. 15.

¹⁷⁵ Corbin et al., *L’Avènement des loisirs, 1850-1960*, pp. 9-18.

século 19 e começo do 20 —, a transformação do jogo num “problema”, a *problematização* das formas do *ludus*, emerge no processo de modernização das estruturas econômicas, políticas, sociais e culturais. A implantação da sociedade capitalista pressupõe, da perspectiva das elites “regeneradoras” e progressistas, a erradicação de uma série de práticas de jogo enraizadas na cultura e na tradição populares. Sob diferentes perspectivas, a historiografia mais recente mostrou como a modernidade foi marcada por um processo de moralização profunda da sociedade. O próprio aparecimento do “lazer”, a própria emergência do lazer como uma disciplina de uso higiênico do tempo livre, é indício de um crescente cuidado moral das ações e relações cotidianas. No Brasil, o desejo de erradicar os “vícios do povo” em favor de um uso normatizado do tempo livre ganha intensidade no último quartel do século 19. Micael Herschmann e Kátia Lerner observam que, no Rio de Janeiro, havia um esforço, junto às camadas populares, no sentido de inseri-las no mundo do trabalho e da produção: *“Em meio a esse contexto, várias iniciativas foram tomadas, entre elas a elaboração de manuais no sentido de orientar os trabalhadores no período de lazer, sugerindo a eles que se afastassem de vícios como o álcool e os jogos classificados como de azar”*.¹⁷⁶

A sociedade disciplinar ou do trabalho — o capitalismo de produção — é uma sociedade de negação e mercantilização do ócio (negócios do lazer). Quanto mais o ócio é transformado num desvio, mais o lazer torna-se norma. E mercadoria. Com a disciplinarização dos tempos e movimentos sociais, o lazer emerge no lugar do antigo “ócio com dignidade”. No decorrer do século 19, como comenta Denise Sant’Anna, *“o fascínio pelo tempo cronometrado do mundo industrial torna suspeita a gratuidade de muitas brincadeiras, por vezes consideradas mais “venenosas” do que o álcool.”*¹⁷⁷ É o

¹⁷⁶ Herschmann & Lerner, *Lance de sorte*, p. 17.

¹⁷⁷ Sant’Anna, “Depois do trabalho, o lazer”, p. 247.

caso também dos jogos. Na modernidade, trabalho e lazer tendem, de fato, a formar um único sistema. A preocupação, por parte das elites, com a moralidade dos costumes atinge sobretudo os divertimentos mais populares. As festas e os folguedos, as danças, os jogos e brincadeiras, as beberagens, os hábitos do botequim, etc., passam a ser objeto de problematização por parte dos reformadores preocupados em produzir um sujeito economicamente produtivo e politicamente controlado. No trabalho de prescrever regras de moralidade, inúmeras práticas tradicionais são representadas como perigosas, imorais e viciosas. Enquanto tal, são combatidas e criminalizadas. É o caso dos batuques, da capoeira, da briga de galos, dos “jogos de azar”, entre outras.

Em suma, uma nova repartição dos tempos sociais é um produto da sociedade burguesa. O binômio tempo livre/tempo de trabalho só muito lentamente atingiu a forma que conhecemos hoje. Por muito tempo, os moralistas modernos, orientados pela ciência, se ocupam em definir os campos, estabelecer as repartições, propor a divisão e o uso produtivo dos tempos sociais. O lazer emerge como um consumo produtivo (ou reprodutivo): a necessidade de reposição da energia ou força de trabalho. É o correspondente público do *sweet home* burguês.

O lazer, por outro lado, não é uma negação do ócio: é o produto da transformação do ócio em negócio.¹⁷⁸ A partir da Inglaterra e dos Estados Unidos elaborou-se uma indústria e uma cultura do divertimento cidadão. É o nascimento do lazer de massa e do esporte-espetáculo. O fim da Segunda Guerra marca uma ruptura: é o triunfo do lazer-mercadoria e do tempo disponível para o consumo, ao mesmo tempo em que o discurso do lazer racional impera. E com ela a idéia de *re-criação* (reposição da força de trabalho e da energia vital).

¹⁷⁸ Cf. Adorno, “Tempo livre”, In *Prismas*, passim.

E

No século 19, os breviários de civilidade passam a conter inúmeras regras de conduta em relação às práticas de jogo. Em 1845, o *Código do bom-tom ou regras da civilidade e de bem viver no século XIX*, do cônego português J. I. Roquette, no capítulo "Dos jogos e jogadores", prescreve o seguinte: "*toma a firme resolução de nunca jogares o que chamam 'jogos de parar' ou 'de dado'; e ainda que instem contigo para que o faças, responde decididamente que não, e tem palavra; todos aprovarão a tua firmeza em resistir a um divertimento em que nenhum lugar têm a razão e o juízo, senão a temeridade e o acaso*".¹⁷⁹ Roquette não emprega ainda a expressão "jogo de azar", que somente aparece em língua portuguesa duas décadas mais tarde. Mas as prescrições quanto à abstenção de determinados jogos denotam uma atitude tipicamente burguesa.

Num ensaio sobre a obra de Elias, Roger Chartier diz que é necessário pensar em termos novos a última etapa do processo civilizador, nos séculos 19 e 20. Trata-se de uma etapa civilizacional determinada "*pela obrigação geral do trabalho, por uma separação rigorosa entre o foro privado e a vida pública, por uma hierarquia dos valores que dá a primazia ao sucesso econômico*".¹⁸⁰ A modernidade pode ser caracterizada como uma época de valorização do progresso, da razão, da ciência e da tecnologia; é, em consequência, uma época em que proliferam as definições prometéticas e apolíneas do homem: *Homo sapiens*, *Homo faber*, *Homo economicus*. O jogo, ao contrário, afirma o trágico e o dionisíaco da vida.

Em um notável estudo biográfico e psicológico, Stefan Zweig enfoca a parte maldita do jogo. Para descrever a relação intensa de Dostoiévski com a roleta, Zweig vale-

¹⁷⁹ Roquette, *Código do bom-tom ou Regras da civilidade e de bem viver no século XIX*, 1845, p. 261.

¹⁸⁰ Chartier, *A nova história cultural*, pp. 116-117.

se das categorias nietzschianas do apolíneo e do dionisíaco. O romancista russo, na roleta como na vida, não é um ser do equilíbrio, da estabilidade, da razão: não é um apolíneo; ele ama os limites, os abismos, os extremos de vertiginosa intensidade: é um dionisíaco. O desejo de intensificar a vida, que coincide com a vontade de estetizar a existência, começa pela recusa da economia burguesa das riquezas (e das emoções): em seu périplo pela Europa, Dostoiévski recusa-se a ganhar dinheiro pelo trabalho, previdência e temperança. Ao contrário, ele quer, como Baudelaire, arrebatá-lo ao paraíso num só golpe.

O que o tenta é o acaso, é o tudo ou nada. Diante do tapete verde, a sua vontade, meio consciente, meio inconsciente, provoca sem cessar o destino [...]. Não é jogador por cupidez, mas por um desejo de viver inaudito. [...]. Goethe visa ao apolinismo, Dostoiévski ao "bacantismo". Quer ser um homem forte. Bem viver, na sua opinião, é viver fortemente, inteiramente, no bem e no mal, sob as suas mais violentas e embriagadoras formas.¹⁸¹

Com efeito, há em Dostoiévski uma identificação do jogo com a própria existência. Não num sentido metafórico, "meramente literário", mas como um agenciamento real, uma conexão positiva com as potências do fora. Na roleta, máquina de intensificação do acaso, o apostador joga o desejo de intensidade contra as regras ordinárias que estruturam a vida cotidiana. Duvignaud, a propósito da paixão de Dostoiévski pela roleta, diz que "*el juego lo desocializa en la medida en que la sociedad es un orden y el azar suscita un desorden histérico contra toda regularidad*".¹⁸²

A liminaridade de determinadas práticas demandam a intensificação e a efervescência das emoções. O jogo, sob as suas mais variadas formas, é sempre uma passionalização do cotidiano. Diz um viciado, com palavras belas: "[...] *jogar é alegria, tristeza, fortuna, paixão, miséria; se você perder, a emoção valeu a pena. Perdi tudo mas*

¹⁸¹ Zweig, "Dostoiévski.", In *Obras Completas de Stefan Zweig*, v. VI, 1960, pp. 323-26.

¹⁸² Duvignaud, *El juego del juego*, p. 67.

ganhei emoção."¹⁸³ Uma linha de fuga é sempre ativa e produtiva. Ela produz lugares-outros e tempos-outros, heterotopias e heterocronias, devires dissidentes na produção da própria subjetividade. É baratear demais a análise das experiências lúdicas, em suas diferentes e múltiplas formas de subjetivação, conceber o jogo como uma "evasão da realidade" — alienação, ideologia ou ópio da miséria. Ao contrário, uma linha de fuga sempre estoura os canos e faz uma identidade escorrer pelo ladrão. O jogo do acaso é intersticial; ele abre pequenas fendas, foge e faz fugir, propicia os devires singulares e as diferenças.

No jogo, o indivíduo busca o excesso mais extremo, a concentração e o transbordamento das emoções; nesse sentido, todo jogo é uma experiência-limite que escapa do modo dominante de produção da subjetividade. O jogador é um sujeito excitado numa sociedade que produz corpos dóceis, sujeitos comedidos, disciplinados. O maior inimigo do jogador é o tédio. O tédio é um produto histórico da exclusão do acaso, quer dizer, dos processos de racionalização da cultura, civilização dos costumes e disciplinarização dos corpos. O tédio é filho da rotina, da norma, da linearidade imposta pela valorização do trabalho, do ninho (lar, doce lar...), da rota da casa para o trabalho, do trabalho para a casa. O jogador escapa ao tédio em busca do tempo da maior intensidade: o *instante*. Como um barco bêbado que, à tranqüilidade da lagoa, preferisse a agitação do mar alto. Para Huizinga, a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, "*suportar a incerteza e a tensão*"¹⁸⁴, afirmar o acaso.

A finalidade do jogo, portanto, é inseparável das práticas coletivas de intensificação da vida ou estetização da existência. É preciso pensar que, se a modernidade é essa "gaiola de aço" (Weber), seu amálgama, embora resistente, não é compacto, não

¹⁸³ Apud Padilla, *O jogo: uma paixão*, p. 82.

¹⁸⁴ Huizinga, *Homo ludens*, p. 59.

consegue impedir constantes fraturas, derivas & devires. O jogo, como a festa e todas as formas culturais de embriaguês dos sentidos, propicia a denegação das imagens da ordem; insufla massas de caos no cosmos. Conforme a antropologia de Duvignaud, na modernidade, a persistência das atividades lúdicas constitui uma discreta contestação da ordem industrial. Contrapondo-se à religião do trabalho e à racionalidade, o jogo, no claro-escuro da vida cotidiana, cumpre a função de *"lançar um desafio à calma estagnação do mundo"*.¹⁸⁵ No hedonismo de Onfray, a ética do dispêndio, própria do jogador, acena para o ideal dionisiaco do artista:

Há um profundo amor pela desordem naquele que prefere gastar a poupar, uma vontade deliberada de eleger, aí ainda, Dionísio contra Apolo. Dissipar, consumir e consumir, dilapidar, desperdiçar têm a ver com a desmedida, com a força que procura transbordar, com a festa. [...] Ponto contra linha, queimadura contra velha indiferença — o dispendioso é um artista do tempo.¹⁸⁶

E

No Rio de Janeiro da Belle Époque, o jogo do bicho produz diariamente um instante de efervescência coletiva. À hora dos sorteios, uma onda de emoção varre a cidade. A tensão provocada pela expectativa do resultado foi assim descrita pelo jornalista e memorialista Luiz Edmundo:

De duas e meia às três da tarde as cozinheiras entravam em férias. Hora mestra do dia, hora de correr o bicho! De resto, tôda a cidade está sobressaltada e atenta:

— Já se sabe?

Tiram-se os relógios.

— Está quase, já passam de duas e meia...

¹⁸⁵ Duvignaud, *Le jeu du jeu*, pp. 141-49.

¹⁸⁶ Onfray, *A escultura de si*, p. 106.

De repente, a lufada da notícia na cidade:

— Urso, com 92! Urso!

A nova corre célere de bôca em bôca. Meia hora depois não há uma pessoa na cidade que não saiba o resultado do jôgo. Nas casas é um verdadeiro delírio!¹⁸⁷

A intensidade é a concentração das emoções da vida na vertigem do instante. O instante intensivo escapa a esse "*tempo homogêneo e vazio dos relógios*" de que fala Benjamin nas suas teses sobre o conceito de história.¹⁸⁸ Num ensaio de 1911, Astolpho Rezende descreve a excitação das paixões do jogador. Apesar do tom condenatório, a passagem alude à experiência da intensidade própria dos jogos aleatórios:

A sorte, ora favorável, ora contrária, a febre que lhe escalda sangue e cérebro, a hora avançada da noite, a hora especialmente maldita em que se fecha a casa, tudo contribue para excitar ao mais alto grau a paixão que o devora, e que tem em suspenso todos os seus deveres e todas as suas necessidades. Naquelle momento, mais do que o coração, a alma, os sentidos, todo o seu sêr está no jogo. O jogo attrahe, domina, empolga e devora.¹⁸⁹

Na relação de si para consigo e na relação de si com o acaso, o jogador afirma uma ética do instante. Segundo Maffesoli, a afirmação ética do instante é presentista: ela não se preocupa com um paraíso celeste ou com um porvir promissor; ao contrário, e de maneira obstinada, ela "*pretende viver, apesar de tudo, esta existência marcada por vicissitudes [...]*".¹⁹⁰ Em *A escultura de si*, o filósofo Michel Onfray diz que o instante é esse "*momento pontiagudo*", tempo intensivo "*que eclipsa o passado e o futuro em prol de seu único império*". O instante, portanto, tem a ver com a experiência do êxtase:

No cruzamento do tempo e da eternidade, o *instante* é a categoria temporal dos êxtases [...], momentos a partir dos quais oscilam as existências. Embora inscrito numa cronologia, já que ele não imaginável sem começo, desenvolvimento e fim, o instante é a modalidade suprema

¹⁸⁷ Edmundo, *O Rio de Janeiro do meu tempo*, vol. 4, p. 874.

¹⁸⁸ Benjamin, "Sobre o conceito de história", In *Magia e técnica, arte e política*, teses 15 e 17.

¹⁸⁹ Rezende, "A regulamentação jogo", 1911, p. 48-49.

¹⁹⁰ Maffesoli, *O conhecimento comum*, p. 177.

da duração extática.¹⁹¹

Jogar é sair de si; nesse sentido, todo jogo é um jogar-se. A experiência do jogo é preñhe de acontecimentos excitantes (ele *é* em si um acontecimento excitante); na intensidade do instante, o jogo propicia a perda momentânea do autodomínio que restringe e controla ordinariamente a economia das emoções. Segundo a perspectiva freudo-weberiana de Elias, à qual já nos referimos, os jogos em geral funcionam como um corretivo complementar para "*as tensões não excitantes produzidas pelas rotinas regulares da vida social*."¹⁹²

A fugacidade e a instantaneidade do jogo, sua recusa de qualquer *telos* exterior à sua realização em ato, afrontam a moral apolínea e prometéica da modernidade. Nos discursos modernos, a felicidade é sempre projetada para o futuro às custas do sacrifício do presente. À ética dispendiosa ou do instante não interessam os mitos do passado nem os amanhãs que cantam. Ela quer viver o hoje na intensidade da *alea*. Ela afirma o acaso e a experiência do trágico como dimensão constitutiva da existência. Mas a afirmação do instante, no aqui e agora, simultaneamente acena para uma abertura na possibilidade do devir. A intensidade faz a diferença na mesmice administrada do mundo. O jogo é emocionante, absorvente, apaixonante: não é um passar, um matar ou um gastar o tempo; é um encapsulamento do tempo num instante de maior intensidade. Ele agita o tempo cronológico, vazio e linear abrindo, no devir, um espaço para a experiência da intensidade.

As relações do instante com a intensidade são, portanto, as mais íntimas. Na *Filosofia da composição*, a propósito da emoção pretendida por um artista, Edgar Allan Poe relaciona a intensidade e a brevidade: "[...] a brevidade deve estar na razão direta da

¹⁹¹ Onfray, *A escultura de si*, p. 113.

¹⁹² Elias & Dunning, *A busca da excitação*, p. 95.

intensidade do efeito pretendido, e isto com uma condição: a de que certo grau de duração é exigido, absolutamente, para a produção de qualquer efeito". Mais adiante, observa que todas as emoções intensas, por uma necessidade psíquica, são breves.¹⁹³ As práticas lúdicas comportam uma embriaguês e uma vertigem próprias do entusiasmo, com seus gradientes variáveis de intensidade emocional.

A vertigem não é apenas uma intensidade de prazer, mas também, e alternadamente, uma intensidade de dor. Em outros termos, talvez mais adequados aos movimentos complexos da paixão: prazer da dor e dor do prazer, pois também, e muitas vezes, o desespero faz deleitável a tortura. A máxima concentração possível de dor e de prazer; de qualquer forma, um ponto culminante de um dispêndio de si.

O instante de maior intensidade altera o estado psicológico do jogador. A intensidade é um estado de exceção, espécie de êxtase na vertigem mesma do esquecimento de si. Ao mesmo tempo, o instante de maior intensidade propicia a experimentação dos limites que se pode romper: experimentação de si sobre si. Se a forma-homem vive no tempo da sucessão, o acaso irrompe como o intempestivo. Fugindo à crescente interiorização do controle das emoções em público e em privado, jogar é desterritorializar-se, perder-se em concentrada intensidade.

Mas, fugir nada tem a ver com uma recusa covarde do mundo. O jogo é autotélico: não aponta para nenhuma finalidade fora de sua realização em ato. Que essas linhas de fuga sejam capturadas ou conduzam a uma paixão de abolição (de si ou do outro) não altera em nada o estatuto da coisa. O que se esgota no próprio ato é vivido na embriaguês do *hic et nunc*, abolindo o passado e o futuro em detrimento do presente intensivo. Uma linha de fuga é sempre ativa, mesmo quando conduz à (auto)-destruição.

"É uma força, uma força que me puxa os músculos. Parece que desenrolaram uma bola de

¹⁹³ Poe, *Filosofia da composição*, p. 913.

ação dentro de mim, tenho de jogar”: assim diz o Praxedes, personagem do conto “Emoções”, de João do Rio.¹⁹⁴

O instante de maior intensidade fratura o tempo cronológico, abrindo uma fenda para o fora da história. Ou, de outro modo, ele propicia uma conexão, nos termos da economia generalizada da energia, com as potências do cosmos. Os jogos que especulam com o acaso pertencem a um conjunto de práticas sociais que conduz a uma liminaridade e a uma determinada experiência da exterioridade. Esses lineamentos atravessam tanto os grupos quanto os indivíduos e comportam intensidades de prazer e de dor. Um tempo intensivo, não-extenso, não-cronológico: o grau de intensidade produzido no jogo conecta-se a fluxos de matéria e energia, com diferentes gradientes e limiares. Dessa forma, as intensidades produzidas na fuga lúdica possibilitam um furtar-se à sujeição. Em outras palavras, os agenciamentos lúdicos que atravessam uma formação social constituem movimentos de desterritorialização das subjetividades dominantes, de um “eu” por demais submisso aos códigos do dever-ser.

Em seu ensaio inacabado sobre o jogo e a prostituição, Benjamin cita Anatole France que, em *O jardim de Epicuro*, percebeu claramente o poder de concentração e embriaguez dionisíacas presentes no jogo:

[...] o que é o jogo, senão a forma de provocar, num segundo, as modificações que o destino, de ordinário, só produz em muitas horas e mesmo muitos anos, a forma de reunir apenas num só instante as emoções esparsas na lenta existência de outros homens, o segredo de viver toda uma vida em alguns minutos, enfim, o novelo de linha do gênio? O jogo é um corpo-a-corpo com o destino...¹⁹⁵

¹⁹⁴ João do Rio, *Emoções*, In *Os melhores contos de João do Rio*, p. 24.

¹⁹⁵ Apud Benjamin, “Jogo e prostituição”, In *Charles Baudelaire...*, *op. cit.*, pp. 248-49.

E

Com efeito, o jogo é *extraordinário, extravagante, transcendente* das determinações da vida cotidiana. Segundo Huizinga, *"Em toda parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida 'comum'."*¹⁹⁶ Para Elias, a "excitação-jogo" é uma forma de excitação buscada voluntariamente e que, nas atividades de lazer, funcionam de modo *"complementar relativamente ao controle e restrição da emotividade manifesta na nossa vida ordinária."*¹⁹⁷ Mikhail Bakhtin diz que o jogo, num sentido lato, tem o poder de fazer o indivíduo *"sair dos trilhos da vida comum, liberando-o das suas leis e regras e substituindo as convenções correntes por outras mais densas, alegres e ligeiras."*¹⁹⁸ Essas idéias não podem ser desprezadas impunemente. Mas há qualquer coisa de reativo nelas que impede de considerar o lúdico como linha de fuga criativa, positiva, *primeira* em relação aos agenciamentos morais coletivos. É possível afirmar que tanto Elias quanto Huizinga, e talvez mesmo Bakhtin, tenham em mente a idéia uma concepção naturalizada de "lazer".

Como um círculo de giz que as crianças traçam no chão, o jogo propicia uma experiência outra do espaço-tempo. É lugar-comum a expressão de que os jogadores *"esquecem onde estão"* e *"não vêem o tempo passar"*. Dir-se-ia que praticam um (re)encantamento do mundo, ou então a criação de um pequeno mundo liminar nos interstícios do mundo real; experiência de um instante artificial em que a intensidade é possível de ser vivida, ainda que na exceção e na transgressão. Dir-se-ia, então, que o mergulho vertiginoso na eternidade do instante suspende momentaneamente o devir;

¹⁹⁶ Huizinga, *Homo ludens*, p. 6.

¹⁹⁷ Elias & Dunning, *A busca da excitação*, p. 105.

¹⁹⁸ Bakhtin, *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*, p. 204.

voltar-se para o instante é esquecer a história, o “eu”, o *fatum*; é, em suma, uma forma de êxtase, como o clímax do sexo, o transe do xamã ou a experiência do fora na arte, na mística e na loucura.

O círculo do jogo é um artifício provisório. Ao mesmo tempo real e ideal, ele coloca-se precisamente na fronteira entre a vida e a arte. Provisoriedade. Artificialidade. Fragilidade. Efemeridade. Fugacidade. É nisso que reside justamente a potência do jogo como linha de fuga, movimento de (des)subjetivação que escapa e faz escapar.

Em *Mistérios do Rio*, de 1924, o moralista urbano Benjamin Costallat faz uma observação sobre os cabarets cariocas: “*Nesses palácios noturnos do jogo e da prostituição não se pensa, nem se age, como durante o dia na vida normal da cidade*”.¹⁹⁹ De fato, essas heterotopias possibilitam uma transcendência da “*vida normal da cidade*”, uma fuga dos moldes da vida ordinária, uma transgressão da rotina do mundo administrado. O jogo transcende a causalidade do mundo, está acima da necessidade da vida cotidiana, da lógica e da racionalidade. Como diz o antropólogo Jéferson Bacelar, o jogo “*guarda muito mistério e magia*”.²⁰⁰

A rotinização da vida é um aspecto essencial do desenvolvimento da racionalidade e da ordem capitalistas. A padronização dos tempos e movimentos impôs historicamente uma crescente ditadura do relógio. A divisão do processo de trabalho projetou um ideal sobre toda a sociedade, determinando a organização de seus tempos e de seus espaços. A disciplina capitalista, como mostraram as pesquisas de Foucault, tem um objetivo estratégico essencial: a ampliação crescente da lógica prisional para outros lugares: a fábrica, a escola, as diversas instituições sociais. A disciplina, visando o assujeitamento de corpos economicamente produtivos e politicamente controlados, implicou, em última

¹⁹⁹ Costallat, *Mistérios do Rio*, p. 28.

²⁰⁰ Bacelar, *Gingas e nós*, p. 113.

análise, a promoção de um sistema de rotinas orientando todos os tempos e movimentos da vida social.²⁰¹ Mas também pode-se pensar, sem contradizer Foucault no essencial, que a disciplinarização da vida social não é um resultado, uma vitória conquistada de uma vez por todas; ela é um processo, uma estratégia de poder que se vê constantemente às voltas com resistências e recusas, táticas de fuga que partem de múltiplos lugares sociais e que negam sua vitória total. Assim, pode-se conceber a simples persistência de práticas lúdicas (dionisíacas, improdutivas, inúteis e irracionais) não apenas como um fenômeno de resistência, mas como um atestado mesmo dos fracassos da sociedade disciplinar em impôr-se de forma cabal e absoluta sobre o mundo da vida.

Em *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*, Bakhtin utiliza a palavra *cotidiano* para designar a vida privada, doméstica e familiar, em contraposição à praça pública, lugar das festas, dos jogos e brincadeiras, dos encontros, da expansão própria da sociabilidade coletiva. Há em Bakhtin um sentido negativo da noção de *cotidiano* nas sociedades modernas a partir do Renascimento. Nelas, "*Os antigos privilégios da praça pública em festa restringem-se cada vez mais*"²⁰² em prol da privatização do cotidiano. A vida cotidiana aparece então como o lugar marcado pelos hábitos e costumes rotineiros, regulado pela disciplina a mais estrita e pelo controle o mais insidioso das emoções. O conceito de cotidiano em Bakhtin como lugar de restrição das formas emotivas de sociabilidade nos leva a considerar as práticas lúdicas enquanto formas sociais de ruptura do cotidiano, instante de suspensão, subversão e inversão da vida rotinizada.

Como as festas, o sexo, as drogas e as beberagens, o jogo oferece um meio de evadir-se de um cotidiano que, marcado pela rotinização e pela miséria das emoções, é uma fonte de permanente frustração individual. O *ludus*, sem dúvida, é uma das formas

²⁰¹ Cf. também E. P. Thompson, "Tempo, disciplina de trabalho e capitalismo industrial", In *Costumes em comum*, pp. 267-304.

²⁰² Bakhtin, *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*, p. 30.

assumidas pela sombra de Dionísio. O jogador, sujeito de uma errância lúdica, detesta o tédio e a mesmice do mundo. Jogar é sempre um modo de aventurar-se; o lúdico é individual ou coletivamente acionado contra a uniformização dos comportamentos em uma sociedade que, como disse Hannah Arendt, encontra-se “*inteiramente submersa na rotina do cotidiano*”.²⁰³ Tomado ao tempo produtivo, o uso do tempo sem finalidade — sem *telos*, ideal ou projeto — faculta uma resistência à redução da subjetividade aos modelos impostos pelos códigos identitários. Em autores tão diferentes quanto Elias, Bakhtin, Huizinga ou Maffesoli, o lúdico — seja nas tentativas conceituais ou nas observações empíricas — aparece como comportando experiências transcendentais do cotidiano regado, disciplinado, administrado, controlado e normatizado. A concepção de jogo como transcendência da vida cotidiana é confirmada também pela antropologia. Em *Gingas e nós*, o antropólogo Jéferson Bacelar diz que o jogo é “*palco da transformação simbólica do mundo real, propiciador da consecução de desejos e necessidades que, momentaneamente, em muito extrapolam as bases do cotidiano*”.²⁰⁴

Conforme avança o processo de civilização dos comportamentos e racionalização das atitudes processo que atinge o seu auge na modernidade, o jogo tende a transformar-se numa linha de fuga atualizada por indivíduos e grupos sociais na demanda da excitação. Para utilizar as palavras de Jean Duvignaud a propósito das atividades inúteis em geral, o lúdico é marcado por “*um aire más ligero*” e por “*una fuerza que difícilmente se encuentra en la vida cotidiana*”. Ele propicia, assim, uma “*cierta experiencia del ser*” que transcende o reino da necessidade (e o imperativo da utilidade) e “*cuya raíz está en la libertad del juego*”. Para compreender “*esa región de los actos inútiles en que se sitúa el juego*”, é preciso abandonar a visão plana do universo que caracterizou o positivismo e

²⁰³ Arendt, *A condição humana*, p. 53.

²⁰⁴ Bacelar, *Gingas e nós*, p. 103. O estudo refere-se ao futebol de várzea, mas a observação pode ser aplicada a um sem número de outras práticas lúdicas.

perceber que “*en todas las sociedades (...) existe una vida más compleja, menos reglamentada*” do que supõem as teorias sociais modernas.²⁰⁵

E

Na modernidade, a crescente problematização do jogo não se restringiu ao campo das práticas e discursos das elites do poder. As práticas sociais classificadas como contravenção desde o *Código Penal dos Estados Unidos do Brasil* de 1890 (alcoolismo, desordem, jogo, vadiagem e mendicância) foram também objeto de discurso das vanguardas operárias desde o final do século 19. Em maio de 1898, um jornal proletário de Porto Alegre, a *Gazetinha*, discorre sobre o jogo como um dos muitos “ópios do povo”. Segundo a imprensa operária, a tolerância dos governos para com as práticas de jogo é estratégica e maquiavelicamente interessada, pois a jogatina funciona como um dos fatores de alienação do Povo:

Também, para que demônios coibir a jogatina? Enquanto o Zé joga, não se lembra que o país vai à guerra. Se o Povo não jogasse, bem podia ser que prestasse mais um pouco de atenção à miséria que lhe vai por casa. E daí ninguém sabe os resultados que adviriam dessas meditações filosóficas. [...] Os governos fraternais são assim. Procuram divertir o Povo, porque nada há mais pernicioso, e perigoso mesmo, do que a massa anônima entregue aos efeitos da hipocondria [sic.]. Esta moléstia nervosa predispõe o indivíduo ao suicídio, mas a prática tem demonstrado que às vezes há desvio na regra, que o suicídio é substituído pelo homicídio e nos casos agudos a moléstia gera até governicídios. [...] Quando não se pode, ou não se quer dar pão ao Povo, dá-se-lhes jogos.²⁰⁶

Essa frase lapidar — “*Quando não se pode, ou não se quer dar pão ao Povo, dá-se-lhes jogos*” — sintetiza o moralismo das vanguardas proletárias na virada do século e

²⁰⁵ Duvignaud, *op. cit.*, passim.

²⁰⁶ Apud Pesavento, *O cotidiano da República*, p. 66.

difunde uma imagem do jogo como “ópio da miséria”. Crente, a seu modo, na nova religião do progresso, a vanguarda da classe operária considera a “jogatina” uma versão burguesa dos jogos de arena da antiguidade: trata-se de dar ao povo iludido não o *panis et circensis*, mas o circo *no lugar* do pão. Nessa visão moralista, o jogo funciona simplesmente como um fator de alienação e dominação das classes dominadas pelas classes dominantes sob o capitalismo. Em *O cotidiano da República*, a problematização do jogo pelos socialistas de Porto Alegre do final do século 19 é analisada pela historiadora Sandra Pesavento nos seguintes termos:

Identificando pois o jogo como “ópio do povo”, as críticas eram claramente dirigidas ao governo republicano. Naturalmente, não é que a *Gazetinha* tolerasse o jogo ou o permitisse para os pobres, pelo contrário, excessivamente moralista, de um moralismo típico do pensamento socialista de então, o jogo era por ela considerado um vício e, como tal, imoral e condenável. O que denunciava era que esta prática tinha um patrocínio oficial. No caso das classes dominantes, era tolerada e disfarçada, no caso dos jogos de azar, do agrado dos pobres, a sua repressão se constituía numa farsa, pois interessava aos governos manter o povo alienado da exploração em que vivia.²⁰⁷

A constatação não é muito diferente em outras partes do Brasil, especialmente nos emergentes centros urbano-industriais do Rio de Janeiro e São Paulo.

Para o historiador Marcelo Badaró Mattos, o discurso dos militantes operários sobre as contravenções simplesmente “*completa a análise da visão fabril sobre os contraventores*”. Badaró Mattos analisa a discussão do jogo e do alcoolismo n’A *gazeta Operária*, do Rio de Janeiro, no início do século 20. Segundo sua leitura, a problematização das contravenções no discurso operário comporta similitudes e diferenças em relação à visão jurídico-policia:

Uma primeira aproximação com a “palavra operária” dos jornais conduz à constatação de pontos de contato entre o discurso da militância e

²⁰⁷ Pesavento, *op. cit.*, p. 66.

a visão jurídico-policia das contravenções. Esta aproximação, entretanto, deve ser entendida em relação à proposta do movimento operário de valorização e dignificação da figura do trabalhador.²⁰⁸

Quase que na mesma perspectiva das elites do progresso, os jornais operários combatem o jogo como um vício da tradição, ao lado da taverna e da religião. Ou seja, aparece aqui, novamente, a famosa imagem marxiana do “ópio do povo” ou do “ópio da miséria” (que, segundo a visão insuspeita de Gramsci, Marx tomou emprestada a Balzac).²⁰⁹ Conforme o historiador Badaró Mattos:

Jogo e alcoolismo aparecem nos jornais operários em associação com outras manifestações também consideradas nocivas à vida operária como a religião, o carnaval e o ensino oficial. Para os que escreviam nestes jornais, era preciso que o operariado superasse esses hábitos tradicionais “... hábitos de taverna, igreja e jogos de todas as classes, trindade estúpida que o embrutece e o desmoraliza...” Operários bêbados e jogadores com certeza não constituíam o protótipo do trabalhador consciente, base do proposto fortalecimento da luta sindical. Não representavam também a imagem digna de trabalhador que o movimento operário lutava por afirmar perante o conjunto da sociedade.²¹⁰

Em outras palavras, a condenação moral dos “jogos de azar” pelo discurso operário passa, igualmente, pela construção da subjetividade do trabalhador. Mas, enquanto a moral das elites almeja a produção do trabalhador disciplinado para a fábrica, a moral da vanguarda operária visa com a fabricação do “homem do futuro”, o agente da revolução. O jogo é representado como uma evasão da realidade; uma prática social manipulada pelas classes dominantes e utilizada como instrumento ideológico de manutenção da exploração econômica e da dominação política.

Num ensaio sobre “O tema do nobre selvagem como fetiche”, Hayden White analisa, de passagem, as representações dos militantes socialistas sobre o proletariado

²⁰⁸ Badaró Mattos, *Vadios, jogadores, mendigos e bêbados na cidade do Rio de Janeiro do início do século*, p. 64.

²⁰⁹ Gramsci, “A religião, o jogo e o ópio da miséria”, In *Maquiavel, a política e o Estado moderno*, pp. 345-49. Balzac, no conto *Un ménage de garçon*, refere-se à loteria como “l’opium de la misère”.

²¹⁰ Badaró Mattos, *op. cit.*, p. 64-65.

como uma “*tendência, por parte daqueles que queriam ver neles o tipo de humanidade do futuro, a dotá-los de atributos divinos, uma tendência que alcança o seu apogeu na designação que Marx atribui ao proletariado, a do verdadeiro tipo de humanidade que ganhará o seu reino no final da história*”.²¹¹ Sem dúvida, a subjetividade do jogador não combina com essa missão redentora atribuída ao proletariado. E, por certo, os jogos que especulam com o acaso estariam excluídos da sociedade do futuro. Não se trata de ironizar *a posteriori* os militantes, mas de mostrar que comungam de um mesmo universo de valores morais datados e contingentes: os valores da modernidade. Embora em nova chave, os representantes dos trabalhadores repetem o discurso daquilo que Maffesoli chama o “moralismo produtivo”: “*Vale notar que o moralismo ‘produtivo’ não é apanágio de um dado partido. Da direita mais empedernida aos mais razoáveis e responsáveis homens de esquerda, o repúdio [das práticas improdutivas] é o mesmo*”.²¹² Na moral energetista, os extremos se tocam. Portanto, não é de estranhar que os jornais operários, desde o final do século 19, participem da problematização do jogo; e que a aproximação com a visão policial transpareça em grande número de artigos de jornais socialistas e anarquistas; e que a *Gazeta Operária*, em 1903, chegue a oferecer-se para colaborar com a polícia na identificação de bicheiros.²¹³

E

“Não há um instante que não possa ser a cratera do Inferno. Não há um instante que não possa ser a água do Paraíso. Não há um instante que não esteja carregado como uma arma.”

Jorge Luis Borges, *Doomsday*

²¹¹ White, “O tema do nobre selvagem como fetiche”, p. 215.

²¹² Maffesoli, *A sombra de Dionísio*, p. 40.

²¹³ Badaró Mattos, *op. cit.*, p. 64.

É necessário postular que o acaso é ontologicamente primeiro em relação às regras, lógicas e leis. Com efeito, essas invenções humanas datadas — regras, lógicas e leis — buscam esconjurar o acaso ou, o que dá no mesmo, submetê-lo a uma necessidade metafísica qualquer. Toda linha de fuga conecta-se a fluxos sociais, econômicos e políticos os mais heterogêneos. O *ludus* aleatório, como dissemos, agencia processos dissidentes do modo dominante de produção da subjetividade.

Os dispositivos de saber-poder objetivam a produção de subjetividades assujeitadas ao capital. Os paladinos da ordem e os pregoeiros do progresso visam estrategicamente a formação de um novo sujeito moral, libertados das amarras da tradição e seus arcaísmos. As práticas modernas, articuladas ou não ao Estado republicano, objetivam a dobra moral de uma população a um novo modo de ser (*ethos*). Uma moral dominante modeliza uma multiplicidade humana qualquer segundo determinadas segmentos binários de subjetivação. As semióticas lúdicas que pontuam no cotidiano, subvertendo-o, conectam-se a fluxos de moeda, de emoção, de energia e de acaso. Uma máquina de jogo é um agenciamento, quer dizer, uma relação entre uma máquina (humana) de jogo e uma potência (inumana) de acaso. Ao efeito principal desse agenciamento chamamos, mais atrás, de intensidade.

É difícil fugir da lógica binária que formata o pensamento moderno. Mas não se deveria ver no jogo uma mera inversão de códigos e “papéis”, mas a afirmação de uma diferença em relação à modelização das condutas, comportamentos, atitudes e mentalidades objetivada pelos dispositivos subjetivantes do capitalismo.

Às mudanças e permanências sociais, políticas e econômicas articulam-se mudanças e permanências nos processos de subjetivação, ao nível da economia das emoções. Emerge historicamente um novo modo de produção da subjetividade — a

modernidade — com novas referências, valores e códigos. A modernização opera uma série de mutações no campo da economia política, mas também no campo da economia subjetiva. O Brasil do final do século 19 é marcado pela entrada compulsória no modo de produção da subjetividade capitalística das sociedades industriais modernas.

Da perspectiva das elites do progresso, uma das mais emergentes necessidades era transformar o *Homo brasiliensis* num sujeito trabalhador. A boa solução do problema (histórico) da formação de uma força coletiva de trabalho era essencial para promover o progresso, isto é, conectar uma sociedade “arcaica” aos fluxos do capitalismo industrial. Sob muitos aspectos, a modernização dos modos de ser, sentir e pensar assume uma forma muito concreta de modelização moral dos sujeitos. Modernizar é dobrar a um novo *telos* um modo de subjetivação, atrasado, não-progressista; é transformar sujeitos “precários”, fixos às teias da tradição, em homens novos, modernos. O ideal de modernidade efetivado pelas práticas políticas de modernização demanda, portanto, uma nova matriz de constituição da subjetividade. Os dispositivos de modelização do sujeito exercem-se sobre a vida cotidiana dos indivíduos, “*classificando-os em categorias, atando-os a uma identidade e impondo-lhes uma lei de verdade na qual devem ser reconhecidos*”, diz a filósofa Sandra Caponi.²¹⁴

Assim, e repetindo, a modernização implica inovações não apenas técnicas, científicas e materiais; não apenas acontecimentos políticos, econômicos e sociais, mas também inovações minúsculas e difusas que incidem sobre os processos de constituição da existência subjetiva. A virada do século é marcada por uma série complexa de descontinuidades (bem como de continuidades e permanências) nos modos de constituição de si ao nível mais elementar da vida cotidiana.

A instalação das máquinas capitalistas de produção da subjetividade tem uma

²¹⁴ Caponi, *Do trabalhador indisciplinado ao homem prescindível*, p. 45.

história complexa e atribulada. Os dispositivos ortopédicos de moralização emergem historicamente na família, na igreja, na escola, no exército, na fábrica, no hospital, na prisão, enfim, em todas as instituições sociais. Com a modernização das estruturas do Estado, esses filamentos oriundos de diversos lugares sociais são enfeixados em diversos códigos, dos códigos penais aos de etiqueta.

E

No extremo de uma torção de força, a linha de fuga do jogador comporta vetores de antidisciplina e engendra processos singulares de subjetivação dissidente. Ver nessas derivas nômades simplesmente a reprodução perversa dos fluxos dominantes do capitalismo seria perder o principal: a diferença existencial dessas práticas num determinado campo de relações de forças. As experiências de jogos de azar constituem processos de subjetivação diferenciais em relação aos códigos morais dominantes na sociedade moderna. A partir das relações entre jogo e estética, a fuga lúdica pode ser pensada, no limite, como um desejo de estetização da existência, na contramão das práticas produtoras do sujeito moderno. Para além da disciplina ou de toda forma de normatização, será preciso pensar o jogador como dissidente do sistema de valores vigente na sociedade moderna. A experiência lúdica escapa ao assujeitamento individual e coletivo imposto pelo diagrama de saber-poder da sociedade burguesa, e que constrange à produção, à temperança, à parcimônia e à ascese do mundo. Fugindo à imposição do dever-ser e às rotinas normatizadas — a esse “constrangimento prolongado” —, o ludismo escapa tanto ao tempo do trabalho (produção do valor) quanto ao tempo do descanso (reprodução da força de trabalho). A subjetividade lúdica é, assim, co-extensiva a

determinadas linhas de fuga que atravessam e constituem um campo social.

Ainda que sujeita a regras e lógicas que mutilam o acaso, toda fuga lúdica é essencialmente antidisciplinar; ela é inseparável de processos de subjetivação marcados por essa “espontaneidade rebelde” de que fala Deleuze:

Pode-se com efeito falar de processos de subjetivação quando se considera as diversas maneiras pelas quais os indivíduos ou as coletividades se constituem como sujeitos: tais processos só valem na medida em que, quando acontecem, escapam tanto aos saberes constituídos como aos poderes dominantes. Mesmo se na seqüência eles engendram novos poderes ou tornam a integrar novos saberes. Mas naquele preciso momento eles tem efetivamente uma espontaneidade rebelde.²¹⁵

Comentando, em referência às últimas obras de Foucault, a noção de processo de subjetivação, Deleuze esclarece que “*é estúpido ver aí um retorno ao sujeito*”; trata-se, antes, “*da constituição de modos de existência ou, como dizia Nietzsche, a invenção de novas possibilidades de vida. A existência não como sujeito, mas como obra de arte...*”²¹⁶ Sem dúvida, no caso da presente pesquisa, haveria a necessidade de toda uma investigação empírica para analisar, no que diz respeito às mais diversas práticas e experiências lúdicas, as formas de constituição de estilizações existenciais específicas. Apenas indica-se, aqui, a possibilidade dessa história.

As práticas de jogo podem ser consideradas, nos termos deleuzianos, como pontas de desterritorialização dos agenciamentos ou linhas de fuga. O delineamento das linhas de fuga pode ser visto como “*uma certa maneira de ocupar, de preencher o espaço-tempo, ou de inventar novos espaços-tempos*”.²¹⁷ Do ponto de vista de uma moral estrita (a moral dos códigos), vimos como as intensidades, efervescências ou paixões do jogo instauram uma negação dos modelos de conduta valorizados socialmente. Com efeito, a

²¹⁵ Deleuze, “Controle e devir”, In *Conversações*, p. 217.

²¹⁶ Idem, p. 120.

²¹⁷ Idem, p. 212.

transgressão das normas habituais e ordinárias instaura outras “normas” mais porosas, flexíveis e negociáveis. Normas não absolutizadas, não-leis, e sobretudo *outras* em relação à moral dominante. A desterritorialização ou linha de fuga se dá nos processos mesmos de subjetivação; nos modos singulares de produção da subjetividade como estilo de vida ou desejo de estetização da existência. Não é descabida, portanto, a pergunta: que estilo de vida constrói o jogador?

Para Maffesoli, a crescente imposição social do comportamento “sério” e racional (in)formou, em grande medida, a consciência do homem moderno (civilizado, centrado, auto-suficiente). Porém, a hegemonia desses valores e ideais em nada teria diminuído a pulsão à errância que enfrenta e contrabalança a imposição exclusivista de valores unidimensionais, próprios de uma “moral monoteísta”. O ludismo, a contrapelo do dever-ser moderno, é um claro índice do querer viver e da perduração da socialidade.²¹⁸ Assim como a perspectiva de Elias, a hipótese maffesoliana tem muitas virtudes heurísticas, mas comporta algo de uma concepção por demais reativa (Freud e Weber, em Elias; Durkheim, em Maffesoli). Mas a própria perduração da socialidade só é possível a partir do primado das linhas de fuga, pois numa sociedade tudo foge, e isso é primeiro.

Quanto ao processo de subjetivação, pensando em termos foucaultianos, as práticas lúdicas podem ser compreendidas como a construção de um espaço de liberdade, de subjetivação autônoma frente às identidades cêtricas e (auto)centradas impostas pelos dispositivos moralizantes. O cuidado de si do jogador, na modernidade, assume a forma não do autodomínio, mas antes a forma de uma ética dispendiosa, tributária das partes malditas.

²¹⁸ Maffesoli, *A sombra de Dionísio*, p. 35.

E

Mesmo nas piores gaiolas de ferro, as liberdades intersticiais explodem por todos os cantos. No próprio século 19 — a grande época do trabalho, da domesticação dos costumes e da racionalização geral da existência — *"encontramos as falhas e brechas pelas quais continua a brotar o querer viver coletivo."*²¹⁹ Um sistema de valores não é uma totalidade fechada e homogênea. A noção de sistema não é, aqui, das mais adequadas. Sem dúvida, ao mesmo tempo em que há uma moral hegemônica, que se quer propor como regra universal de conduta e comportamento, há também o que se poderia chamar, muito genericamente, uma moral rebelde ou, mais propriamente, uma ética; quer dizer, um código pautado por regras próprias e que escapa à moral dominante. É preciso observar, inicialmente, que uma moral não é nunca uma lei seguida à risca. A observação atenta da vida social mostra que, no cotidiano, nem mesmo o mais circunspecto dos mortais age estritamente segundo um código rígido e absoluto de conduta. O erro consiste em acreditar na unidade do sujeito moral; ao contrário, seria mais adequado pensar que o sujeito é segmentado e o indivíduo, uma ficção vazia.

Os ideais morais compõem uma estratégia política; mas se os ideais fossem efetivos, não haveria necessidade de controles. É necessário observar, ainda, que todos os controles têm suas falhas; no limite, os costumes não se deixam domesticar: *"De fato a domesticação dos costumes pode permanecer como um louvável objetivo; não obstante é fácil constatar-se que seus efeitos são praticamente nulos."*²²⁰ Além disso, um ideal é sempre muito relativo: ao ideal normativo, o jogador sobrepõe um outro ideal, individual e hedonista: *"O ideal é aquilo que eu vejo como melhor para mim, portanto o jogo é o meu*

²¹⁹ Idem, p. 170.

²²⁰ Idem, p. 171.

ideal."²²¹

Os significados inconscientes do jogo apontam para a despesa e a inutilidade. A mera gratuidade de uma ação sem intenção utilitária — aquilo que Duvignaud chama a região dos atos inúteis²²² — relativiza o uso do espaço-tempo definido por sua finalidade produtiva. A perversão da gratuidade, o desperdício do tempo, da riqueza e da energia subvertem as virtudes burguesas que orientam a economia política e fundamentam as normas da vida moderna. Segundo Herbert Marcuse, o jogo, assim como a exibição, revela sua plena distância dos valores da produtividade e do desempenho: "*o jogo é improdutivo e inútil precisamente porque anula as características repressivas e exploradoras do trabalho e do lazer; 'joga, simplesmente', com a realidade.*"²²³

E

E há que se compreender a fuga lúdica (e os modos de subjetivação que ela acarreta) dentro do longo processo histórico de racionalização do uso do tempo no sentido da unidimensionalização social; processo que, intrínseco ao desenvolvimento do capitalismo, não é nunca finalizado nem totalmente vencedor. Segundo Maffesoli, a vitória absoluta da racionalidade, caso acontecesse de fato, decretaria, inclusive, a morte da sociedade; daí, segundo o sociólogo, o ludismo e o orgasmo serem acionados para a manutenção da socialidade de base (o "*querer viver*" coletivo), desempenhando sempre um papel importante de "*respiração do mundo*" frente aos processos históricos de unidimensionalização social. Contraposto àquilo que o sociólogo chama "*a grande*

²²¹ Depoimento de um jogador, citado por Padilla, *op. cit.*, p. 79.

²²² Duvignaud, *El juego del juego*, p. 15.

²²³ Marcuse, *Eros e civilização*, p. 173. Grifos no original.

ideologia prometêica ou progressista (com raízes no Iluminismo), que pretende “*planificar a felicidade individual e social pelo uso exclusivo dos instrumentos da razão*”, as práticas lúdicas e orgiásticas conferem ao cotidiano vivido uma rajada de vento passional que estilhaça a grande rigidez das imposições normativas.²²⁴ Nesse sentido, a mera persistência do ludismo pode ser vista como uma linha de fuga que, evidentemente, não passa pelos canais tradicionais da política organizada por atores autoconscientes, mas que permeia as miúdas práticas da vida cotidiana com uma eficácia nada desprezível.

O jogador inventa, em relação aos códigos morais, um espaço de relativa autonomia na construção da própria subjetividade: “*Todos nós, jogadores [...], somos vencedores porque existe uma só vitória: a de podermos viver nossas vidas como desejamos*”.²²⁵ Para o jogador, fazer da vida uma matéria moldável é transformá-la num artifício lúdico e numa aventura emocionante de ser vivida: viver intensamente é não temer apostar num jogo arriscado, porque viver é muito perigoso: “*A verdadeira emoção do jogo não está no ganhar ou perder e sim no próprio risco da aposta*”.²²⁶ Em muitos casos, trata-se também da construção de uma forma de sociabilidade, de uma relação com o(s) outro(s), de uma existência não-solitária: “*O jogador detesta a solidão, até porque não se joga só*”.²²⁷

E

O jogador ativa processos de desterritorialização *dentro* do jogo imposto pelos códigos dominantes. O próprio nomadismo de muitos jogadores é exemplar de um

²²⁴ Maffesoli, *A sombra...*, *op. cit.*, citações às pp. 133 e 97, respectivamente.

²²⁵ Citado por Padilla, *op. cit.*, p. 49.

²²⁶ Idem, p. 41. O depoente é jogador de cartas.

²²⁷ Idem, p. 100.

movimento de dessubjetivação ou linha de fuga; é preciso conceber o nomadismo como movimento, inclusive quando o sujeito não sai do lugar: viagem imóvel, dessubjetivação.²²⁸ Uma grande questão de Deleuze e Guattari diz respeito aos modos de subjetivação: “*como fazer para nos descolar dos pontos de subjetivação que nos fixam, que nos pregam numa realidade dominante?*”²²⁹ O jogador, jogando com as normas, experimenta um lance possível. Em muitos pontos, a subjetividade lúdica escapa a um sistema moral informado pela ética do trabalho, pela busca do lucro, pelo desejo de acumulação de bens materiais e simbólicos, etc. A uma moral formal e universal que dita os códigos normativos, contrapõe-se uma miríade de práticas lúdicas difusas e não-estruturadas, escorrendo à deriva em fluxos que passam por todos os lugares e não se concentram em lugar nenhum.

É necessário não crer na unidade do sujeito. A noção de *segmentaridade* permite que se pense uma espécie de pulverização do sujeito na miríade de fluxos que atravessam o *socius*, na contramão das identidades monolíticas impostas como universais; permite que se pense as trajetórias muitas vezes errantes dos trânsfugas do lúdico. A segmentarização quebra a pseudo-identidade do sujeito. Como diz Perlongher, “*não é possível continuar pensando o sujeito enquanto sujeito unitário, mas enquanto segmentado, fendido por segmentações binárias e por fluxos moleculares [...]*”²³⁰ Deleuze define as linhas de fuga como um dado primeiro da sociedade. As linhas de fuga “*atravessam uma sociedade*”; numa sociedade “*tudo foge, tudo se desterritorializa*”.²³¹ Uma nota de Richard Sennet permite pensar o ludismo como experiência de desterritorialização: “*jogar requer uma libertação de si mesmo, ou seja, uma forma de*

²²⁸ Cf. Deleuze & Guattari, *Mil Platôs*, v. 3, p. 22.

²²⁹ Idem, *ibidem*.

²³⁰ Perlongher, *Territórios marginais*, p. 99.

²³¹ Deleuze, “Desejo e prazer”, p. 21.

desenraizamento, de desterritorialização".²³²

Se, de fato, como quer Huizinga, a "essência" do jogo é o divertimento,²³³ seria preciso restituir a esse verbo — *divertir* — as raízes etimológicas que lhe são de direito: desvirtuar, desabituar, sair da rota, e não entendê-lo no sentido contemporâneo, ou seja, como uma experiência insípida de "divertimento" nas práticas domesticadas do "lazer". *Divertir-se*, no sentido primeiro da palavra, é justamente desterritorializar-se. Nada tem a ver com o lazer.

As linhas de fuga, para Deleuze, não são criadas pelos marginais: "*Ao contrário, elas são linhas objetivas que atravessam uma sociedade, na qual os marginais instalam-se aqui ou ali para fazer um círculo, um circuito, uma recodificação*".²³⁴ As linhas de fuga são "*determinações coletivas históricas*" para as quais não se coloca o estatuto da resistência, uma vez que, para Deleuze, elas são determinações primeiras em relação ao poder (primado do desejo sobre o poder). Ao contrário de uma resistência passiva, a insistência dessas práticas evidenciam uma ação sobre o mundo social que, ao subverter, reverter e afirmar a diferença, constituem um espaço de autonomia da ética sobre a moral, no engendramento de modos distintos de subjetividade capazes de escapar aos agenciamentos capitalistas.

A noção de *linha de fuga* em Deleuze é apropriada para dar uma positividade política a uma prática social aparentemente despolitizada ou apolítica. Determinadas práticas lúdicas atuam como linhas de fuga em relação às subjetividades identitárias, normatizadas, impostas pelos mecanismos de poder característicos das sociedades disciplinares.

²³² Sennett, *O declínio do homem público*, p. 385.

²³³ Huizinga, *op. cit.*, p. 5.

²³⁴ Deleuze, "Desejo e prazer", p. 21.

E

Enquanto, para o jogador ocasional, as práticas de jogo constituem formas de diversão e sociabilidade, para o jogador “profissional” — o escroque ou o malandro de jogo —, essas mesmas práticas são, muitas vezes (e sem prejuízo da fruição lúdica), um expediente de sobrevivência. Meio de vida ou “ganha-pão” que, da perspectiva dos códigos dominantes, é uma forma de não-trabalho, vadiagem ou meio ilícito de obtenção da renda. Entram nessa categoria o baralho, a sinuca, a víspera, a vermelhinha, a chapinha, entre outros jogos considerados “de malandro” desde o começo do século 20. Sobre essas práticas poder-se-ia evocar as palavras de Michel de Certeau: elas constituem

Mil maneiras de *jogar/desfazer o jogo do outro*, ou seja, o espaço instituído por outros, caracterizam a atividade, sutil, tenaz, resistente, de grupos que, por não terem um próprio, devem desembaraçar-se em uma rede de forças e de representações estabelecidas. [...] Nesses estratégias de combatentes existe uma arte dos golpes, dos lances, um prazer em alterar as regras de espaço opressor.²³⁵

Em 1952, na cidade de São Paulo, a Liga Contra o Jogo faz publicar, na coletânea *O jogo... indústria do crime*, um texto do doutor Renato Kehl intitulado simplesmente *O jogador*. Nesse contexto, o médico higienista traça a imagem dos “*jogadores-abutres*”, “*profissionais que vivem para o jogo e do jogo*”:

O jogador profissional é velhaco e velhaco desnaturado, sem coração, pior que a pior das víboras, porque ataca premeditadamente para saquear, seja quem fôr, um pobre empregado, um chefe de família carregado de responsabilidades.

O coração dêesses indivíduos é insensível aos lances tremendos que se passam no íntimo dos parceiros espoliados. Gozam da volúpia de assistir as vítimas empalidecerem até caírem sob suas unhas de rapinantes.

Não creio exageradas estas apreciações sobre os jogadores profissionais, ou “jogadores-abutres” que se alimentam da fraqueza, da

²³⁵ Certeau, *A invenção do cotidiano*, v. 1, p. 79, grifos no original.

estupidez e da miséria humana.²³⁶

Apesar do matiz moralista, a imagem dos “jogadores-abutres” não é destituída de interesse sociológico para uma história dos jogos pecuniários: o ser jogador é muitas vezes uma “profissão ilícita”²³⁷ e a economia do jogo é, nesse sentido, uma *economia de rapina*. A recusa em assalariar-se, a sujeitar-se ao capital, transforma muitas vezes a exceção em regra: de fonte de renda alternativa, o jogo torna-se uma “viração” constante e permanente da malandragem dos grandes centros urbanos.

O jogo como tática ilícita de sobrevivência é mencionado nos versos de *Malandro medroso*, composto por Noel Rosa em 1930: “*Eu devo, não quero negar / Mas te pagarei quando puder / Se o jogo permitir / Se a polícia consentir.*”²³⁸ Em 1936, Moreira da Silva e Tancredo Silva, no samba-de-breque *Jogo proibido*, descrevem o funcionamento de um jogo fraudado, a “chapinha”. A canção diz o seguinte:

Não quero outra vida
Senão jogar chapinha de cerveja Cascatinha
Dinheiro no bolso, lenço no pescoço
Chapéu de palhinha, eu fico mesmo almofadinha
Eu ando melhor do que doutor
Com meu terno de tussor.

Quem olha para mim não diz
Que eu sou jogador, no samba eu sou doutor
Eu fico na esquina de fininho e de mansinho
Esperando os parceiros e sempre tenho um farol
Um malandrinho inteligente que é meu companheiro
E gosta muito de dinheiro.

E vem jogando o otário de bigode grande
E o farol me aponta quanto é que tem
Tem cinqüenta mil réis, tem mais cinco e mais dez
Na chapinha da ponta
“Eu vou fazer de brincadeira pro senhor
Essa ganha, essa perde, na voltinha que dou”

²³⁶ Kehl, “O jogador”, 1952, p. 16.

²³⁷ A expressão é de Le Goff, que a emprega num contexto totalmente diferente. Cf. “Profissões lícitas e profissões ilícitas no ocidente medieval”, In *Para um novo conceito de Idade Média*, pp. 85-99.

²³⁸ Noel Rosa, *Malandro medroso*, 1930.

Já o palhaço bobear, o otário não sabe
Nem pode calcular onde a bolinha ficou
Ficou na unha, sim senhor.

Mas se o otário não paga, aí eu me aborreço
É claro, e lhe chamo de canalha
E dou-lhe um rabo-de-arraia
E sou logo obrigado a puxar
De Leonora, que é a minha navalha
(breque) — meto a soligem na laringe do otário
e ele geme: “Ai, ai, meu Deus do céu,
Não posso mais, vou me acabar. É para já.”²³⁹

Numa biografia de Moreira da Silva, o jornalista Alexandre Augusto conta que “*a moda nas rodas de malandro era o jogo de chapinha*”, e que a canção que o descreve, apesar do sucesso, desagradou à nata da malandragem: “*grande parte dos malandros odiou o samba, que explicava nos mínimos detalhes como se fazia a trapaça das chapinhas*.”²⁴⁰ Esse jogo também pode ser realizado com três cartas de baralho, duas de naipe preto e uma de naipe vermelho (nesse caso, o jogo fraudado recebe o nome de “vermelhinha”). A letra de *Jogo proibido* descreve a “chapinha” como um jogo praticado em conluio por uma “súcia” de malandros: o banqueiro, que manipula as chapinhas e banca as apostas; o “farol”, um menino cuja função é vigiar e avisar quando a polícia se aproxima; e também “apostadores” cuja função é atrair os “otários” e despertar-lhes a cobiça para melhor “depená-los” (o apostador é um “pato”). O jogo é praticado em espaço aberto, nas ruas mais movimentadas da cidade, o que possibilita a prisão em flagrante. A “chapinha” tem muitas variações, como explica o criminólogo Edgar Bittencourt, mas sempre envolve uma habilidade manual e verbal (discursividade), além de um conhecimento empírico da psicologia humana em suas relações com o dinheiro:

Expediente velhíssimo com que os malandros procuram enganar

²³⁹ Moreira da Silva e Tancredo Silva, *Jogo proibido*, 1936.

²⁴⁰ Alexandre Augusto, *Moreira da Silva: O último dos malandros*, p. 78.

incautos, volta e meia aparece com formas diversas. [...] O prestidigitador faz uns passes manuais e dá ao observador a segurança de que sabe onde se encontra a carta ou a bola diferente [...]. A verdade é que o observador aposta e não acerta nunca.

O jogo consiste em colocar-se uma bolinha branca sob uma de três chapinhas de garrafa. Com habilidade, o banqueiro mistura e movimenta com tal velocidade as tampinhas, que o apostador as confunde e fica sem saber onde se encontra a bolinha. Acontece, porém, que ela não está em qualquer das tampinhas, mas oculta entre os dedos do malandro, que permite, às vezes, que ele ganhe uma ou outra aposta, a fim de simular honestidade.²⁴¹

A figura do “jogador profissional” é representada pelos moralistas como uma espécie de parasita social. A “cavação”, com efeito, é um termo-chave na gíria de malandros, jogadores e prostitutas. A economia subterrânea da rua (prostituição, proxenetismo, jogo, comércio de objetos roubados, etc.) constitui aquilo que o sociólogo Loïc Wacquant chama uma “economia de rapina”.²⁴² As ciências sociais de língua inglesa cunharam o termo *hustler* — “virador”, numa tradução aproximada — para designar o sujeito dessas práticas. Segundo Wacquant, “*O verbo to hustle designa um campo de atividades que têm em comum o fato de colocar em evidência a utilização de um tipo particular de capital simbólico, a capacidade de manipular os outros, de enganar, conforme a necessidade, [...] com o fim de conseguir um proveito pecuniário imediato*”.²⁴³ A “viração” ou “cavação” constitui uma espécie de inteligência das ruas e pressupõe todo um conhecimento e uso dos espaços e dos códigos urbanos.

A associação da jogatina com a malandragem escolada é comum na problematização do jogo no Brasil, especialmente a partir dos anos 1930. Nas representações das elites, a imagem do malandro assume, em níveis paroxísticos, os vícios e defeitos congênitos atribuídos em geral ao *Homo brasiliensis* e em particular aos segmentos mais pobres da população urbana. A figura do malandro evidencia a todo

²⁴¹ Bittencourt, *Crime*, 1973, pp. 152-153.

²⁴² Wacquant, “The zone”, p. 50.

²⁴³ Idem, *ibidem*.

momento uma refração aos códigos dominantes e, por vezes, verdadeiras linhas de fuga em relação aos imperativos morais e econômicos de uma sociedade disciplinada para a produção capitalista. A começar, é claro, pelo dever moral do trabalho.

O malandro é um nômade urbano, produtor de uma subjetividade singularizada em relação às formas modelizadas de individuação moderna. Na linha de fuga da malandragem, o jogo aparece como uma estratégia de recusa do mundo do trabalho. Com efeito, o malandro jogador é uma espécie de anti-herói da canção popular do primeiro terço do século 20. Como esse João Ninguém, que “Não trabalha um só minuto/mas joga sem ter vintém”.²⁴⁴ Ou o personagem vadio, jogador, beberão e dissipador de *Com que roupa?*, de Noel Rosa: “*Eu nunca senti falta do trabalho, / Desde pirralho / Que eu embrulho o paspalhão. / Minha boa sorte é o baralho / Mas minha desgrça é o garrafão: / Dinheiro fácil não se poupa / Mas agora com que roupa?*”.²⁴⁵ Os exemplos de sambas que exaltam o jogo como um expediente do devir-malandro, poderiam ser multiplicados. A literatura também é um documento pródigo nesse sentido. Em alguns textos literários, por vezes o jogo aparece como negação explícita do espaço-tempo do trabalho. Como no conto Paulo Melado do Chapéu Mangureira Serralha, de João Antonio, em que o personagem-malandro inverte totalmente a moral burguesa do trabalho. Nessa inversão, o jogo (no caso, o carteadado) tem um lugar privilegiado: “*As abelhas trabalhando no abelheiro fazem zum-zum / Quando pego no baralho faço sempre vinte-e-um. / Quem me vê aqui cantando pensará que não trabalho / Tenho os dedos calejados da viola e do baralho.*”²⁴⁶

Evidentemente, essas táticas não passariam despercebidas ao discurso policial. Em 1954,

²⁴⁴ Apud Vasconcelos & Suzuki, “A malandragem e a formação da música popular brasileira”, In *História Geral da Civilização Brasileira*, v. 4, p. 521.

²⁴⁵ Noel Rosa, *Com que roupa?*, 1930.

²⁴⁶ João Antonio, “Paulo Melado do Chapéu Mangureira Serralha”, In *Os melhores contos*, p. 203.

o delegado Coriolano Cobra discorre sobre um outro “*jogo de malandros*”, a ronda²⁴⁷, descrita como um tipo de jogo fraudulento: “*A Ronda é considerada como jogo dos malandros que vivem a explorar incautos, razão pela qual toma, também, o nome de Batota. Significa essa palavra trapaça no jogo. É a Ronda o jogo que mais vem sendo jogado, em São Paulo, nos antros clandestinos de jogatina, conhecidos por ‘tunquetes’.*”²⁴⁸ É interessante observar, de passagem, que mesmo os jogos que não se encaixam no conceito jurídico de jogo de azar (aqueles cujo resultado dependem da sorte) são considerados como tal, para efeitos penais, quando envolvem fraude e aposta pecuniária.

E

Não se trata de romantizar a figura do malandro. Assim como uma multiplicidade de outras práticas ilícitas — a prostituição, o proxenetismo, o estelionato, etc. —, o jogo do malandro é, com efeito, uma economia depredatória. Mas, do ponto de vista da micropolítica e das artes de fazer, é interessante a cartografia desses lineamentos que escapam aos códigos dominantes e às estratégias do poder disciplinar.

Às estratégias dos poderes urbanos, o jogo rapinante transcende a mera resistência passiva em meio aos fluxos do capitalismo: é uma linha de fuga ou processo de desterritorialização que desemboca numa máquina de crime, e que quase sempre resulta na prisão do jogador, quando não na morte violenta. Em todo caso, trata-se de uma máquina de guerra “imoral” que opera taticamente contra as estratégias das potências dominantes, a começar pela polícia, e que atualiza todo um devir-malandro do jogador

²⁴⁷ A ronda é um “*Jogo de azar do qual pode participar qualquer número de parceiros, usando um só baralho*”, segundo o *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*.

²⁴⁸ Cobra, *op. cit.*, p. 277.

num processo de subjetivação à deriva. A tática, segundo Michel de Certeau, é movimento “dentro do campo de visão do inimigo [...] e no espaço por ele controlado.”²⁴⁹ O movimento tático é a lógica guerrilheira de um sujeito em situação de desvantagem perante um inimigo mais forte. Por isso ele requer não a força, mas a astúcia, a manha, a picardia, o jogo-de-cintura, o corpo-mole diante das circunstâncias e ocasiões. A tática

[...] opera golpe por golpe, lance por lance. Aproveita as “ocasiões” e delas depende, sem base para estocar benefícios [...]. O que ela ganha não se conserva. Este não lugar lhe permite sem dúvida mobilidade, mas numa docilidade aos azares do tempo, para captar no vôo as possibilidades oferecidas por um instante. Tem que utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário. Aí vai caçar. Cria ali surpresas. Consegue estar onde ninguém espera. É astúcia.²⁵⁰

A melhor fonte do *ethos* da malandragem é o samba, gênero por excelência da canção popular brasileira moderna. Num dos melhores estudos sobre a malandragem na música popular, Gilberto Vasconcelos e Matinas Suzuki, a partir do ensaio clássico de Antônio Cândido sobre o tema — *Dialética da malandragem* —, dizem o seguinte:

O malandro [...], como o pícaro, é espécie de um gênero mais amplo de aventureiro astucioso, comum a todos os folclores. O rastreamento dos antecedentes da esperteza do malandro nos leva até à antiguidade clássica, à categoria grega de *métis* — uma forma particular de inteligência astuta, uma *prudência avisada* (se é que podemos traduzir assim), dotada de um poder de embuste.²⁵¹

Os criminalistas, seguindo as lições da Escola Positivista de Ferri e Lombroso, não deixaram de incluir o jogador no grupo dos “*Malandros, estelionatários em geral e outros delinquentes voltados ao crime inteligente...*”.²⁵² A noção de “crime inteligente” ou “crime

²⁴⁹ Certeau, *A invenção do cotidiano*, p. 100.

²⁵⁰ Idem, pp. 100-01.

²⁵¹ Vasconcelos & Suzuki, *op. cit.*, p. 519.

²⁵² Ferrone, *No reino da malandragem*, 1977, s/p.

intelectual” remete diretamente à astúcia (*métis*), inteligência das ruas própria das táticas antidisciplinares e que se confundem com as linhas de fuga do jogo.

A astúcia do malandro, segundo Vasconcelos e Suzuki, coincide com a astúcia do jogador “profissional”:

Saber (sobre)viver: a dissimulação, o fingir, estratégias para uma vida melhor na sociedade adversa — contra a qual não adianta medir forças em um confronto direto; é preciso a máscara, o fingimento, o comportamento sofisticado; o malandro popular cava um viver paródico, um aparente aceitar das regras instituídas que se torna um ato até de inversão, uma maneira do excluído conviver com o excludente.²⁵³

O *hustler* ou malandro de jogo é um tipo com seus próprios códigos morais e culturais. Vida *sui generis*, devir à deriva. O malandro-jogador faz da cidade um campo de manobras em busca não somente daquilo que mais lhe falta — o dinheiro —, mas também, ou principalmente, de uma efetiva singularidade, construída na crista de uma louca linha de fuga, de uma máquina de guerra e de crime. A *persona* do malandro de jogo — como de outras profissões ilícitas — é construída como negativo da figura do trabalhador ideal. O malandro, em situação de ócio e pobreza permanentes, é o próprio agente do “não-trabalho”; tipo urbano tanto mais imoral porque, como no samba de Wilson Batista, ele sente “*orgulho de ser tão vadio*”, representando, portanto, o trabalho como ocupação de “otário”.

Juremir Machado da Silva lembra que, no Brasil, “*a malandragem já foi interpretada enquanto vício ou natureza nacional. Hoje, a antropologia inclina-se a vê-la como estratégia de sobrevivência, resistência, artimanha. Nem fruto da índole vadia e nem pecado mortal corrosivo.*”²⁵⁴ A historiografia recente mostrou que o malandro foi produto de um imaginário que nasceu junto com a implantação do trabalho livre e da ordem

²⁵³ Vasconcelos & Suzuki, *op. cit.*, p. 521.

²⁵⁴ Machado da Silva, *Muito além da liberdade*, p. 66.

republicana no Brasil. Vencida a ilusão com a promessa da ascensão individual num sistema de relações econômico-sociais predatórias, as promessas da nova religião do trabalho soavam como um discurso para os "otários", os conformados e os dominados.

E

No início do século 20, Georg Simmel analisou o "calculismo" da vida mental moderna como produto da economia do dinheiro e da disciplina do tempo. A matematização do mundo pelo homem calculador teve como contraponto, nos processos de subjetivação, a produção do homem calculável. No início do século 20, Georg Simmel analisou o calculismo da vida mental moderna como produto da economia do dinheiro e da disciplina do tempo nas metrópoles do capital:

A mente moderna se tornou mais e mais calculista. A exatidão calculista da vida prática, que a economia do dinheiro criou, corresponde ao ideal da ciência natural: transformar o mundo num problema aritmético, dispor todas as partes do mundo por meio de fórmulas matemáticas. Somente a economia do dinheiro chegou a encher o dia de tantas pessoas com pesar, calcular, com determinações numéricas, com uma redução de valores qualitativos a quantitativos. Através da natureza calculativa do dinheiro, uma nova precisão, uma certeza na definição de identidades e diferenças, uma ausência de ambigüidade nos acordos e combinações surgiram nas relações de elementos vitais — tal como externamente esta precisão foi efetuada pela difusão universal dos relógios de bolso.²⁵⁵

Num mundo social cada vez mais sujeito ao cálculo, à lógica, à razão, uma das resistências ou linhas de fuga é justamente a afirmação do aleatório e do indeterminado da vida. As máquinas de intensificação do acaso assumem formas muito concretas nos fluxos sociais de jogo. Em 1885, o Clube de Engenharia, fundado na cidade do Rio de Janeiro naquele mesmo ano, foi convocado a examinar um aparelho apreendido pela

²⁵⁵ Simmel, "A metrópole e a vida mental", p. 15.

polícia: uma máquina de loteria chamada “Fluminense”. Talvez por ironia, o primeiro invento examinado pelos arautos da técnica, da ciência e do progresso — os engenheiros, “artistas do operatório” imbuídos de espírito positivista — era uma máquina que especulava com o acaso. Esse pequeno acontecimento não passou despercebido à pena arguta de Machado de Assis, que o tornou objeto de crônica. Machado começa por destituir o fato de qualquer significado simbólico: “*Foi o primeiro aparelho nacional que o Clube examinou? Não quer dizer nada; por algum se há de começar...*”.²⁵⁶ Para o cronista, a máquina era simplesmente o “*órgão de uma instituição*”, a loteria; ela revelava uma fé no futuro, quer dizer, na permanência da instituição loteria e, com ela, a crença na sorte e nas dádivas do acaso:

A primeira coisa que revela a máquina de que eu trato, é a fé no futuro. Os sapateiros não fariam mais sapatos se acreditassem que todos iam nascer com pernas de pau. Inventar uma máquina para a loteria, disposto a aperfeiçoá-la com o tempo, é implicitamente declarar que não está perdida a fé na permanência da instituição. O contrário seria absurdo.²⁵⁷

O ceticismo machadiano, por outro lado, não é estranho à crescente condenação moral e econômica do “jogo de azar”:

O que fica aventado é que a instituição da loteria tem ainda algumas décadas de existência. Deus a conserve! Ela é o auxílio da piedade econômica, organizada em irmandade, que alumiam o Altíssimo com a porcentagem da basbacaria humana [...]. Ela distribui o pão, o lençol, levanta pontes, conserta estradas, cuida do homem todo, corpo e alma, por fora e por dentro, na vida e na morte.²⁵⁸

O aparecimento de diversas geringonças maquinicas destinadas ao jogo pode ser percebido pela jurisprudência dos tribunais desde o início do século 20. No Amazonas,

²⁵⁶ Machado de Assis, “Balas de Estalo”, 24 mar 1885, *op. cit.*, p. 446.

²⁵⁷ Idem, *ibidem*.

²⁵⁸ Idem, *ibidem*.

início dos anos 1930, Nicanor da Silva Tavares detinha uma patente de invenção de uma máquina, o “Bolípede Americano”, para a exploração de um jogo esportivo. O delegado fiscal, examinando os negócios de Nicanor, lavrou auto de infração, depois de verificar *“que a concessão estava desvirtuada, pois, em vez do uso de um novo aparelho para treinos de futebol, pé na bola, denominado “Bolípede americano”, o que havia na realidade era uma casa de jogo, em que se distribuía, mediante sorteio e venda de poules, uma certa percentagem sobre o total apurado em dinheiro, á semelhança de corrida de cavallos.”*²⁵⁹ Segundo o fiscal, a atividade configurava juridicamente um jogo de azar, pois fazia depender de sorteio a aquisição de ganho ou lucro pecuniário.²⁶⁰ Nesse mesmo acórdão, um juiz afirma o seguinte a propósito das máquinas de jogo: *“Sobre o mérito da questão, já tive intervenção num caso analogo, ou talvez idêntico. Tratava-se de patente concedida para um aparelho de corridas de figuras de cavallos, aparelho que a parte empregara em jogo de azar.”*²⁶¹ Sobre a questão das patentes de invenção, um parecer do eminente jurista Clovis Bevilacqua, publicado no *Jornal do Commercio* de 3 de dezembro de 1918, concluía: *“A patente de invenção não pode autorizar um jogo prohibido. Dá apenas ao inventor o direito de explorar a sua invenção de accordo com as normas geraes do direito, as posturas municipaes e os regulamentos policiaes. Não transformam em licito o que a lei especial declara illicito, podendo fazel-d’.”*²⁶²

E

Uma história do jogo no Brasil moderno não poderia deixar de se referir, ao menos

²⁵⁹ BRASIL. Corte Suprema. Mandado de segurança. *Revista dos Tribunais*, v. CVIII, 1937, p. 354-355.

²⁶⁰ Idem, p. 354-355.

²⁶¹ Idem, p. 356.

²⁶² Apud Idem, p. 356.

de passagem, à economia informal organizada em torno dos jogos clandestinos e mesmo oficiais. Em torno da economia do jogo funcionam múltiplos expedientes de sobrevivência dos segmentos populares precariamente inseridos — para não dizer excluídos — do novo sistema de produção que se impõe com a modernização das relações de trabalho do final do século 19. Em suas vicissitudes, essas atividades pressupõem um uso nômade do espaço público, uma perambulação intensa na contramão da nova ordem urbana emergente. Os mascates do acaso poderiam ser inseridos naquele estrato social que Robert Pechmann designa como “*nômades urbanos que sempre sobrevivem nas dobras do espaço público*”.²⁶³ Entram nessa ampla e heterogênea categoria de mercadores da sorte os bilheteiros de loterias, os apontadores do jogo do bicho, vendedores de rifas, entre outros personagens típicos das cidades brasileiras modernas desde a virada do mil e novecentos.

Os vendedores de sortes fazem parte de um segmento mais amplo do lumpemproletariado: crianças, velhos, portadores de deficiências físicas, desempregados e subempregados, estropiados urbanos. Uma série de documentos e textos dá uma idéia aproximada desses tipos sociais. Numa crônica semanal de dezembro de 1895, Machado de Assis narra o corpo-a-corpo dos vendedores de loteria no Rio de Janeiro. A insistência é a alma do negócio: segundo o cronista, não são raros “*os que compram bilhetes de loteria para fugir à perseguição dos vendedores, que trepam aos bonds, e os metem à cara da gente*”.²⁶⁴ Ao comentar a “*paixão brasileira pela loteria*” — voga que se intensifica no final do 19 —, Gilberto Freyre, com a sensibilidade de sempre para os detalhes, menciona as táticas de venda dos bilheteiros, verdadeiros acrobatas dos bondes cariocas: “*Era principalmente nos bondes que o brasileiro comprava bilhetes a indivíduos*

²⁶³ Pechmann, “Os excluídos da rua”, In Bresciani (org.), *Imagens da cidade*, p. 33.

²⁶⁴ Machado de Assis, “A semana”, 29/12/1895, *Obra completa*, v. III, p. 693.

espantosamente ágeis em subir aos veículos em movimento: acrobacia em que se destacavam rapazes cegos de um olho ou com pernas de pau."²⁶⁵ Numa discussão no Senado, em 1902, o senador Lopes Trovão refere-se, com desdém, aos "*meninos italianos que nos assaltam nos bondes*" oferecendo bilhetes de loteria.²⁶⁶ A venda dos bilhetes pressupõe uma "impertinência" que irrita os cidadãos de prol, como o senador Rui Barbosa: "[...] *a loteria é jogo que nos persegue a todos, no meio das ruas, passo a passo com uma impertinência quase invencível, à porta das casas.*"²⁶⁷ A situação não é muito diferente em outras cidades do país, especialmente nas capitais dos Estados. Jorge Americano rememora as táticas e os pregões utilizados pelos bilheteiros em São Paulo nas primeiras décadas do século 20:

— Loteria federal para hoje — é a cobra!
— Corre hoje! Loteria de São Paulo para hoje. É o bilhete premiado!
— Loteria do Estado do Rio! É o número que vai dar:... 10.766!
— Loteria da Bahia! É o último bilhete! É o último!
— Corre amanhã! Loteria do Rio Grande do Sul! Último pedacinho!
É o touro!
É inútil dizer que não. É inútil desviar, o homem acompanha:
— Ajude um pai de família! É o touro.
Enfia o bilhete no bolso do casaco da gente. Vira-se a cara, êle o tira do bolso e nos põe na mão.
Até cruzar com outro, que ele seguirá e a quem certamente venderá o bilhete.
Se a sua fraqueza ou covardia fizer com que você ceda e compre, de duas uma: ou o bilhete sai premiado, ou não sai. Provavelmente não sai. Mas se sair, a primeira pessoa que o encontrará depois da extração, na Rua Quinze de Novembro, na Lapa, em Pinheiros, na sua casa, ou dentro do taxi parado no sinal vermelho [sic.], é o bilheteiro, que descobriu quem você é, onde trabalha, quanto ganha, onde mora, e qual a sua capacidade de dar gorjetas. Foi ele que lhe deu a sorte e tem mulher, filhos e sogra pra sustentar.²⁶⁸

Para os segmentos mais pobres da população urbana, a economia do jogo

²⁶⁵ Freyre, *Ordem e progresso*, p. CXXIV.

²⁶⁶ Apud Rui Barbosa, *Discursos parlamentares*, 1902, p. 99.

²⁶⁷ Idem, p. 251.

²⁶⁸ Americano, *São Paulo nesse tempo, 1915-1935*, 1962, s.p.

constitui, por vezes, uma fonte de renda familiar, “bico” ou trabalho informal num contexto de desemprego estrutural e permanente do capitalismo. O aumento dos segmentos lumpem faz parte do cenário da cidade moderna devido à pouca oferta de trabalho, à baixa qualificação para as novas profissões, à instabilidade dos empregos, à baixa remuneração salarial.

Em seu *Folclore do jogo do bicho*, Oswaldo Cabral observa que “Os agentes e cambistas, bicheiros e receptadores, recebem uma comissão pelo vulto dos negócios realizados no dia, havendo pessoas que sustentam a família exclusivamente com o produto de tais comissões.”²⁶⁹ O jogo do bicho, “a contravenção mais controvertida do país”²⁷⁰, é também, notoriamente, a modalidade de jogo mais comum e cotidiana entre amplas camadas da população brasileira, principalmente entre os estratos subalternos. Além de fazer a fortuna de um reduzido número de “banqueiros”, que constituem a alta cúpula do negócio, e sem falar nos esquemas de corrupção que envolvem instituições policiais, judiciárias e políticas, o negócio do bicho é responsável diretamente por um incalculável número de empregos informais, desde os cambistas, vendedores ou apontadores (para quem, muitas vezes, os apontamentos do jogo constituem a única fonte de renda), até os seguranças, contadores, radialistas que divulgam os sorteios, advogados, etc. Não é preciso observar que a perseguição policial, em campanhas periódicas que oscilam ao sabor dos valores, humores e interesses dos mandatários de plantão, recai quase que exclusivamente sobre o batalhão pauper de subempregados do bicho.

²⁶⁹ Cabral, *Folclore do jogo do bicho*, 1960, p. 4.

²⁷⁰ Soares, *O jogo do bicho*, p. 24

E

Em *O Brasil contemporâneo* (1922), Mário Pinto Serva considera que “*Um povo inteiro dado ao jogo [como o brasileiro] é um povo que deixa de empregar seu esforço mental no verdadeiro caminho da prosperidade, que é o estudo e a organização racional da vida sob todos os pontos de vista.*”²⁷¹ A mentalidade de um povo jogador é irracional e não-progressista. Evidentemente, esse tipo de juízo só pode ser formulado do ponto de vista da razão e do intelectualismo modernos, a partir do processo que Max Weber chamou a racionalização geral da vida sob o capitalismo: “*O que em definitivo criou o capitalismo foi a empresa duradoura e racional, a contabilidade racional, a técnica racional, o Direito racional, a tudo isso há que juntar a ideologia racional, a racionalização da vida, a ética racional na economia.*”²⁷²

Nos discursos do poder, o *Homo ludens* aparece sob o sinal do negativo, daquilo que deve ser recalcado em prol do *Homo sapiens* e do *Homo faber*, as representações do animal humano sob o signo da racionalidade e da produção. À definição do homem como animal racional, segue-se a irracionalização de determinadas práticas sociais arraigadas na cultura, e que passam a ser representadas como atrasadas, arcaicas, bárbaras ou primitivas, resíduos de um estágio cultural destinado a ser varrido pelo progresso. No mesmo diapasão, às definições do animal humano como *Homo faber* — ou *Homo oeconomicus* —, segue-se a guerra sem trégua a todas as práticas “inúteis” que negam a estrita moral do trabalho ditada pela lógica da produção e acumulação de riquezas. Na época moderna, a acentuação do racionalismo é parte de um processo cultural intimamente associado aos valores do progressismo burguês. A redução da vida ao

²⁷¹ Serva, “O jogo no Brasil”, 1922, p. 97.

²⁷² Tragtenberg, “Atualidade de Max Weber”, p. XII.

racional responde ao *telos* preestabelecido para todas as práticas sociais: a produção e reprodução do valor, a acumulação da riqueza, o energetismo. Nos modos dominantes de produção da subjetividade, esses processos incidem na fabricação de indivíduos econômicos, quer dizer, sujeitos dóceis e eficientes, previsíveis e calculáveis. O processo de racionalização da cultura, a partir do Iluminismo, é, assim, solidário da redução economicista característica da moral dominante sob a modernidade. A razão possui, ela própria, *"uma visão calculadora e econômica"*, como diz Maffesoli.²⁷³ Em outras palavras, a razão instrumental e o cientificismo característicos dos séculos 19 e 20 constituem uma mentalidade adequada a um capitalismo de produção, assim como a racionalização das atitudes no nível mais elementar da vida cotidiana. Em suma, a racionalização da vida em geral e da vida econômica em particular é uma das dimensões integrantes do processo de civilização produtor das subjetividades modernas. Como observa incisivamente o antropólogo Godbout, o modelo utilitário do cálculo dos "mais" e "menos" *"põe a racionalidade de toda a decisão como condição para que a decisão possa ser qualificada de verdadeiramente 'humana' ou civilizada"*.²⁷⁴

E

A moral moderna é dominada pelo espírito de parcimônia. Na modernidade, a economia se transforma em sinônimo de poupança. Economizar é abolir as perdas e poupar o tempo, o capital e a energia para um investimento eficiente na produção de riquezas. Como mostra Hannah Arendt, a era moderna, como nenhuma época anterior da história humana, instaurou uma sociedade de trabalhadores; ela *"trouxe consigo a*

²⁷³ Maffesoli, *O conhecimento comum*, p. 111.

²⁷⁴ Godbout, *O espírito da dádiva*, p. 137.

glorificação teórica do trabalho, e resultou na transformação efetiva de toda a sociedade em uma sociedade operária."²⁷⁵ Nesse processo, os dispositivos moralizantes desempenharam um papel fundamental. É preciso observar, inicialmente, que a moral não é um sistema coercitivo nem é sinônimo de ideologia. Segundo Foucault, por "moral" deve-se entender *"um conjunto de valores e regras de ação propostas aos indivíduos e aos grupos por intermédio de aparelhos prescritivos diversos, como podem ser a família, as instituições educativas, as Igrejas, etc."*²⁷⁶ Inexiste um macrossistema moral, estruturado e totalizante; existem tão somente práticas prescritivas que objetivam a produção do sujeito moralizado, submisso aos códigos dominantes, em meio a uma multiplicidade de outros códigos. É nesse sentido que a modernidade é marcada pela difusão institucional de uma modelização moral em torno de um *ethos* do trabalho, do projeto, da previdência, do ascetismo, etc.

Enquanto código, a moral visa (com)formar os comportamentos. O sujeito previsível e calculável não deve agir, mas apenas comportar-se. Arendt mostra como, com a ascensão da sociedade burguesa, a ação esperada dos indivíduos é substituída pelo comportamento uniforme: *"Ao invés da ação, a sociedade espera de cada um dos seus membros um certo tipo de comportamento, impondo inúmeras e variadas regras, todas elas tendentes a 'normalizar' os seus membros, a fazê-los 'comportarem-se', a abolir a ação espontânea ou a reação inusitada."*²⁷⁷ O modelo desse homem moral e politicamente comportado é, em grande parte, o tipo ideal das virtudes econômicas burguesas. Não é acidental que, desde Adam Smith, a economia torna-se política — economia política — e a ciência social por excelência da modernidade. Em *A condição humana*, Hannah Arendt mapeia em largos traços essa metamorfose que, insista-se, tem efeitos determinantes

²⁷⁵ Arendt, *A condição humana*, p. 12.

²⁷⁶ Foucault, *História da sexualidade II : O uso dos prazeres*, p. 27.

²⁷⁷ Arendt, *op. cit.*, p. 50.

sobre a produção das subjetividades capitalistas:

É [...] a suposição de que os homens se comportam ao invés de agir em relação uns aos outros, que está na base da moderna ciência da economia, [...] e que, juntamente com o seu principal instrumento, a estatística, se tornou a ciência social por excelência. A economia — que até a era moderna não constituía parte excepcionalmente importante da ética e da política [...] — só veio a adquirir caráter científico quando os homens se tornaram seres sociais e passaram a seguir unanimemente certas normas de conduta, de sorte que aqueles que não seguissem as regras podiam ser considerados associais ou anormais.²⁷⁸

É a partir do século XVII que se começa a constituir uma filosofia positiva do trabalho; atitude que evolui com os primeiros grandes teóricos do liberalismo, como Locke, que descobre no trabalho a origem da riqueza, e na economia política clássica, principalmente a partir de Adam Smith. A valorização do trabalho, segundo Arendt, não é produto do cristianismo que, por priorizar a vida contemplativa como superior à vida ativa *"jamais desenvolveu uma filosofia positiva do trabalho"*.²⁷⁹ Esse acontecimento também é uma ruptura com a antiguidade, para quem o labor e o trabalho eram atividades desprezíveis, restringidas à vida privada. A economia, entre os gregos antigos, era restrita ao mundo da casa (*oikos*), e apartada da esfera pública; só na modernidade é que a expressão "economia política" deixará de ser uma contradição nos termos. Michel Foucault faz eco a Arendt quando diz que *"[...] as práticas econômicas, codificadas como preceitos ou receitas, eventualmente como moral, procuram, desde o século XVI, fundamentar-se, racionalizar-se e justificar-se a partir de uma teoria das riquezas e da produção"*.²⁸⁰

Na modernidade, economia política substituiu a velha economia do além como tábua de valores orientadores do comportamento individual e coletivo. No mundo ocidental, isso aconteceu sobretudo a partir do final do século 18, com a invenção do

²⁷⁸ Arendt, *op. cit.*, pp. 51-52.

²⁷⁹ Arendt, *op. cit.*, p. 331.

²⁸⁰ Foucault, *A ordem do discurso*, pp. 18-19.

homem como “animal econômico”, *Homo faber* e *Homo oeconomicus*. Segundo Godbout, a sociedade moderna é uma sociedade cuja finalidade é a produção, cujo deus é o produto. Esse *telos* produtivo é naturalizado na cultura: parece natural que “*Uma sociedade deve antes do mais produzir, e produzir sempre mais. Tal é o postulado que parece evidente a esta sociedade moderna, mas que pareceria estranho a um conjunto de outras sociedades*”.²⁸¹

Mas, evidentemente, a racionalidade econômica moderna não saiu pronta e acabada das entranhas do capitalismo. Os valores capitalistas — diligência, frugalidade, disciplina do trabalho, espírito empreendedor — constituem os efeitos de todo um processo de produção das subjetividades; de modos de ser, sentir e pensar que se inscrevem numa longa duração histórica. O historiador Philippe Ariès é bastante incisivo quanto à importância desses processos de longa duração que incidem diretamente sobre os modos de produção da subjetividade:

Para que nascesse a economia moderna, a nossa, e suas condições — a preocupação com a poupança, a vontade de adiar para o futuro um gozo agora moderado, o investimento das rendas, a acumulação capitalista e, enfim, a divisão do trabalho —, foi preciso que, antes da tecnologia e das forças de produção, mudasse primeiro a atitude mental diante da riqueza e do gozo.²⁸²

E

Brasil, final do mil e oitocentos, início do mil e novecentos. Da perspectiva das elites modernizadoras que comungam a ontologia liberal, trata-se, em relação ao “povo”, de formar novos sujeitos econômicos, quer dizer, propor moralmente um novo *ethos* a

²⁸¹ Godbout, *O espírito da dádiva*, pp.123-24.

²⁸² Ariès, “A história das mentalidades”, p. 164.

uma multiplicidade populacional recém-saída do sistema escravista. Nesse sentido, a prática modernizante das elites busca erradicar hábitos, costumes e valores tradicionais considerados incompatíveis com o progresso da civilização capitalista avançada da Europa e dos Estados Unidos da América.

A condenação do jogo em termos de uma moralidade econômica torna-se inteligível no processo de mudança de atitudes que tornaram possível o capitalismo de produção estruturado sobre o trabalho livre. Nesse contexto, as práticas lúdicas da população são problematizadas como um comportamento incompatível com o progresso e a civilização. Uma preocupação moralizadora se expressa concretamente nos campos dos saberes e das instituições. Em 1881, *O Auxiliador da Indústria Nacional*, uma publicação dos patrões, diz muito claramente que “*A moralização das classes pobres pelo trabalho é, quando mais não seja, uma questão de alta polícia*”.²⁸³ Daí as práticas de jogo, entre outras práticas populares, entrarem no domínio do policiamento dos costumes desde o primeiro código penal republicano. No início do século 20, Rui Barbosa explicita os motivos econômicos desse cuidado moral:

Senhores, qual é a preocupação do jogador? É o ganho na mesa de jogo. Acaso a fortuna constantemente o ilude? Quantas vezes lhe não está ela sorrindo? Quantas vezes lhe não satisfaz ela as esperanças? Quantas vezes não tem êle a satisfação de voltar à casa com a algibeira cheia e os lábios a cantar hinos de felicidade, pelas vitórias obtidas na *batota*?! E no dia seguinte tôda essa ilusão da fortuna se dissipa e perdas maiores do que os lucros da véspera vêm mostrar ao jogador incorrigível a necessidade inevitável das leis morais, por cuja influência só o trabalho, só a atividade e a honra neste mundo podem prosperar definitivamente!²⁸⁴

Em 1911, o jurista Astolpho Rezende resume uma idéia já amplamente aceita:

[...] todos os escriptores estão de accôrdo em que no jogo, quando se torna azar, nós encontramos um factor de damnos moraes, com a avidez

²⁸³ Apud Badaró Mattos, *op. cit.*, pp. 61-62.

²⁸⁴ Barbosa, *Discursos...*, p. 300.

do ganho que excita, com a cubiça ardente da riqueza adquirida rapidamente, sem trabalho e sem esforço, por obra exclusiva do acaso, com superstição e confiança em poderes sonhados e ocultos, factos todos que destroem no individuo a confiança e o habito do trabalho sereno, honesto, productivo, e da economia, como unicas fontes de proprio bem-estar.²⁸⁵

Claro está que, na modernidade, a economia não é o único ponto sobre o qual exerceu-se a reflexão moral e científica a propósito do *ludus* social. Mas, no capitalismo de produção, sociedade definida como sociedade do trabalho, esse é um dos domínios da experiência sobre o qual a problematização é mais intensa e ativa. A questão das relações do jogo com o tempo (seja o tempo do trabalho, seja o do “lazer”), com a gerência da propriedade, com a poupança é repetida *ad nauseam* na maioria dos discursos condenatórios das práticas lúdicas populares. Os enunciados econômico-morais partem de práticas discursivas tão diversas quanto a medicina, o direito penal, a filantropia, a psicologia, as ciências sociais, a pedagogia, etc.

A problematização do jogo num registro econômico toma como tábua universal de valores a lógica do capital. A moral moderna comporta, pois, um substrato economicista. Trata-se de um conjunto de regras que busca dobrar as subjetividades a critérios produtivistas ou de mercado; que infunde um comportamento e promove uma mentalidade consoante ao sistema de produção e de troca mercantil. Nela, todas as atividades gratuitas, in-úteis, as atitudes econômicas “pré-capitalistas”, são rejeitadas como heresias contra a nova religião do progresso. No Brasil, é historicamente perceptível, a partir do último terço do 19, a emergência e a difusão dessa perspectiva cada vez mais economicista da moral: os vícios e as virtudes passam a ser medidos não tanto pelo pecado (como nas sociedades de antigo regime), mas pela bitola do trabalho, da atividade lucrativa, da riqueza nacional. Condena-se moralmente o jogo — ou, mais exatamente,

²⁸⁵ Rezende, “A regulamentação do jogo”, 1911, p. 31.

determinados jogos — não mais por ser uma prática pecaminosa que coloca em perigo a salvação da alma depois da morte, mas sim por ser uma atividade improdutiva, antieconômica, dissipadora do tempo, do valor e do trabalho. No final do século 19, os valores prometidos do capitalismo afirmam-se como o sistema moral dominante da modernidade, com todos os arranjos políticos, adaptações culturais e diferenças em relação aos processos ocorridos nos centros mais dinâmicos do capitalismo industrial. Nesse processo, as práticas, comportamentos e atitudes da população foram gradualmente desqualificadas como hábitos “desviantes” em relação à única atividade representada como digna e dignificante: o trabalho. A própria noção de “não-trabalho” cunhada para designar certas práticas da vida improdutiva — as festas, os jogos, as brincadeiras, etc. — é, na teoria sociológica moderna, uma herança dessa desqualificação, como se estas práticas sociais só pudessem ser designadas como um não-qualquer-coisa, negativo ou contraponto; como se não tivessem, nelas mesmas, uma positividade própria, independentemente da referência à atividade produtiva.

Nos discursos condenatórios, a problematização moral do lúdico — e especialmente do lúdico popular — é toda ela levada a efeito a partir de noções tomadas de empréstimo ao pensamento econômico clássico, à contabilidade nacional, às finanças, etc. No lugar da tábua de Moisés e das prédicas dos padres, a moralidade moderna põe as virtudes econômicas da burguesia; determinados comportamentos, hábitos e costumes sociais deixaram de ser um pecado capital e passaram a ser, cada vez mais, um pecado contra o capital. No Brasil, essa mudança — que sem dúvida comporta uma série de especificidades em relação às sociedades industriais avançadas — é perceptível principalmente a partir do final do século 19, com a emergência, ainda que incipiente, de numa sociedade de tipo urbano-industrial estruturada sobre o trabalho assalariado. Em

oposição a uma concepção de tempo produtivo, o tempo do lúdico é representado como ócio sem dignidade ou tempo subtraído ao trabalho; em oposição às virtudes “éticas” do trabalho, é atribuída ao jogador uma identidade imoral, viciosa, e mesmo criminosa; em oposição aos ideais de acumulação, poupança e parcimônia, o jogo é considerado uma atividade dissipadora das riquezas, dos bens, da propriedade.

E

Uma elite, segundo Chaussinand-Nogaret, é um “*conjunto de grupos sociais que dominam a sociedade mediante sua influência, seu prestígio, suas riquezas, seu poder econômico, cultural, político*”.²⁸⁶ Para as elites modernizantes, a riqueza das nações é o critério à luz do qual se avalia o progresso. Dessa perspectiva, e a partir de vários lugares do discurso, as práticas lúdicas da população aparecem como um *problema* para o pensamento moral, jurídico e científico. O produto dessa problematização é a noção mesma de jogo de azar, adotada como dispositivo penal a partir do código de 1890.

Com sua retórica característica, em 1902 o senador Rui Barbosa discursa : “*Um povo que só vive do jogo, e que tem no jogo a única esperança, a única segurança da sua força, o único incentivo para sua vida, é um povo desgraçado e maldito de que as nações civilizadas devem assumir a tutela, para substituírem-no por uma raça digna de existir*”.²⁸⁷ O senador é ainda mais enfático a respeito da influência do jogo sobre a moralidade popular, e principalmente sobre a disciplina do trabalho: “*O jogo induz o povo a desertar do trabalho; a loteria inspira a cada um de nossos patrícios a idéia de fortuna rápida, fácil e imprevista e essa idéia tem uma influência fatal a que não resistiriam as raças mais bem*

²⁸⁶ Chaussinand-Nogaret, “Elites”, In Burguière (org.), *Dicionário das ciências históricas*, pp. 283-286.

²⁸⁷ Rui Barbosa, *Discursos Parlamentares*, p. 366.

dotadas dêste mundo."²⁸⁸ Da perspectiva da economia política liberal, o jogo afeta negativamente os processos de subjetivação de um povo trabalhador. Num de seus livros de combate político, *Ruínas de um governo*, Rui considera os jogos de azar um dos sintomas de crise moral do país, na medida em que introduzem o acaso na ordem do *socius*.

O gênio da imprevidência apoderou-se da sociedade. Os indivíduos entregam-se ao fatalismo do azar. O poker e a roleta, a loteria e o bicho, o dado e a campista são os árbitros da sorte dos cidadãos. Debaixo deste ou daquele aspecto, com esta ou aquela derivação, todos os lances da existência correm ao acaso, o destino de cada vida se reduz a um castelo de cartas, o país é uma grande barraca de jogo.²⁸⁹

Na modernidade, as elites laicas respiram a mística do progresso. É o tempo dos "pregoeiros do progresso" e dos "pedagogos da prosperidade", como diz Sérgio Buarque de Holanda a propósito dos "novos tempos".²⁹⁰

Os enunciados dominantes no discurso das elites são solidários dos poderes que objetivam a produção de um novo sujeito moral; são dispositivos moralizantes de produção de subjetividades conformes aos imperativos do capital. Em *A verdade e as formas jurídicas*, Foucault analisa que, desde o final do século 18, nas sociedades capitalistas da Europa, o controle moral se torna, muito simplesmente, "[...] *um instrumento de poder das classes ricas sobre as classes pobres, das classes que exploram sobre as classes exploradas* [...]".²⁹¹ Na medida em que esse projeto é efetivado, não sem resistências, por uma minoria de homens ilustrados; e na medida em que incide sobre uma multiplicidade social, pode-se dizer que a modernização é um processo histórico de produção de novos códigos (morais, penais, econômicos, sexuais, etc.). Esses códigos

²⁸⁸ Idem, p. 306.

²⁸⁹ Rui Barbosa, *Ruínas de um governo*, pp. 170-171.

²⁹⁰ Buarque de Holanda, *Raízes do Brasil*, p. 99.

²⁹¹ Foucault, *A verdade e as formas jurídicas*, p. 94.

instituem novos dispositivos subjetivantes que visam estrategicamente (con)formar as atitudes profundas e as condutas mais elementares da vida social. Insidiosa, capilar e difusamente, essa vontade de saber-poder opera não por repressão de pulsões e instintos pretensamente naturais; ao contrário, ela é produtiva em sua positividade, é uma maquinaria social que fabrica corpos, corações e mentes.

A modernização, evidentemente, não é um acontecimento *ex-nihilo*. A modernidade é um devir-outro da tradição; é a emergência de um desejo social de diferença em relação ao passado histórico coletivo. Para as elites do progresso, urge o trabalho de reformar todo um modo de produção das subjetividades coletivas, de dobrar os processos de subjetivação a uma nova “necessidade” histórica: a sociedade de tipo urbano-industrial. A vontade de civilizar/modernizar os hábitos e costumes populares legitima a intervenção autoritária dos aparelhos de saber-poder no cotidiano da vida social.

A sociedade que emerge dos escombros da escravidão e da monarquia não confere a mesma estima a todas as formas de saber. No Brasil da virada do século, os médicos, engenheiros, educadores, nutridos pelo positivismo ou outros “ismos”, suplantam o bacharelismo beletrista e retórico das elites do império. As sociedades industriais européia e norte-americana são tomadas como inspiração, modelo e ideal a ser alcançado. Todo o período é marcado pelo aumento do poder político dos homens de ciência; pelo aparecimento e afirmação de uma nova elite do saber, de formação laica, mentalidade racionalista, e legitimada pelo discurso da ciência e da técnica. Uma ampla bibliografia mostra a atuação autoritária dos cientistas e dos aparelhos de Estado na família, na cidade, na saúde, na educação, na elaboração e aplicação das leis, etc.²⁹²

²⁹² Para uma síntese, cf. Herschmann & Messeder Pereira, *A invenção do Brasil moderno*, pp. 9-42.

E

A modernidade, diz Godbout, define-se em primeiro lugar pela rejeição absoluta da tradição.²⁹³ As práticas de modernização objetivam a produção de sujeitos libertos das amarras do passado e dos arcaísmos da tradição: *"Esse indivíduo liberto das amarras da tradição é o alfa e o ômega de tudo o que associamos com modernidade ocidental, como mercado capitalista, democracia, ciência experimental, filosofia, arte moderna, etc."*²⁹⁴

No Brasil, o desejo de ruptura radical com o passado histórico caracteriza a atitude das elites desde o fim do mil e oitocentos. Freyre observa que, sob a chamada primeira república, *"acentuara-se nos brasileiros da classe dominante a disposição ou o empenho de se parecerem mais com seus contemporâneos dos países tecnicamente mais adiantados do que com seus pais e avós do tempo do Império"*.²⁹⁵ Essa mentalidade progressista emerge no último terço do século 19, com a chamada "geração de 1870", abolicionista, cientificista e republicana. Nos começos da república, essa elite ilustrada toma para si a tarefa de colocar o Brasil (seu povo) em sintonia com a modernidade burguesa dos países capitalistas avançados. Conforme sintetiza Nicolau Sevcenko, o "prelúdio republicano" é todo ele marcado por um projeto violento e autoritário de *"transformar o modo de vida das sociedades tradicionais, de modo a instilar-lhes os hábitos e práticas de produção e consumo conformes ao novo padrão de economia de base científico-tecnológica"*.²⁹⁶ A construção de um Brasil moderno, civilizado e progressista pressupunha, sempre da perspectiva das elites, a superação de um modo de ser, pensar e agir representado como herança malsã do passado colonial e imperial. Trata-

²⁹³ Godbout, *op. cit.*, p. 27.

²⁹⁴ Jessé Souza, "Elias, Weber e a singularidade cultural brasileira", In *Dossiê Norbert Elias*, p. 72.

²⁹⁵ Freyre, "República", p. 454.

²⁹⁶ Sevcenko, "O prelúdio republicano, astúcias da ordem e ilusões do progresso", In *História da Vida Privada no Brasil*, v. 3, p. 13.

se da consolidação dos valores burgueses, ainda que numa sociedade predominantemente agrária como a da primeira república, mas já nos começos de um processo de urbanização e industrialização que se consolidaria no final dos anos 30. Como sintetizam Herschmann e Messeder Pereira, *"A partir da promulgação da Constituição republicana de 1891, evidenciam-se ondas de institucionalização que visavam à implantação de um universo cognitivo modernizante que, em última instância, libertaria o Brasil de seus resquícios rurais-coloniais"*.²⁹⁷ Em sua *Interpretação do Brasil*, Gilberto Freyre analisa as mudanças materiais e mentais ocorridas após a proclamação da república, especialmente a afirmação de uma paixão do progresso, sentimento que orientou a ação política das novas elites dirigentes: *"Com a República é que surgiram audaciosos projetos para a construção de portos e de grandes edifícios, obras hidráulicas, planos de saneamento, pavimentação, drenagem e embelezamento de cidades, e, ainda, planos para a organização comercial mais eficiente da produção do café."*²⁹⁸ Para Freyre, essas obras são signos ou exteriorizações materiais de um sentimento que denomina *ânsia de modernidade*: *"O Brasil apaixonou-se pelo progresso material. E em muitas dessas obras pode-se adivinhar a dinâmica impaciência dos brasileiros que ingressaram na vida pública com a República de 1889: a sua ânsia para fazer do Brasil um país moderno, progressista, diferente de Portugal e diferente da estrutura colonial ou monárquica do próprio Brasil."*²⁹⁹ Em *Ordem e progresso*, o sociólogo e historiador observa, a propósito dos pregões e matracas característicos da época, um sentimento de ilustrada vergonha em relação ao "arcaísmo" da cultura popular: *"Agradáveis [...] aos ouvidos de uns, tinham para os ouvidos dos brasileiros mais progressistas dos últimos decênios do Império, o mau sabor de um*

²⁹⁷ Herschmann & Messeder Pereira, *op. cit.*, p. 12.

²⁹⁸ Freyre, *Interpretação do Brasil*, p. 202.

²⁹⁹ Idem, pp. 202-23.

*arcaísmo vergonhoso.*³⁰⁰ A vontade de progresso é acompanhada por uma verdadeira ojeriza por tudo o que lembrasse a tradição e o passado histórico coletivo. Freyre refere-se à *"convicção, que foi aos poucos se generalizando entre nós, de sermos um país vergonhosamente atrasado em progresso técnico, científico e industrial. Um país arcaico de cabriolets e carros de boi, de doutores teóricos e de portugueses de tamancos, de negros boçais e de índios selvagens"*.³⁰¹ O canto da sereia do progresso silencia a matraca e os pregões característicos dos vendedores e mascates: *"[...] o progressismo urbanizador encarregou-se de fazê-los desaparecer por considerá-los 'um arcaísmo vergonhoso', muitos deles marcados por um africanismo a ser superado. A modernização atingia usos e costumes e, simultaneamente, procurava esquecer a influência social das culturas básicas da formação social brasileira."*³⁰² Nesse contexto, a crença na sorte — inerente às práticas lúdicas que especulam com acaso —, aparece como um desses arcaísmos, ou seja, resíduos mentais e culturais legados pelo passado, e obstáculos ao progresso da civilização nacional.

E

Em *O Brasil Contemporâneo* (1922), Mario Pinto Serva repete um lugar-comum dos discursos condenatórios da jogatina no Brasil: *"O Brasil é o único paiz do mundo em que o jogo é uma indústria lícita exercida por toda parte com o consentimento e aprovação do poder público."*³⁰³ Na contramão dos *"paizes civilizados"*, a indústria do jogo afeta negativamente as atividades econômicas produtivas:

³⁰⁰ Freyre, *Ordem e progresso*, p. 91.

³⁰¹ Freyre, *"República"*, p. 455.

³⁰² Bastos, *Banquete nos trópicos*, p. 369.

³⁰³ Pinto Serva, *O Brasil contemporâneo*, 1922, p. 95.

Nenhum paiz civilisado offerece esse espectaculo estranho e degradante de milhares de actividades exercidas com prejuizo duplo para o paiz, porque perde o publico que se illude com as probabilidades da sorte e perde a collectividade com actividades numerosas que deixam de se applicar ao desenvolvimento do commercio, da industria e da lavoura, de todas as fontes de producção.³⁰⁴

Pinto Serva condena principalmente a loteria oficial, regulamentada e explorada pelo Estado: a chancela estatal sobre a loteria estimula os hábitos populares de jogo, com efeitos imediatos sobre o *ethos* do trabalhador. O moralista é bastante didático: *"A loteria é uma instituição condenável pois impede a formação da economia, alimenta a imprevidencia, habitua as classes populares a contar com a sorte mais do que com uma paciente assiduidade ao trabalho."*³⁰⁵ A loteria é perniciosa pois fortalece um outro jogo que, nos anos 20, já era o mais popular do país: o jogo do bicho: *"Á sombra da loteria floresce o jogo do bicho, que desvia as economias das classes baixas e lhes consome as esperanças, afastando-as do trabalho, do esforço, da previdencia."*³⁰⁶ As idéias de Pinto Serva sintetizam a problematização econômica das práticas lúdicas populares pelas elites: inúteis, estéreis e dissipatórias, elas conspiram contra a riqueza da nação: *"É uma perversão colectiva, um desvio, um descaminho do labor social, um sorvedouro em que se consomem, se aniquilam e se destróem ingloriamente fortunas, vidas, caracteres e intelligencias preciosas que se utilisariam nobremente em tantas outras esphas de actividade, para bem do paiz."*³⁰⁷ Em desacordo com os princípios da economia política e da contabilidade nacional, o Brasil está na contramão do progresso. *"A riqueza de um paiz"*, explica Serva, *"é a somma exacta do resultado de todas as actividades uteis"*.³⁰⁸ Erradicar o jogo é uma tarefa urgente e necessária para o incremento das atividades úteis

³⁰⁴ Idem, ibidem.

³⁰⁵ Idem, p. 96.

³⁰⁶ Idem, p. 96.

³⁰⁷ Idem, pp. 96-97.

³⁰⁸ Idem, p. 98.

e, conseqüentemente, para o aumento da riqueza nacional:

O Brasil é a patria do jogo, o paraíso da vadiagem e do parasitismo.

Quem no Brasil suprimisse as loterias e as casas de tavolagem aumentaria a riqueza nacional enormemente, porque restituiria milhares de actividades á vida economica, encaminhando-as á produção, á industria, ao commercio, além de restituir a paz a muitos lares.³⁰⁹

E

Fundada em São Paulo em 1952, a Liga Contra o Jogo publica, no mesmo ano, uma coletânea de artigos intitulada *O Jôgo... industria do crime!* Na capa, em letras garrafais, a frase: "*O seu dia também chegará*". O objetivo do livro, segundo os seus organizadores, é "*sugerir o início de uma campanha, que procura formar uma mentalidade adversa ao jôgo*".³¹⁰ Mas, nos "anos dourados", essa campanha de fabricação de uma nova mentalidade — de uma nova subjetividade — já tem mais de meio século.

À medida que se adentra no Brasil do mil e novecentos, mais tomam corpo as representações do jogo como um cancro a ser extirpado do corpo social. As múltiplas práticas lúdicas da população são tomadas pelo discurso das elites do saber-poder: médicos, juízes, legisladores, policiais, pedagogos, cientistas sociais, filantropos. A objetivação do jogo de azar é inseparável das intervenções que, simultaneamente, os novos dispositivos subjetivantes exercem sobre os territórios pobres e "decaídos" das cidades, a começar pelas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo.

No discurso das elites, *a crença na sorte* aparece como um resíduo ilógico, elemento de uma mentalidade coletiva de fundo primitivo ou bárbaro. Nos anos 20, a tese

³⁰⁹ Idem, ibidem.

³¹⁰ *O jogo... Indústria do crime!*, p. 1.

da “mentalidade primitiva” ou do “pensamento pré-lógico”, formulada pelo filósofo e antropólogo francês Lucien Lévy-Bruhl, tinha uma grande difusão entre os intelectuais brasileiros. Essencial na prática dos “jogos de azar”, a crença na sorte é representada como a permanência de um resto ilógico na cultura. A esperança de salvação pelo acaso, o caiporismo, a imprevidência constituem restos de uma utensilagem mental atrasada, composta de traços africanos, indígenas e, segundo alguns autores, portugueses. Na representação das elites do progresso, as transformações econômicas, políticas e sociais em curso desde o fim de século não se fizeram acompanhar por uma mudança cultural dos segmentos populares. De cunho evolucionista e positivista, a tese da permanência de uma mentalidade primitiva ganha *status* de ciência social no primeiro terço do século 20, embora esteja presente já em Nina Rodrigues, o pai da antropologia criminal no Brasil. Ao fundo impera a idéia de progresso histórico linear e necessário da razão. Enquanto fato psico-sociológico, a crença na sorte é problematizada como um dos inúmeros “arcaísmos” que entravam o progresso material da nação e que constituem ao mesmo tempo resistências aos processos de racionalização da cultura e de civilização dos costumes. Erradicar essas crenças animistas e ou fetichistas era uma condição de passagem à modernidade. E por vezes também a herança cultural ibérica passa a ser sinônimo de atraso e anacronismo. O sociólogo Jessé de Souza observa que, em *Raízes do Brasil*, de Sérgio Buarque de Holanda, publicado em 1936, a noção de “homem cordial” “*tem as mesmas qualidades desprezíveis do negro de Gobineau, quais sejam, as do predomínio do reino dos afetos e emoções, por oposição às funções superiores intelectuais e morais, apanágio do branco [...]*”³¹¹

³¹¹ Souza, *op. cit.*, p. 81.

E

Em *O espírito da dádiva*, o antropólogo Jacques Godbout apresenta uma série de hipóteses sobre a lógica da dilapidação enquanto uma forma de “perversão da gratuidade”. Essas hipóteses são interessantes para entender a despesa no jogo como permanência social de uma forma de *potlatch*. Diz Godbout:

Dilapidar o seu capital é também inverter o destino normal de um capital, que é o de frutificar, de crescer, de submeter o detentor no segundo termo do ciclo [do dom]: receber sempre mais, sem fim, sem dar nem retribuir. Para sair daí, dilapida-se, dá-se a “ninguém”, ou à sorte (jogo), faz-se assim rebentar a lógica fechada do “receber”. Ou então dilapida-se para mostrar que é o laço que conta, mais do que o bem. Existem várias hipóteses, mas em todo caso, a dilapidação é provavelmente uma perversão da gratuidade.³¹²

Com efeito, dentre as funções sociais desempenhadas pelo jogo está a *dissipação*, ou seja, a destruição e o sacrifício de riquezas. A lógica da dissipação contraria frontalmente os princípios básicos da economia política clássica. Se é verdade que, como diz o mesmo Godbout, sem o desejo pelo dinheiro não há sistema econômico; que, sem o desejo pelo dinheiro não é concebível um sistema de mercado³¹³, o que dizer das práticas de dissipação do dinheiro que são imanentes aos jogos que especulam com o acaso? Sob muitos aspectos, como já apontado em páginas anteriores, o jogador é sujeito de uma ética dispendiosa. Mas como assim?

Em 1911, o jurista Astolpho Rezende discorre sobre os efeitos econômicos das práticas de jogo: “*Representa [o jogo] um factor de danos economicos quando o individuo, além de perder o habito e o amor do trabalho e da economia, dissipa as proprias energias [...], consome improductivamente os seus vencimentos, e casa ao jogo*

³¹² Godbout, *op. cit.*, p. 69.

³¹³ Idem, *passim*.

*outros vícios custosos.*³¹⁴ Os “vícios custosos” constituem a parte maldita do jogo. Em *Das contravenções penais* (1942), Bento de Faria diz que o jogo

[...] diminui gradativamente o patrimônio do rico para reduzi-lo à pobreza e transforma em miséria a situação de pobreza de quem vive do trabalho, em proveito dos espertos e ociosos, que sem aptidão ou competência para qualquer profissão, por ignorância ou por comodidade, vão assim vivendo, corrompendo e subornando, para maior segurança no recebimento das contribuições da desgraça.³¹⁵

Em 1954, o jurista e patologista social Nélson Hungria sintetiza muito claramente o energetismo burguês condenatório do jogo: “[...] *o jogo jamais criou coisa alguma: tira de uns para dar a outros, sem que haja a reciprocidade econômica entre um serviço ou utilidade e um preço. Dá-se ou recebe-se for nothing, sem qualquer contra-prestação de trabalho ou de esforço construtivo*”.³¹⁶ O jogo, de fato, tem uma estreita relação com os fluxos econômicos do capitalismo, especialmente com os fluxos de dinheiro:

Nêle, o dinheiro troca arbitrariamente de bôlso, como o aroma que o vento leva ou traz, caprichosamente, de um sítio para outro. O ganho ou a perda operam-se em tórno de nada, segundo o puro acaso das cartas, dos números, das bolinhas de marfim no giro das roletas. E se nada cria economicamente, porque *ex nihilo nihil*, o jogo é, no entanto, um vício corrosivo, uma chaga fagedênica, um ativo fator de destruição, uma arrasadora praga social.³¹⁷

Numa outra passagem, o jurista é ainda mais didático quanto aos fatores antieconômicos do jogo. Seu discurso parece tirado de um manual de economia política:

o jogo é um fator profundamente anti-econômico, por isso que, além de escapar à norma de reciprocidade de serviços e equilíbrio das prestações, representa emprêgo de capital desviado de qualquer finalidade produtiva, com repercussão desfavorável na economia geral, operando reflexivamente um decréscimo de meios de subsistência e agravação do pauperismo

³¹⁴ Rezende, *op. cit.*, p. 31.

³¹⁵ Bento de Faria, *Das contravenções penais*, 1942, pp. 187-88.

³¹⁶ Hungria, “O jogo e sua repressão”, 1954, p. 497.

³¹⁷ Idem, p. 497.

[...].³¹⁸

Se, para os despossuídos, a paixão ou o hábito do jogo é maléfica por não permitir a subsistência digna por meio do trabalho regular e continuado, para as elites econômicas ele é danoso por acarretar a dissipação improdutiva do capital: em síntese, desde o século 19, essa é a razão principal da condenação economicista do jogo.

Com efeito, a economia do jogo é uma economia da *perda*. Segundo Maffesoli, nas sociedades modernas, “*a obstinação em policiar o corpo, em integrá-lo a uma ordem de produção, mostra que o desvio ou os desvios existem — e se é indispensável insistir, punir e voltar à carga, é porque [...] a ‘perda’ reponta sempre.*”³¹⁹ Ainda que não se endosse totalmente a noção de “desvio”, posto que a linha de fuga da despesa se nos aparece como primeira em relação às instituições econômicas modernas, o jogo é uma forma social renitente desse gasto. Como diz Bataille, a economia é um processo de despesa sobre o qual se desenvolveu um processo de aquisição.³²⁰ É necessário, portanto, acentuar o caráter secundário da produção, da aquisição e da acumulação em relação à despesa. A despesa improdutiva é uma linha de desterritorialização da energia que, do ponto de vista da economia generalizada, é sempre excedente: dádiva do sol que não pode ser retribuída. Portanto, não um “desvio”, noção por demais reativa, mas uma ativa linha de fuga que coloca em relação fluxos de moeda, de acaso, de emoção e de subjetividade.

Há que se pensar o hedonismo do jogador como um imoralismo ético que escapa aos códigos do *dever-ser* apregoado pelo energetismo burguês. Nos confins da troca, o dispêndio lúdico é um comportamento refratário ao cálculo racional e à lógica mesquinha

³¹⁸ Idem, p. 499.

³¹⁹ Maffesoli, *A sombra de Dionísio*, p. 41.

³²⁰ Bataille, “A noção de despesa”, p. 99.

da acumulação. O jogo é da ordem do gasto, do esbanjamento, do dom gratuito e do excesso. Por suas virtudes dissipatórias, o jogo escapa e relativiza os valores economicistas do *ethos* burguês. Daí que, para a moral moderna, marcada por valores do “burguesismo” (a produção, o lucro, a poupança, a acumulação), a condenação das práticas sociais lúdicas assume um teor marcadamente econômico: o jogo — e especialmente suas modalidades mais dissipatórias, ou seja, os jogos ditos de azar — conspira contra a riqueza das nações.

O primado da despesa quer dizer apenas isto: que a dissipação, enquanto fluxo econômico desterritorializante do tempo, da energia e da riqueza, é primeira em relação à aquisição, à acumulação, à previdência (antecipação, cálculo, projeto, ligação linear entre presente e futuro). A economia projeta o gozo da riqueza para o futuro, às expensas de uma ascese do mundo e de um sacrifício do presente. A dissipação, pelo contrário, sacrifica o futuro (que é apenas promessa) por um instante de maior intensidade. O jogador não é um indivíduo razoável, previsível, calculável. Na contramão da racionalidade produtivista, própria da mentalidade moderna, o lúdico é indissociável de um consumo improdutivo das riquezas reais e potenciais. Daí uma antinomia moral entre jogo e trabalho, ou entre produção e consumo improdutivo ou *despesa*, no sentido que lhe dá Bataille.³²¹

Na problematização do jogo, a miséria do trabalhador ou a ruína econômica do capitalista aparecem como as consequências mais funestas do vício de jogar. Evidentemente, essa forma de problematização é contingente a uma sociedade em que o trabalho, a acumulação da riqueza e o espírito de poupança assumem, nos catecismos cívicos e morais, o estatuto de “fins éticos”. A moral economicista opera uma redução binária relativamente simples: de um lado, as atividades produtivas, cujo paradigma é o

³²¹ Idem, *passim*.

trabalho; de outro, as atividades estéreis (in-utilitárias) e dissipatórias, cujo modelo é o jogo. O jogo, como a poesia e o sexo sem finalidade reprodutiva, é um inutensílio. A dissipação é justamente tirar dos circuitos da produção (seja o salário, cuja melhor destinação é a subsistência ou reprodução da força de trabalho; seja o lucro, cuja melhor destinação é o investimento produtivo ou reprodutivo do capital).

Historicamente, a sociedade burguesa conferiu à acumulação um valor absoluto. O capitalismo de produção exconjurou a economia do gasto. A pura perda, que reponta sempre, torna-se vergonhosa e clandestina. Nesse sistema econômico, o jogo assume a forma renitente de uma “economia fatal”, gasto da energia que, da perspectiva da economia generalizada (a economia da energia cósmica), é sempre excedente. Por outro lado, no sistema de produção para o mercado a “vocação” da economia é o *lucro*. As práticas de jogo, diferentemente, como frisamos, orientam-se pelo princípio da perda. Essa perda assume múltiplas formas, segundo as características dos diferentes jogos. As práticas lúdicas, com efeito, são inseparáveis de uma ética dispendiosa, e essa relação é determinante para a linha de fuga traçada pelo jogador no modo capitalista de produção da subjetividade. Em *A escultura de si*, Michel Onfray constrói uma bela noção de jogo articulando o instante, a intensidade e a despesa:

E o *jogo* é livre disposição de seu tempo. Assim, uma moral dispendiosa é infalivelmente uma ética lúdica onde o tempo, estéril, improdutivo no sentido burguês do termo, opõe-se ao trabalho e dirige-se para o fluxo. Livre, voluntário, espontâneo, o jogo é turbulência, desabrochar despreocupado, fantasia incontrolada e, sobretudo, preeminência do instante. Onde se reencontra o desejo de eternidade que quer o segundo como uma quintessência, um concentrado. No querer lúdico, e somente aí, encontra-se exaltado o princípio do gasto.³²²

As idéias de Onfray pressupõem uma relação entre jogo, instante, intensidade e

³²² Onfray, *A escultura de si*, p. 139.

despesa. Essa relação complexa, imanente ao processo de subjetivação do jogador, afirma o princípio do gasto não apenas na economia propriamente dita, mas também (principalmente?) na economia das emoções.

E

A legislação sobre o jogo, desde o primeiro código republicano, cobriu com um manto de legalidade os ilegalismos dominantes, permitindo, por exemplo, as mesas de jogo em clubes privativos e as apostas sobre corridas de cavalos no recinto fechado dos jóqueis-clubes. Em *Lance de sorte*, Micael Herschmann e Kátia Lerner mostram como a legislação de combate ao jogo, bem como a outras práticas populares tipificadas como contravenção, objetivam uma intervenção segmentar na sociedade: “*As leis que proibiam os jogos qualificados como de ‘azar’ toleravam, em contrapartida, os prados e as jogatinas promovidas pelos cassinos. A ação e o discurso do Estado apresentavam claramente pesos e medidas diferenciados segundo o grupo social.*”³²³ Ainda sobre o caráter segmentar da legislação, os autores citam os “jogos de azar finos”, amplamente tolerados pelo sistema judiciário-policial recém-implantado, e que “*envolviam cavalheiros e damas num ambiente de cordialidade e ordem, privilegiando um agir social marcado pela elegância, em sintonia com o modelo europeu de lazer*” importado para os trópicos.³²⁴ Ao contrário, como vimos, os jogos populares — com exceção do futebol, esporte bretão que começava a se popularizar — eram perseguidos pela polícia, proibidos por lei e praticados de forma clandestina pelos segmentos mais populares, dos trabalhadores aos malandros de jogo.

Quanto aos cassinos, mais uma vez as elites dominantes espelhavam-se na

³²³ Herschmann & Lerner, *Lance de sorte*, p. 120.

³²⁴ Idem, p. 18. Cf. também Needel, *Belle Époque Tropical*, passim.

civilização burguesa cujo modelo mais acabado era a França: “*Só a França abriu ao princípio da punição [dos jogos de azar] uma pequena exceção. Effectivamente uma lei de 15 de junho de 1907 permitiu certos jogos de azar nas estações balneárias, thermaes e climatericas*”.³²⁵ Em seu romance de 1917, *A correspondência de uma estação de cura*, João do Rio representa o cotidiano do jogo nos cassinos de Poços de Caldas. Uma das cartas trocadas entre os personagens diz:

O movimento é grande. O jogo cumpre o seu dever. Eu, para tomar informações, tenho ido a toda parte. E, no salão de jogo das famílias, encontrei a sogra de Alarico Sousa, aquele rapaz milionário que em solteiro era o Lorde Marreco, do Clube dos Políticos. E uma tal Dona Eufrosina de Machado, senhora gordíssima e muito importante. Mas, como a velha joga! É a primeira a sentar-se e a última a levantar-se. Perde sempre e continua. Ainda não pagou ao hotel uma só semana, e dizem que já pretendeu empenhar os brincos a um *croupier*. O coronel passou violento carão no rapaz e mandou abonar a excelentíssima.

— Distração de senhoras! — disse ele.³²⁶

Mas é bastante discutível a adequação desses lugares de jogo ao modelo puritano do lazer. Ao contrário, se nos parece que, para uma minoria dos segmentos dominantes da sociedade — as elites da fortuna, da cultura e do poder —, os cassinos das estações de águas representavam uma linha de fuga do tédio burguês e dos códigos morais restritivos que se impunham sobre a economia das emoções. Porém, significativamente, esses cassinos — como o de Poços de Caldas, o mais famoso deles — eram freqüentados durante as férias. Nicolau Sevcenko, analisando o romance epistolar de João do Rio, mostra que a “estação de cura” (espécie de heterotopia burguesa) possibilitava, em outras palavras, a vazão de fluxos outros de intensidade emocional:

[...] o que as pessoas buscavam na estação de cura, ironicamente, era uma oportunidade para dar vazão às suas mais desabridas propensões “patológicas” [...]. Era uma espécie de vale-tudo, as regras se afrouxavam e a idéia era partir para algum lugar distante, onde se pudesse escapar do

³²⁵ *Revista de direito civil, commercial e criminal*, vol. XXI, Fasc. I, Julho de 1911, p. 37.

³²⁶ João do Rio, *A correspondência de uma estação de cura*, pp. 11-12.

controle dos familiares, dos vizinhos, das hierarquias profissionais, dos papéis sociais e das reservas de conduta. E também de convergir para onde se encontravam outras pessoas em idêntico estado de excitação emocional e pouca disposição para ceder a controles externos ou internos.³²⁷

A estação de cura de Poços de Caldas é descrita por Sevcenko como “*o foco mais eufórico da agitação mundana até pelo menos os anos 30*”. Situada num espaço geográfico e econômico privilegiado — a divisa entre os estados do Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais —, “*ela atraía toda a gama dos beneficiados com o esquema dominante do “café-com-leite” e a vasta máquina política e burocrática do Rio de Janeiro.*”³²⁸ Trata-se, portanto, de um ambiente altamente elitizado que tem na roleta e nos demais jogos de cassino uma de suas principais atrações: excitação para gente chique. Num outro texto, João do Rio mostra inclusive que, a esse tipo de jogo estavam associados outros prazeres mundanos, como a prostituição: as *cocottes*, por exemplo, tinham “[...] *a obrigação de ir a um certo club aquecer o jogo.*”³²⁹

E

No seu erudito comentário ao primeiro código penal republicano, Bento de Faria levanta a questão da liberdade individual, garantia constitucional que não pode ser desconsiderada na prática policial de controle do jogo. E cita um acórdão do Supremo Tribunal Federal, de 8 de janeiro de 1902, que diz o seguinte:

Reconhecer á autoridade policial o poder de prevenir o jogo, interceptando a alguns cidadãos a entrada em certa casa, sob o fundamento de que são jogadores, importa a um tempo violar a liberdade

³²⁷ Sevcenko, “A capital irradiante: técnica, ritmos e ritos do Rio”, In *História da vida privada no Brasil*, Vol. 3, p. 563

³²⁸ Idem, p. 565.

³²⁹ João do Rio, *Os melhores contos*, p. 99.

individual mantida pelo art. 72, da constituição, e investir a policia do poder de qualificar aquelles cidadãos, a *priori* e *de plano*, como contraventores, o que nem a justiça póde fazer.³³⁰

O mesmo jurista aponta os abusos que já então se verificam, e que exploram ilicitamente as brechas da lei: "*Effectivamente, em regra, as casas de jogo se dissimulam sob a apparencia de clubs particulares, e os estatutos que exhibem são para regular a admissão de jogadores que figuram como suppostos socios.*"³³¹ O policiamento dessas casas de jogo era bastante tolerante, para não dizer cooperante, desde o final do Império. O teatrólogo Artur Azevedo, numa revista do ano de 1886, *Mercúrio*, alude ironicamente a essa situação: os personagens Fonseca e Frivolina passam por uma casa de jogo de primeira classe e fazem algumas ironias sobre a atuação policial. Quando Frivolina o deixa só, Fonseca é vítima de um conto-do-vigário.³³²

E

Os enunciados dominantes no campo do direito de punir, bem como o próprio sentido da evolução das leis penais desde 1890, evidenciam uma nova distribuição e um novo controle dos ilegalismos: ao lado dos ilegalismos permitidos (os jogos "chiques", reservados às elites dominantes), definem-se os ilegalismos proibidos, que atingem sobretudo as práticas lúdicas mais populares. Nesse sentido, a problematização do jogo remete diretamente à separação das esferas pública e privada: *o jogo problemático é o jogo aberto indistintamente ao público.*

Embora não institua ainda o dispositivo jurídico do jogo de azar — que só aparece

³³⁰ Antonio Bento de Faria, *Anotações theorico-praticas ao Codigo Penal do Brazil*, vol. II, 1920 [1913], p. 544.

³³¹ Idem, p. 549.

³³² Cf. Süsskind, *op. cit.*, p. 204.

quinze anos mais tarde —, um aviso de 13 de janeiro de 1875 aprova uma postura da Câmara Municipal da Corte (Rio de Janeiro) em que é fixado o sentido penal da separação entre o jogo em público e em privado:

1º. São prohibidos, em casa publica de tabolagem, todos os jogos de parada ou aposta, por meio de cartas, dados, roletas; ou qualquer outro aparelho destinado ao mesmo fim; 2º. Considerar-se-a jogo em casa publica de tabolagem, o que tiver lugar em casas, cujos donos, locatários, ou empregados percebam dos jogadores qualquer interesse; o que tiver lugar em casa de meretrizes, em casas de bailes, ou reuniões publicas, hoteis, botequins e barracas, armazens, tabernas, cortiços e outros logares que estão no mesmo caso.³³³

Mais laconicamente, o artigo 369 do *Código Penal dos Estados Unidos do Brazil*, de 1890, generaliza essa postura municipal ao cominar pena e considerar contravenção

Ter casa de tavolagem, onde habitualmente se reúnam pessoas, embora não paguem entrada, para jogar jogos de azar, ou estabelecel-os em lugar freqüentado pelo publico.

Penas — de prisão cellular por um a três mezes; de perda para a fazenda publica de todos os aparelhos e instrumentos de jogo, dos utensílios, moveis e decoração da sala de jogo; e multa de 200\$000 a 500\$000.³³⁴

Uma década depois, a lei 628, de 1899, estende o conceito de “*lugar freqüentado pelo público*”, considerando que “*Todo lugar em que é permitido o acesso de qualquer pessoa mediante pagamento de entrada, ou sem elle, é considerado lugar freqüentado pelo publico para o effeito da lei penal.*”³³⁵ Essa lei, portanto, amplia a noção jurídica de casa de tavolagem. No seu comentário sobre a figura jurídica do jogo do bicho, Astolpho Rezende explica o que é uma casa de tavolagem — expressão que remete às Ordenações Filipinas —, e indica a novidade do conceito de “jogo de azar”, instituído pelo primeiro código penal republicano: “Tavolagem — *é um vocabulo antiquado e peculiar á nossa*

³³³ Apud Galdino Siqueira, *Direito Penal Brasileiro*, vol. 2, 1932, pp. 884-85.

³³⁴ Brasil, *Código Penal dos Estados Unidos do Brazil*, 1890, art. 369.

³³⁵ Brasil, Lei 628, de out. de 1899, art. 4.

língua. Significa — todo e qualquer jogo de sorte, ou, como hoje se diz, — jogo de azar. De forma que a expressão — casa de tavolagem — equivale a esta — casa de jogo de azar".³³⁶ Casa pública de jogo de azar, seria necessário acrescentar.

Por outro lado, desde o início da *Belle Époque*, a legislação praticamente equipara, para efeitos penais, os clubes aos domicílios, ao mesmo tempo em que estende o conceito de lugar freqüentado pelo público. Para entender essa estratégia, é preciso ter em mente que o objetivo dos sistemas legais modernos não é simplesmente reprimir ou meramente proibir. Como comenta Deleuze, a lei é sempre uma composição de ilegalismos, que ela diferencia ao formalizar. Ou melhor: "*A lei é uma gestão dos ilegalismos, permitindo uns, tornando-os possíveis ou inventando-os como privilégio da classe dominante, tolerando outros como compensação às classes dominadas, ou, mesmo, fazendo-os servir à classe dominante, finalmente, proibindo, isolando e tomando outros como objeto, mas também como meio de dominação*".³³⁷ O objetivo fundamentalmente político da lei é normatizar as práticas sociais. A lei é sempre belicosa: ela não remete à imagem da paz, mas à da guerra. Deleuze observa que, em Foucault, a lei "*não é nem um estado de paz nem o resultado de uma guerra ganha*"; pelo contrário, "*ela é a própria guerra e a estratégia dessa guerra em ato* [...]"³³⁸

E

Em *Bambambã*, livro de crônicas publicado em 1923, Orestes Barbosa atribui a um exímio moedeiro falso carioca — o "criminoso popular" Afonso Coelho — a seguinte

³³⁶ Rezende, *A figura jurídica do "jogo do bicho"*, 1907, p. 572.

³³⁷ Deleuze, *Foucault*, p. 39.

³³⁸ Idem, p. 40.

analogia: “*Os artigos do Código Penal são como essas bóias luminosas que existem nas baías: o bom navegador passa entre elas...*”³³⁹ O barco com que se realiza essas manobras muitas vezes é construído com o papel das próprias leis. No que se refere ao jogo, em 1911, o jurista Astolpho Rezende considera que a navegação por entre os dispositivos penais constitui, simplesmente, “*a questão do jogo no Rio de Janeiro*”: “*Nós vimos, depois de alguns anos, surgirem casas de tavolagem por toda a parte, sob o título de clubs ou associações, com estatutos devidamente registrados, de acordo com a lei de 10 de Setembro de 1893; e porque assim se organizaram, julgam-se acima do Código Penal e legalmente autorizados a explorar com absoluta liberdade e segurança a rendosa indústria dos jogos de azar.*”³⁴⁰ A lei de regulamentação de clubes e associações — círculos semi-privados onde o jogo é permitido entre o quadro de sócios — abria margem a uma série de ilegalismos públicos:

Antes de tudo é obvio que só sendo punível o facto de ter casa de tavolagem onde habitualmente se reúnem pessoas, embora não paguem entrada, para jogar jogos de azar, é obvio que não é punível o jogo onde essas condições não se verifiquem no seu conjunto. Casa onde qualquer pessoa não póde ter ingresso, casa onde se reúne numero certo, limitado, e conhecido de pessoas, não é evidentemente uma casa publica, uma casa de tavolagem.

Estão neste caso os muitos clubs que por ahi existem?

Absolutamente, porque esses clubs, embora se digam destinados a outros fins, têm de facto um fim só, um fim único, que é o jogo.³⁴¹

Por outro lado, essas brechas nas leis, destinadas a permitir o ilegalismo das elites, são desde cedo exploradas pelas pequenas “máfias” da jogatina organizada e pelos segmentos mais populares da malandragem. Esses expedientes, inclusive, forçam os legisladores a reverem suas estratégias: uma lei da década de 1940 passa a exigir balancete contábil do movimento financeiro dos clubes. Em 1942, Bento de Faria

³³⁹ Orestes Barbosa, *Bambambã*, 1923, p. 40.

³⁴⁰ Rezende, *A regulamentação do jogo*, 1911, p. 51, grifo no original.

³⁴¹ Idem, *ibidem*.

reconhece que

No silêncio da legislação anterior era lícito admitir que os clubes particulares, onde se praticavam jogos de azar para divertimento dos sócios, escapavam à classificação de casa de tavolagem, visto como o acesso era somente permitido a eles. [...] Realmente, muitas casas de jogo se dissimulavam sob a aparência de clubes particulares e os jogadores como sócios.³⁴²

A fundação de clubes sociais e esportivos muitas vezes servia como fachada para a exploração, por parte de alguns *patrões*, de jogos ilícitos. O caráter privativo dos clubes particulares tornava lícita a figura jurídica do “jogo de azar”, pois praticamente equiparava, para efeito jurídico, o clube ao domicílio. As leis previam a licitude do jogo para o quadro de sócios, desde que o clube não se configurasse como lugar acessível ao público. Baseadas nessa legislação, as chefaturas ou delegacias de polícia concediam licença de funcionamento a “clubes” que, a pretexto de recreação, exploravam o negócio dos “jogos de azar”. Portanto, o estatuto de “clube”, geralmente “frio”, era um mecanismo de legalização de práticas definidas juridicamente como contravenção. Esse dispositivo legal garantiram a impunibilidade dos ilegalismos das elites e dos segmentos médios desde a última década do século 19. Daí a ironia do famoso samba de Donga, *Pelo telefone*: nessa canção, considerada o primeiro samba carioca, o riso popular debocha da lei, ao mostrar o quanto é “relativa” a proibição do jogo:

O chefe de polícia
Pelo telefone
Manda avisar
Que na Carioca
Tem uma roleta
Para se jogar.³⁴³

Por outro lado, e subvertendo o “espírito das leis”, esse mesmo mecanismo,

³⁴² Bento de Faria, *Das Contravenções Penais*, 1942, p. 196.

³⁴³ Apud De Paula & Stairling, *O barão da ralé: a política de ponta-cabeça*, p. 20.

explorado pela elite da malandragem e pelos empresários do jogo, popularizou-se. Durante toda a primeira metade do século 20, o grito da imprensa era geral contra a proliferação descontrolada de “clubes”. Qualquer portinhola com uma placa pendurada no batente podia tornar-se, da noite para o dia, um clube social e esportivo. Suas grandes e médias cidades, a imprensa denuncia o funcionamento de diversos “clubes” como fachada para a “exploração da batota e do vício”.

E

Os jogadores que freqüentam os clubes “granfinos” são selecionados pelos preços das ações. Não são, portanto, espaços inteiramente abertos ao público; seus ambientes são mais exclusivos e seletos que os da jogatina popular — os chamados “mafuás” ou “tunquetes”. Além disso, pelo fato de serem considerados ambientes refinados, o jogo ali adquire um certo foro de respeitabilidade e de divertimento sadio, embora não falem moralistas que apontem os malefícios dessas práticas sobre a moral dos jogadores burgueses ou aburguesados. Em sua *Criminologia*, publicada na década de 1930, Afrânio Peixoto, por exemplo, alude aos “*vagabundos remediados e ricos*” que, para ele, se distingue dos “*vagabundos pobres*” apenas por uma diferença de grau:

Seria uma injustiça não incluir, entre êstes vagabundos pobres, aquêles outros remediados e ricos, que, também preguiçosos e indolentes, vivem por aí, de déu em déu, nas praias de banhos, nas estações de altitude, nas cidades de águas, cruzando os mares nos transatlânticos, jogando nos cassinos e prados de corridas, mudando de hotéis *palaces*, gastando perdulâriamente, ocupados em sorver coquetéis, flertar, adular, prostituir, jogar... enfim, em tudo reproduções do vício e da ociosidade dos outros, só distintos pela graduação que dá a renda...³⁴⁴

³⁴⁴ Peixoto, *Criminologia*, 4. ed., 1953, p. 203.

Retomando: a jogatina dos clubes, regulamentada pelas leis, não sofre uma perseguição sistemática; ao contrário, o jogo miúdo, associado à vadiagem e à malandragem, praticado em botequins, pensões, casas de tavolagem, são objeto de uma vigilância policial mais ou menos intensa conforme as periódicas campanhas de moralização defendidas pela imprensa. O cuidado dos aparelhos jurídicos e policiais objetiva não a repressão, mas o bom gerenciamento das ilegalidades, impedindo a extensão descontrolada do regime de tolerância, combinando estratégias de regulamentação e de proibição, especialmente das práticas lúdicas que especulam com o acaso. É o caso, principalmente, do popular jogo do bicho, que se enquadra nos dois caracteres principais da contravenção: é um jogo de azar e é praticados em casas onde se permite a livre admissão do público. O jurista Rezende considera as casas de venda de bicho como tavolagem (casa pública de jogo): "*Ora, nós temos nesta cidade dezenas de casas onde só se joga o jogo do bicho, embora mascaradas com cartões postais e bilhetes de loterias; são verdadeiras casas de tavolagem: 1.º — porque o jogo é o seu fim principal; 2.º — porque é livre ao acesso ao público.*"³⁴⁵

As leis republicanas — especialmente nos períodos ditos "de exceção" ao Estado de direito — estendem o conceito de *lugar público* a ponto de ferir a garantia constitucional da inviolabilidade de domicílio. Por outro lado, ou no mesmo movimento, estendem a noção de privacidade aos *clubs*, permitindo, em lei, a jogatina das elites. Observa-se, inclusive, que, na problematização jurídica do jogo, a noção de privacidade é estendida para espaços fora do domicílio. Isso fica claro, por exemplo, na análise que o jurista Viveiros de Castro empreende da legislação brasileira, tributária da legislação européia. Em sua coletânea de *Jurisprudência criminal* (1901), Viveiros de Castro discute a "contravenção do jogo". O autor, baseado na doutrina francesa do "*mur de la vie privée*",

³⁴⁵ Rezende, A figura jurídica..., *op. cit.*, pp. 573-74.

estabelece claros limites entre o jogo em público (um perigo social) e o jogo em privado (um direito dos cidadãos). Essa oposição parte da garantia constitucional de inviolabilidade do domicílio:

O domicílio particular é inviolável; não póde a policia n'elle penetrar para lavrar auto de flagrante e apprehender os aparelhos e instrumentos do jogo. Em sua casa, em companhia de seus amigos, póde qualquer cidadão jogar á vontade, não commete delito algum, não póde ser por este facto processado e punido.³⁴⁶

As normas jurídicas estendem o conceito de domicílio aos "*clubs particulares*", garantindo a imunidade dos "*círculos privados*" para a prática de jogos considerados legalmente como contravenção: "*Os clubs particulares (cercles privés) são assimilados ao domicílio dos particulares e, considerados como uma continuação deste domicílio, gozam da mesma imunidade*".³⁴⁷ Mas o que é um *club* particular? A definição do jurista deixa ver que é um espaço elitizado, palco de jogos mais aristocráticos que os jogos públicos:

Por *club* particular entende-se o que é composto de um certo numero de membros, submettidos a uma selecção severa, tendo entre si certas similitudes de nascimento, de fortuna, de condição social, algumas vezes de opiniões. [...]. O jogo não constitui n'elle o principal, o único divertimento; é apenas a distração de alguns sócios, estabelecido sem preocupação alguma de lucro ou de especulação.³⁴⁸

Para os juristas mais liberais, o *club* particular é uma extensão do *sweet home* burguês, espaço de conforto e de intimidade: "*Os clubs particulares são facilmente reconhecidos. Constituem como um segundo home, com seu character de intimidade e de abandon*", diz Viveiros de Castro.³⁴⁹

Ao contrário dos "*cercles privés*", cuja imunidade garante a prática livre de jogos

³⁴⁶ Viveiros de Castro, *Jurisprudência criminal*, 1901, p. 310.

³⁴⁷ Idem, p. 311.

³⁴⁸ Idem, *ibidem*.

³⁴⁹ Idem, *ibidem*.

entre os sócios, as casas de tavolagem — por serem lugares públicos de prática de jogos ilícitos —, estão sujeitas à sanção penal e à vigilância da polícia. Viveiros de Castro formula nos seguintes termos o conceito de casa de tavolagem: *"Casa de jogo, casa de tavolagem é aquela onde o público é admitido livremente, habitualmente para se entregar a jogos de azar."*³⁵⁰

A jurisprudência dos tribunais brasileiros, desde o final do século 19, segue a jurisprudência européia — e especialmente a francesa —, de separação entre o jogo público e o jogo privado. As sentenças dos tribunais franceses e belgas são elogiadas por Viveiros de Castro por firmarem *"de modo constante e invariável a jurisprudência de não estar sujeito à sanção penal o jogo no domicílio particular e nos clubs privados, que a contravenção somente se caracteriza quando o indivíduo mantém uma casa de tavolagem, ou estabelece o jogo em lugar público e frequentado, ou finalmente é encontrado jogando nestes logares"*.³⁵¹

Em 1911, Astolpho Rezende considera que a proibição do jogo não diz respeito à moralidade privada, mas somente à pública: *"Eu não quero, combatendo a regulamentação do jogo, attribuir ao Estado o direito de educar coactivamente os individuos, tornal-o moraes com o emprego de meios coercitivos. O Estado não tem esse direito, não tem o direito de constranger os individuos a uma moralidade maior na sua vida privada"*.³⁵² Pelo contrário, *"O que se prohiibe, o que todas as legislações punem, são as casas de jogo, as casas publicas, os estabelecimentos de jogo, o jogo-industria, o jogo-exploração, o jogo-meio de vida, o jogo publico, offerecido a todos"*.³⁵³

A jurisprudência e a doutrina penal geram efeitos cotidianos de policiamento e vigilância

³⁵⁰ Idem, p. 312.

³⁵¹ Idem, ibidem.

³⁵² Rezende, *op. cit.*, 1911, p. 49.

³⁵³ Idem, p. 50.

da população urbana. Desde o final do século 19, as chefaturas de polícia dos Estados, respaldadas por lei federal, emitem portarias que tornam lícita a prática de jogos em clubes esportivos e recreativos, desde que não tivessem acesso a esses lugares pessoas estranhas ao seletto quadro social. Um relatório policial de 1911 lamenta o efeito dessa lei sobre a eficácia do controle do jogo: "*o jogador invoca então o favor da lei, dessa lei que sanciona as loterias e ampara os clubs regularmente constituídos os equiparando a domicílio para todos os efeitos de direito, uma vez que nele não se tolere livre acesso...*"³⁵⁴ Essa jurisprudência firma-se em verdadeira doutrina jurídica ao longo do século 20. Em 1951, o jurista Juvenal Toledo Ramos, num ensaio sobre "*O domicílio e o jogo*", considera que

Mesmo que se pratique num domicílio qualquer jogo de azar [...] é defeso à autoridade pública invadí-lo, pois a prática de uma contravenção não autoriza a quem quer que seja a sobrepor-se a um preceito constitucional. Acresce a circunstância de que o jogo só constitui contravenção quando, sendo jogo de azar, é praticado em lugar freqüentado pelo público ou em casa de tavolagem.³⁵⁵

Na coletânea organizada e publicada em 1952 pela Liga Contra o Jogo, o deputado Plínio Barreto é da mesma opinião:

Dentro de sua casa, o cidadão pode cometer as loucuras que lhe passarem pela cabeça. Pode, até, andar sem roupas. O Estado nada terá com isso. Daí, porém, não se conclui que o Estado lhe deva permitir que faça, em público, aquilo que, temerariamente, faz dentro de quatro paredes. Se o Estado não pode evitar que se jogue dentro das casas particulares, pode, e deve, evitar que se jogue fora delas.³⁵⁶

E

³⁵⁴ Relatório..., 1911, pp. 8-9.

³⁵⁵ Toledo Ramos, "O domicílio e o jogo", 1951, p. 36.

³⁵⁶ Barreto, "O restabelecimento dos jogos de azar", 1952, p. 11.

O artigo 367 do *Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*, de 1890, em seu parágrafo primeiro, estende o conceito de loteria ou rifa a toda operação comercial dependente de sorte:

Art. 367. Fazer loterias e rifas, de qualquer especie, não autorizadas por lei, ainda que corram annexas á qualquer outra autorizada:

Penas — de perda para a Nação de todos os bens e valores sobre que versarem, e multa de 200\$000 a 500\$000.

§1.º Será reputada loteria ou rifa a venda de bens, mercadorias ou objetos de qualquer natureza, que se prometter ou effectuar por meio de sorte; toda e qualquer operação em que houver promessa de premio ou beneficio dependente de sorte.³⁵⁷

O artigo 367 do Código Penal foi inspirado numa lei imperial de 1860, de proibição de loterias e rifas clandestinas. A lei de 1860, por sua vez, foi copiada da legislação penal das nações civilizadas (ela praticamente reproduz uma lei francesa de 1836). Em sua tese *O jogo, a administração e a justiça*, o delegado Armando Vidal comenta: “A lei francesa de 1836 que serviu de modelo á nossa lei de 1860 sobre loterias e rifas fixou o verdadeiro caracter da loteria que é toda operação onde ha esperança de ganho adquirido por meio de sorte”.³⁵⁸ Na sua hermenêutica das respectivas leis, Vidal considera a loteria o arquétipo dos “jogos de azar”; mas o conceito de *jogo de azar* é mais abrangente que o de loteria:

[...] o que caracteriza com efeito, antes de tudo, a loteria, é o *meio* empregado para determinar o ganho ou a perda; si toda loteria constitue um jogo de azar, todo jogo de azar não constitue uma loteria. O jogo de azar é aquelle cujo resultado, bom ou máu, depende exclusivamente da *chance* dos jogadores; mas se esta *chance* é realisada *por meio de sorteio*, o jogo de azar se torna uma loteria. [...]; o que é prohibido, é o emprego desse meio particular, desta maneira de conhecer um resultado pelo azar, etc.³⁵⁹

³⁵⁷ Brasil, *Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*, 1890, art. 367.

³⁵⁸ Vidal, *O jogo, a administração e a justiça*, 1917, p. 36.

³⁵⁹ Idem, pp. 36-37.

A lei de 1860 definiu loteria e rifa como toda e qualquer “*promessa de premio ou de beneficio dependente de sorte*”. Trata-se de uma definição ampla e abrangente. Astolpho Rezende comenta o “espírito” dessa lei, seu desejo de “*dispor para o futuro*”. Daí a abrangência virtual do novo dispositivo jurídico:

A lei de 1860 nasceu para reprimir o abuso dessas operações [loterias e rifas clandestinas]. Geralmente, tinham essas operações um caracter definido e accentuado de loteria no sentido stricto da palavra, ou de rifa, para a venda, por meio da sorte, de bens, mercadorias e objectos de qualquer natureza. O legislador quiz, porem, dispor para o futuro; e sabio, conscio de que o engenho humano é fertil em artimanhas, dispoz que seria reputada loteria ou rifa toda e qualquer operação, *fôra dos moldes conhecidos*, em que houvesse promessa de premio ou de beneficio dependente de sorte.

Eram disposições concretas, sugeridas pela vida pratica. Essa ultima formula tinha um alcance geral, abrangendo um numero infinito de hypotheses.³⁶⁰

A expressão jogo de azar aparece na língua portuguesa no início da década de 1870. O Grande Diccionario Portuguez ou Thesouro da Lingua Portugueza o define como “Jogo de sortes; loteria, jogo que depende unicamente de sorte, e não de destreza e habilidade do jogador”.³⁶¹ O dicionarista, portanto, repete quase *ipsis literis* uma definição moderna já consagrada na legislação penal francesa desde o primeiro terço do século 19. No Brasil, a noção de jogo de azar aparece tardiamente, em 1890. Seu registro de batismo é o artigo 370 do Código Penal dos Estados Unidos do Brazil : esse conceito não existe nas Ordenações Filipinas nem o Código Criminal do Império, de 1830. Portanto, o primeiro código penal republicano cria uma nova figura jurídica e institui um novo dispositivo policial-econômico-moralizante: “Consideram-se jogos de azar aquelles em que o ganho e

³⁶⁰ Rezende, “A figura jurídica do ‘jogo do bicho’”, 1907, pp. 583-84.

³⁶¹ *Grande Diccionário Português ou Thesouro da Língua Portuguesa*, 1873, “Jogo”.

a perda dependem exclusivamente da sorte”.³⁶² Manoel Godofredo de Alencastro Autran, em suas notas ao código penal de 1890, esclarece, para efeitos de jurisprudência, que “Os jogos [...] que exigem uma certa operação de espírito independentemente do acaso da sorte, bem como aquelles em que a combinação póde de certo modo dominar o successo, escapam á sancção penal.”³⁶³ Astolpho Rezende, a propósito do conceito de loteria, afirma claramente que, na verdade, “*Pouco importa [...] o processo material pelo qual a sorte foi ou será consultada; pouco importa que cada parada dê ou deixe de dar direito a um valor igual; o que é prohibido é o emprego deste meio particular, deste modo de eleger que a ninguém afflige, porque dá a cada um a mesma esperança.*”³⁶⁴ Ou seja, o resultado do jogo — ganhar ou perder — independe do mérito individual ou das forças do sujeito; depende unicamente do acaso que, muito democraticamente, “dá a cada um a mesma esperança”. Quatro anos depois, e de modo ainda mais claro, o mesmo jurista descreve não mais a loteria, mas a roleta como “o typo do jogo de azar no sentido juridico da palavra”: “A roleta é o typo do jogo de azar no sentido juridico da palavra, do jogo no qual o resultado depende absoluta e exclusivamente do acaso. Si a bola parará no encarnado ou no preto, sobre tal numero ou um outro, é absolutamente impossivel prevêr. Aqui, a habilidade, a destreza, o calculo não podem nada no sentido de modificar o resultado ou preparal-o.”³⁶⁵

O jogo de azar é uma invenção do moderno direito de punir, do direito penal burguês: “*Não é só do nosso direito a definição: em termos identicos dispõem a lei franceza de 21 de Maio de 1836, a belga de 31 de Dezembro de 1851, e a rumaiica de 18 de Janeiro de 1883, sendo prohibida taes operações pela quase unanimidade dos paizes*

³⁶² Brasil, *Código Penal dos Estados Unidos do Brazil*, 1890, art. 370.

³⁶³ Autran, *Código Penal dos Estados Unidos do Brazil*, 1910, p. 218.

³⁶⁴ Rezende, A figura jurídica do “jogo do bicho”, 1907, grifos no original.

³⁶⁵ Rezende, “A regulamentação do jogo”, 1911, p. 46.

civilizados", historiciza o erudito jurista Rezende.³⁶⁶ O delegado Antonio de Paula, no seu tratado *Do direito policial*, comenta que "o nosso Código Penal [de 1890], de acordo com a legislação da maioria das nações civilizadas, define [como] jogo de azar — aquele em que o ganho e a perda dependem, exclusivamente, da sorte." Novamente, o fator *alea* funciona como princípio de exclusão: "Não são de azar, por conseguinte, aqueles jogos em que o ganho e a perda dependem da habilidade, do cálculo ou da força, etc."³⁶⁷ Mas o conceito de azar encontrou sua definição jurídica mais abrangente no artigo 50 da *Lei das Contravenções Penais*, de 1941, vigente até os dias de hoje. Depois de estabelecer pena de prisão simples (de três meses a um ano) e multa (de dois mil a quinze mil cruzeiros) a quem "estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público", um parágrafo estabelece que se considera de azar "o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte".³⁶⁸ Ao longo de 130 anos, portanto, essa invenção estratégica do poder foi naturalizada nas leis, nos discursos científicos e morais, na linguagem erudita. O recente *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, publicado em 2001, repete o conceito jurídico estabelecido durante o Estado Novo, definindo como jogo de azar "aquele em que o ganho ou a perda estão na dependência exclusiva da sorte (como a roleta), ou, pelo menos, dela dependem mais do que do cálculo ou da habilidade do jogador (como os jogos carteados em geral)."³⁶⁹

Uma coisa ao menos fica clara: na moderna forma de problematização do lúdico, os jogos humanos estão mais próximos da ilicitude, da imoralidade e da irracionalidade quanto maior for a determinação do acaso para o seu resultado. O jogo de azar é aquele cujo desenlace de uma aposta — ganhar ou perder — independe da interferência das

³⁶⁶ Rezende, "A figura jurídica do 'jogo do bicho'", 1907, p. 579.

³⁶⁷ De Paula, *Do direito policial*, 1928, p. 137.

³⁶⁸ Brasil, *Lei das Contravenções Penais*, 1941, art. 50, sem grifos no original.

³⁶⁹ *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*, 2001, "Jogo".

forças humanas; trata-se de um jogo aberto à casualidade de um *fora*, às forças exteriores do acaso.

E

A profusão de normas jurídicas incriminatórias e regulamentadoras das práticas lúdicas tornam o jogo objeto de um novo cuidado penal, principalmente depois do aparecimento do jogo do bicho no início da década de 1890.

Em 1907, num ensaio sobre essa “nova figura jurídica” — o jogo do bicho —, Astolpho de Rezende diz que o próprio fracasso do processo civilizador justifica a necessidade de combate às “*paixões más*” da população. O jurista concebe o ato criminoso como uma explosão de paixões congênitas e hereditárias que o processo de civilização não conseguiu extinguir completamente:

Encontrado o momento oportuno, ellas [as paixões] surgem ou explodem; a sua explosão quasi sempre é o crime.

Nós temos ahi o crime, como o peccado christão, transmittindo-se de geração em geração, como um attributo da natureza humana; é eterno.

O jogo tambem o é; mas é uma paixão má, que se deve combater, como funesta ao individuo, ao Estado e á sociedade.³⁷⁰

A principal arma desse combate é o *policramento dos costumes*. A polícia dos costumes, invenção do século 19 burguês, é uma instituição de vigilância dos *mores* sociais (moral pública). No Brasil, a instalação desse aparato de policiamento moral acompanha o processo de urbanização da sociedade. Desde o final do século 19, a vigilância dos costumes tornou-se uma prática policial mais intensa e cotidiana, principalmente nas emergentes metrópoles como São Paulo e Rio de Janeiro. A polícia de costumes objetiva,

³⁷⁰ Rezende, *A figura jurídica do 'jogo do bicho'*, 1907, pp. 27-28.

principalmente, o controle de uma série de práticas definidas como *contravenção* a partir do Código Penal de 1890: a prostituição, o jogo, a vadiagem, as bebedeiras e desordens.

Em crônica de agosto de 1894, Machado de Assis tematiza as investidas mais sistemáticas da polícia nas casas de tavolagem: *"Tem havido grandes cercos e entradas da polícia em casas de jogo. Sistemáticamente, a autoridade procura dispersar os religionários da Fortuna, e trancar os antros de perdição."*³⁷¹ O alvo principal das diligências policiais eram, evidentemente, os jogos públicos que envolvessem aposta pecuniária. Na mesma crônica, Machado narra o *modus operandi* da polícia e a reação dos jogadores às "batidas":

A marcha ordinária da polícia é entrar na casa, apreender a roleta, as cartas, os dados, multar o dono em quinhentos mil-réis e sair. Enquanto ela entra, os fregueses escondem-se ou fogem pelos muros ou pelos telhados. O dono da casa raramente foge; afeito à guerra, sabe que recebeu um balázio, e força é deixar algum sangue. Quando, porém, acontece serem todos apanhados entre o 10 e o 22, ou entre a sota e o ás, parece que há gestos de acatamento e consideração. É quase provável que terminada a ação policial, todos eles acompanhem os agentes até o patamar, com reverências.³⁷²

Em 1909, o cronista carioca João do Rio ironiza a *"campanha de policiamento de costumes conduzida puritanamente pelo severo Alfredo [Pinto]"*. O objetivo dessa polícia especializada é regenerador e estrategicamente preventivo: *"Com uma boa polícia de costumes, a cidade dentro em pouco estará regenerada. Com que direito age a polícia? Com o direito da previsão, que é o alicerce da sua utilidade. Não é depois do crime que se é útil. É antes. De posse desse princípio, a autoridade precede como um cultivador num jardim. Firme para impedir o crime, empalma as armas"*³⁷³

O ano de 1917 é mais conhecido, pelos historiadores, como o ano da primeira

³⁷¹ Machado de Assis, "A semana", 19/08/1894, *Obra Completa*, Vol. III, p. 616.

³⁷² Idem, p. 617.

³⁷³ João do Rio, *Cinematographo*, 1909, p. 324.

grande greve operária no Brasil, na cidade de São Paulo. Nesse ano, realiza-se também uma grande campanha contra o jogo na cidade do Rio de Janeiro, comandada pelo chefe de polícia Aurelino Leal e pelo delegado Armando Vidal. Os frontões, boliches e velódromos foram proibidos pela polícia, resultando em muitas prisões. Realiza-se ainda, também na capital da república, a *Conferencia Judiciaria Policial*, reunida a 3 de maio de 1917. Ao delegado Vidal coube relatar “a 5ª these da 2ª Secção da Conferencia”, intitulada *O Jogo, a Administração e a Justiça*. A partir da jurisprudência francesa e brasileira, Vidal, repetindo uma problematização de desde o fim de século, classifica o jogo em três categorias: “*aquelles nos quaes o resultado depende exclusivamente da sorte; aquelles nos quaes ao par da sorte concorrem a intelligencia e a habilidade (os chamados jeux de commerce) e finalmente aquelles que dependem exclusivamente da intelligencia e da habilidade*”.³⁷⁴ A seguir, enumera os jogos considerados de azar em face da legislação brasileira e das jurisprudências brasileira e européia:

Les petits chevaux; A roleta e as diversas combinações ás quaes esta serve de base; O lansquenet; O trente et quarente; O trente et un; Os dados, seja le passe dix, la rafle, le creps, l’oie e outras variedades; Le derby steeple-chase; Le pharaon;

Devem ser ainda considerados jogos de azar: O lotto ou vispora; O biribi ou biribisso; A bassete, a barbacole e a hoca, variedades do pharaon; A campista; A vermelhinha; O monte; O jaburú; O pinguelin; A machina ficht; La petite-roulette; O negocio de book-makers, (...); O dominó; As loterias ou rifas não autorisadas; As machinas “caça nickeis”; O caipira; A ronda.³⁷⁵

São esses os jogos objetos do policiamento dos costumes. A polícia de costumes é o complemento policial do dispositivo jurídico de presunção de periculosidade, que objetiva o gerenciamento das ilegalidades populares. Ao olhar vigilante da polícia, todo indivíduo na multidão se torna suspeito. Mas a suspeição e a presunção de periculosidade, como

³⁷⁴ Vidal, *O jogo, a administração e a justiça*, 1917, p. 17.

³⁷⁵ Idem, pp. 22-24.

vimos, voltam-se sobretudo contra a pobreza urbana, representada como criminosa em potencial ("classes perigosas"). A institucionalização do policiamento de costumes consolida-se no final dos anos 20, com a lei federal 2531, de 27 de março de 1928, que cria a Delegacia de Polícia de Costumes nas capitais dos estados³⁷⁶. No que tange ao gerenciamento das ilegalidades lúdicas populares, os agentes técnico-policiais passam a examinar os jogos praticados nas cidades. Os laudos dos exames são bastante detalhados: o mecanismo dos jogos; se se enquadram ou não no dispositivo jurídico de jogo de azar; se envolvem fraude ou aposta pecuniária, etc. Essa pragmática policial dá origem a toda uma literatura de exame das práticas lúdicas da população, a cargo da polícia de costumes. Num relatório do mesmo ano de 1928, o delegado Francisco Raitani, titular de polícia dos costumes, elenca as amplas competências de uma instituição desse tipo:

À Delegacia de Polícia de Costumes [...] estão affectos complexos problemas de alta significação social: prostituição, vadiagem, vagabundagem, jogos e apostas, ultraje público ao pudor, defloramento, estupro, inspeção às casas de diversões públicas, alcoolismo, exposição e ministração de substâncias venenosas e entorpecentes, processos referentes à ocultação, abandono e delinquência de menores.³⁷⁷

No mesmo ano de 1928, Antonio de Paula, no seu *Do direito policial*, instrui os agentes sobre o sentido preventivo da vigilância e fiscalização dos territórios lúdicos:

Cumpre-lhe pois [...] exercer vigilância attenta e fiscalização severa, nos lugares onde sabe que se pratica ou tenta praticar o jogo. Organizando syndicancia por meio de seus agentes, publicando avisos ou editaes, citando os indiciados para que venham lhe dar explicações verbaes, admoestando-os para que deixem o vício, exercerá ella, com critério e prudencia, o seu dever de polícia preventiva.³⁷⁸

³⁷⁶ Brasil, Lei 2531, de 27 de março de 1928.

³⁷⁷ Raitani, *Relatório ao Chefe de Polícia do Estado do Paraná*, 1928, p. IX.

³⁷⁸ De Paula, *Do direito policial*, 1928, p. 141.

E

Numa passagem de *A história contínua*, o medievalista Georges Duby reconhece seu débito para com os pensadores da antropologia, e especialmente da antropologia econômica:

Mauss, Polanyi, Veblen ensinavam-me a atribuir um papel destacado à gratuidade nos circuitos de trocas. Pude assim verificar a função importante desempenhada nos séculos XI e XII, no interior de comunidades cujo comportamento julgava conhecer, pela generosidade, ou seja, a obrigação e o prazer de dar de mão aberta, a função desempenhada pelo jogo, a festa, o dever de destruir, de sacrificar solenemente riquezas, de tempos em tempos.³⁷⁹

A esse dever de destruir, de afirmar o primado da despesa, os antropólogos chamaram *potlatch*. A prática do *potlatch*, que fez (faz) parte de muitos tipos de sociedade, foi cada vez mais “recusada” pelas sociedades ocidentais modernas. Como as práticas estudadas por Duby na Alta Idade Média, e sintetizadas nas palavras de Philippe Ariès:

O gosto pelos gastos inúteis e insensatos era comum aos ricos e aos pobres. Nos dias festivos, estes dissipavam selvagememente seus ganhos irrisórios e as munificências dos grandes. Naquele mundo tão pobre, os mais humildes trabalhadores não ignoravam as festas, cuja finalidade é fazer renascer periodicamente a fraternidade, pela destruição coletiva, breve e alegre das riquezas no seio de uma privação universal, é forçar a benevolência das forças invisíveis.³⁸⁰

Assim, os historiadores, há algumas décadas, passaram a se ocupar daquilo que Duby chama “o campo da gratuidade, isto é, do jogo, da festa, das operações de consagração ou de destruição coletivamente levadas a cabo ou individualmente delegadas

³⁷⁹ Duby, *A história contínua*, p. 82, a propósito de seu *Guerreiros e camponeses*.

³⁸⁰ Apud Ariès, “Mentalidades”, pp. 163-164.

em certos indivíduos."³⁸¹ Seria o jogador um "delegado" da pura perda que reponta sempre, mesmo no seio da privação e da miséria? Seria o jogador um agente inconsciente da despesa improdutiva, do sacrifício da riqueza?

É preciso notar, inicialmente, que a economia do jogo é irredutível às categorias da economia política. É necessário um outro pensamento, que não a economia clássica (em suas variantes burguesas ou socialistas), para pensar a positividade da dissipação, sua alteridade radical em relação às atitudes e aos hábitos econômicos modernos. É preciso atentar para as formas de *destruição do valor, do tempo e da energia* nas práticas sociais de jogo. No Brasil, desde meados do século 19, a medicina das paixões aponta a prodigalidade e a dissipação como um dos principais males decorrentes dos hábitos continuados de jogo. Em 1852, na sua *Dissertação medico-philosophica acerca da influencia do jogo sobre a economia*, defendida na Faculdade de Medicina da Bahia, doutor José Cândido da Silva Murici escreve:

Si tivéssemos acaso noticias de todas as familias, que não subsistem, e cujo nome se acha extinto, veriamos que a causa d'esta ruina tem sido mais vezes o jogo, que as guerras, e saques inimigos. A causa destas ruinas não convem ser procurada, nem no tempo, nem nas mudanças de affazeres, porque ella se acha no herdeiro prodigo, que dissipa pelo jogo o fructo dos suores e dos trabalhos de seus paes, n'este herdeiro prodigo, que perdeu em pouco tempo o que elles tinham amontoado em muitos annos.³⁸²

No final do século 19, a condenação das práticas dissipatórias faz parte dos preceitos morais prescritos nas escolas das elites. O manual de José Rangel, adotado no Colégio Pedro II, alude explicitamente ao jogo como forma de dissipação e prescreve: "*A dissipação, vicio dos perdularios, consiste em não dar ao dinheiro o devido valor, em despendel-o desatinadamente, sem medida e sem criterio, esquecendo os possiveis*

³⁸¹ Randles, Wachtel et. al., *Para uma história antropológica*, p. 110.

³⁸² Murici, *op. cit.*, 1852, p. 9.

contratempos do dia de amanhã. É preciso, pois, trabalhar, ter ordem nos gastos, economizar e assegurar o futuro".³⁸³ O jurista Astolpho Rezende, em 1911, resume o discurso condenatório das elites do progresso:

Ora, o jogo substitue o trabalho productivo e fecundo; accende vehemente cubiça de lucros subitos; produz expoliações atrozes; favorece meio e ocasião a fraudulentos enganãos, de modo que elle é frequente e terrivel motivo de desastres economicos, de repentinas e lastimáveis ruinas de individuos e de familias, e tambem de colera, de conflitos, de suicídios, e de crimes de toda especie.³⁸⁴

Motivos mais que suficientes para sua proibição: "*Permitir aqui o jogo, como profissão, é fundar uma industria, que não produz riqueza, mas desbarata-a, que não aproveita energias, mas aniquila-as, que não disciplina actividades, mas anarchiza-as*".³⁸⁵ O gasto do tempo, da energia e do valor em jogos inúteis, estéreis e dilapidadores é representado como uma prática incompatível com a ratio econômica moderna; espécie de *potlatch* que permanece residual e marginalmente *dentro* do sistema, e que o inverte ou subverte momentaneamente.

Na antropologia econômica, desde o ensaio clássico de Mauss sobre a dádiva, o *potlatch* é analisado como um mecanismo social que impede a concentração de riqueza. Economia selvagem que não desapareceu totalmente, mas que muda de estatuto nas sociedades de concentração e acumulação da riqueza. N'*A invenção do cotidiano*, Michel de Certeau sublinha que, na economia moderna, significativamente o dom se transforma numa "*tática desviacionista*":

[...] o *potlatch* parece que se mantém ali como o sinal de outra economia. Sobreviveu dentro da nossa, mas na periferia ou em seus interstícios. [...] Deste modo, a política do "dom" se torna *também* uma tática desviacionista. Do mesmo modo, a perda que era voluntária em uma

³⁸³ Rangel, *Elementos de Educação moral, cívica e social*, s/d., p. 51.

³⁸⁴ Rezende, *op. cit.*, p. 31.

³⁸⁵ Rezende, "A regulamentação do jogo", p. 38.

economia do dom se transforma em transgressão na economia do lucro: aparece aí como excesso (desperdício), contestação (a rejeição do lucro) ou delito (atentado contra a propriedade).³⁸⁶

A dissipação no jogo é um comportamento que coincide, em linhas gerais, com o *potlatch*. De modo residual, o *potlatch* opera uma inversão da emulação pecuniária, uma das condições de possibilidade do capitalismo. Na modernidade, com o avanço do processo de civilização dos costumes e de racionalização da cultura, a competição (*agon*) é, em parte, transferida para a acumulação da riqueza: “*Entre os muitos motivos que levam os homens a acumular riqueza — diz Veblen — avulta [...] como o primeiro deles, tanto em intensidade como em amplitude, o motivo da emulação pecuniária.*”³⁸⁷ Ora, a dissipação — que assume formas heterogêneas e complexas em múltiplas práticas de jogo e especialmente nos chamados “de azar” —, remete à destruição pura e simples da riqueza em geral e do dinheiro em particular.

E

O jogador busca o instante da maior intensidade, a transcendência do cotidiano disciplinado que impõe uma gestão parcimoniosa dos prazeres. Na intensidade do instante, a fruição do presente abole o passado e o futuro; a fruição é *autotélica*, quer dizer, não projeta para nenhum *telos* fora dela mesma, não aponta para nenhuma outra finalidade que não o *potlatch* por vezes selvagem das energias e riquezas. Daí o jogo muitas vezes assumir a forma de um gasto hedonista e imoral do ponto de vista da estrita economia das riquezas e dos afetos. Como diz Maffesoli, “*em oposição à moral 'econômica', que funciona sempre por conta do amanhã (religioso, profano) e que assim*

³⁸⁶ De Certeau, *A invenção do cotidiano*, p. 89, grifos no original.

³⁸⁷ Veblen, *Teoria da classe ociosa*, p. 20.

gere com parcimônia seus haveres materiais ou afetivos, a fruição do presente a tudo esgota no próprio ato."³⁸⁸

Com efeito, as disciplinas constituem, basicamente, mecanismos de gerência social dos corpos humanos, com o objetivo estratégico de torná-los produtivos: "*O homem da disciplina*", diz Deleuze, "*era um produtor descontínuo de energia*".³⁸⁹ A energia humana — que Marx chamou força de trabalho — torna-se ela própria um tipo de capital, no sentido em que os economistas liberais fariam de "capital humano" como principal fator de produção. Na contramão dos valores utilitários, produtivistas, "acumulacionistas", a parte maldita do lúdico assume a forma de um *potlatch* marginal em relação à lógica econômica do capitalismo de produção. Em parte, é necessário conceber o jogo como pura despesa ou destruição ritual da riqueza; lógica do gasto que funciona nos confins da troca e que escapa aos códigos e agenciamentos próprios da sociedade do trabalho, da poupança e do lucro. Se a dissipação é uma perversão da gratuidade é porque, como diz Godbout, "*o dom assenta sobre um princípio diferente. Ele foge ao cálculo, o que o opõe tanto ao princípio público da igualdade como ao princípio mercantil da equivalência*".³⁹⁰ Pode-se dizer o mesmo da linha de fuga do jogo: a racionalidade burguesa, fundada no cálculo de ganhos e de perdas de oportunidades monetárias (renda, lucro ou salário), é transgredida numa experiência-limite, o espaço-tempo o outro do jogo. O *potlatch* é uma linha de fuga intersticial no mundo dos cuidados e da subsistência cotidiana, do cálculo das vantagens monetárias e de desejo de aquisição de bens materiais. Na dissipação, o ideal é que o valor não seja "dado" ao mercado (comércio), nem injetado na produção (investimento de capital), nem confiscado pelo Estado (imposto fiscal), nem somado ao patrimônio privado (acumulação). Mesmo que posteriormente o valor seja reinserido

³⁸⁸ Maffesoli, *A sombra de Dionísio*, p. 25.

³⁸⁹ Gilles Deleuze, "*Post scriptum sobre a sociedade de controle*", p. 223.

³⁹⁰ Godbout, *op. cit.*, p. 83.

nesses circuitos, a dissipação é um fluxo de energia e riqueza que não visa o sistema de produção e circulação das coisas, a equivalência, a redistribuição ou mesmo a reciprocidade: é um excesso, pura despesa, fluxo de moeda, tempo e energia que foge à *ratio* dominante do sistema econômico. É certo que a dilapidação da riqueza assume muitas vezes um caráter ostentatório típico do consumo conspícuo, principalmente entre as elites econômicas (ricos e novos-ricos). O jogador, ao exibir socialmente seu poder de dissipar, obtém — como o esnobe na roleta ou o granfino no jóquei clube —, uma espécie de prestígio às avessas: ele *pode* dispendar porque *possui* a riqueza. Mas, na economia maldita do jogo, a função ostentatória das perdas não é necessariamente o principal. É preciso observar que existem linhas de fuga operando em todos os segmentos sociais — “*numa sociedade tudo foge*”, diz a fórmula deleuziana —, e que o filho pródigo é essa “ovelha negra” do rebanho comportado e produtivo. O filho pródigo (mas também o pai ou a mãe “desnaturados”) agencia uma louca linha de fuga cujo limite é a ruína econômica, o imoralismo, o crime e, muitas vezes, o suicídio: linha de vida, mas também de abolição e morte.

Nove entre dez moralistas burguesas consideram a dissipação da riqueza pública e privada como um dos efeitos mais perniciosos decorrentes da prática continuada de jogo, especialmente daqueles que especulam com o acaso. Com efeito, as práticas de dissipação constituem uma dimensão trágica dos processos de desterritorialização atuantes nas linhas de fuga do lúdico. E não apenas entre os jogadores de cacife alto, os “viciados ricos”; ela é tanto mais condenada quanto mais inferior for a condição sócio-econômica do jogador; quanto mais próximo ele estiver do reino da necessidade e do mundo do trabalho.

O sujeito ideal das virtudes econômicas burguesas regula as despesas

relativamente aos rendimentos do trabalho, da terra ou do capital. O sujeito econômico obedece aos princípios básicos da gestão racional de recursos, a começar pela economia privada ou doméstica. O fato desse comportamento econômico ser tão óbvio e evidente faz com que geralmente se esqueça do quão recente ele é na história. Na sociedade de corte, por exemplo, as despesas não são reguladas pelos rendimentos, mas pelos privilégios de *status*; nas sociedades tribais, ainda por exemplo, as práticas do *potlatch* operam um verdadeiro impedimento da concentração social e individual da riqueza. Aqui, a honra e o prestígio não são conquistados pela acumulação de bens materiais, mas, ao contrário, pela dissipação frenética de todo e qualquer excedente. Um *potlatch* realizado por uma família ou um clã, sempre com grande pompa e cerimônia, gera, noutros grupos envolvidos, uma obrigação de retribuir com usura, ou seja, de realizar um *potlatch* ainda maior e mais dispendioso. No seu *Homo ludens*, Huizinga associa o *potlatch* à festa e ao espírito do *agon* (emulação na dissipação): “*Em sua forma mais típica [...] o potlatch é uma grande festa solene, durante a qual um de dois grupos [...] faz ofertas em grande escala ao outro grupo, com a finalidade expressa de demonstrar sua superioridade*”.³⁹¹ Huizinga observa que um *potlatch* gera a obrigação de um *potlatch* de revide, como retribuição usurária da dádiva:

O promotor da festa dissipa nesta todas as posses de seu clã. Contudo, o fato de participarem da festa dá aos outros clãs a obrigação de oferecer um *potlatch* em escala ainda mais grandiosa. Caso contrário, destroem seu nome, sua honra, seu emblema e seus totens, e até seus direitos civis e religiosos. O resultado de tudo isto é que as posses de toda a tribo vão circulando por entre as “grandes famílias”, ao acaso.³⁹²

O *potlatch*, portanto, é uma forma de *prestação agonística*: ele remete a uma das formas do jogo humano: o jogo que envolve competição social e/ou individual (o *agon*). A

³⁹¹ Huizinga, *Homo ludens*, p. 66.

³⁹² Idem, p. 67.

propósito da noção de *potlatch* em Mauss (*Ensaio sobre o dom*, 1925), Godbout destaca o elemento de rivalidade, inseparável dessas práticas econômicas (ou antieconômicas):

A rivalidade, com efeito, tende permanentemente a ultrapassar todos os limites. Em certos *potlatch*, nota Mauss, deve-se dispensar tudo o que se tem, sem nada guardar; ganha quem for mais rico e mais loucamente gastador. [...]. E acrescenta: "Num certo número de casos, nem sequer se trata de dar e retribuir, mas de destruir, a fim de não se querer sequer ter o ar de se desejar o que se recebe. Queimam-se casas e milhares de cobertas; quebram-se os cobres mais caros, deitam-se à água, para rebaixar, para 'apoucar' o rival".³⁹³

O *potlatch*, então, remete diretamente aos jogos agonísticos, e não aos jogos aleatórios (*alea*), em que o jogador não aposta contra um outro sujeito, mas contra o acaso. Mas a singularidade dos jogos aleatórios reside precisamente nisso: a relação agonística se dá justamente com as forças inumanas, as forças do Fora, as forças incontroláveis do acaso cego e dadivoso.

E

Em 1888, o deputado Afonso Celso de Assis Figueiredo Júnior lança um projeto para se premiarem os dramaturgos brasileiros com 3:000\$ contos de réis: "*Julga que com o incentivo ao teatro diminuiria o sucesso dos mais variados tipos de jogos na sociedade fluminense.*"³⁹⁴ Sabe-se que o projeto do deputado não logrou resultados práticos, e a "jogatina" no Rio de Janeiro só fez prosperar após a proclamação da república no ano seguinte — e principalmente durante o Encilhamento. Mas o projeto é significativo: do ponto de vista econômico, o objetivo dessas e de muitas outras "medidas" é combater a ética dispendiosa do jogador e estimular, em contrapartida, um *ethos* da poupança,

³⁹³ Godbout, *op. cit.*, p. 151.

³⁹⁴ Flora Süssekind, *op. cit.*, p. 215.

principalmente entre os estratos populares.

Em *Os jogos e os homens* (1958), o sociólogo Roger Callois faz uma interessante oposição entre jogo e poupança, citando o Brasil como caso exemplar: “No Brasil, onde o jogo é rei, a poupança é muito escassa. É o país da especulação e da sorte”.³⁹⁵ O juízo do sociólogo coincide, em linhas gerais, com a problematização econômica do “jogo de azar” na sociedade brasileira desde a última década do século 19. Ora, o economizar (poupar) não é um dado da história econômica universal. Nas economias sem mercado, como observa Karl Polanyi, inexistente *o economizar*, isto é, “a estrutura institucional que compele os indivíduos para a atividade racional e eficiente ou alocação ótima de recursos”.³⁹⁶ A lógica econômica das sociedades sem mercado não é regida pela poupança ou pelo investimento na atividade produtiva, mas pela dilapidação das energias e riquezas excedentes. A despesa improdutiva é primeira em relação à acumulação e à “alocação ótima de recursos”, que só aparece com a instituição do sistema mercante. A noção de *potlatch* — dissipação selvagem, ritual e festiva da riqueza — foi empregada, na antropologia econômica, para explicar a radical diferença desses fluxos *outros* em comparação com os fluxos econômicos do capitalismo. E muito embora, mesmo no sistema de mercado mundial, as práticas do *potlatch* não tenham de modo algum desaparecido, elas permanecem, nas sociedades capitalistas, de modo marginal e “residual”: nas festas, nos jogos, nas orgias, nos excessos de todo tipo. Na sociedade de produção e consumo de mercadorias, o *potlatch* converte-se em transgressão das normas dominantes que investem os processos de subjetivação imanentes à vida cotidiana. O capitalismo é historicamente uma gigantesca maquinaria de produção de sujeitos econômicos, de indivíduos habituados a fazer o melhor investimento de suas energias e

³⁹⁵ Callois, *Os jogos e os homens*, p. 184.

³⁹⁶ Apud Dória, “Por uma releitura de Karl Polanyi” In *Idéias*, ano I, n. 2, 1994, p. 141.

recursos: força de trabalho, tempo e capital.

No seu *Elementos para a educação moral, cívica e social*, professor José Rangel define didaticamente a economia como *ordem e previdência*:

A *economia* é ordem e previdência; ordem, por que, por meio della, podemos ter a nossa situação material equilibrada e gozar certas commodidades que exige uma vida laboriosa; previdência, porque, sendo incerto o dia de amanhã, não podemos saber si estaremos livres, em qualquer tempo, de alguma contingência que nos impeça de exercer a nossa actividade, seja por motivo de enfermidade, seja por falta de trabalho ou perda de emprego, seja por qualquer outro motivo alheio á nossa vontade.³⁹⁷

Nesse sentido, o sujeito econômico é a formiga da fábula burguesa de La Fontaine: ele sacrifica o presente para morrer confortavelmente no futuro. Ele *prevê* o futuro, é previdente. Os conselhos do professor Rangel aos rapazes são bastante práticos:

Todo homem precavido deve pensar no seu futuro e no da propria familia; gastar, por isso, só o necessario e depositar em caixas econômicas, institutos de credito e de seguros, as economias que fôr realizando; boa medida de previdencia é comprar títulos garantidos, adquirir propriedades, tornar-se sócio de instituições de auxilio mutuo, de caixas e pensões e de montepio e esforçar-se por fazer render as suas grandes ou pequenas reservas.³⁹⁸

Para as elites do progresso, o jogo é o principal inimigo desse espírito de previdência e de investimento ótimo de recursos. Em 1902, das tribunas do senado, Rui Barbosa critica a “vergonhosa” exploração da loteria pelo Estado: *"Somai, Senhores, de indivíduo a indivíduo, de família a família, de localidade a localidade, de Estado a Estado, as quantias perdidas no vício do jogo que a loteria entretém! E dizei-me se essas quotas não representam um incalculável capital, despendido inútilmente, inutilizado, esterilizado*

³⁹⁷ Rangel, *Elementos para a educação moral, cívica e social*, s/d., p. 47.

³⁹⁸ Idem, p. 51.

em benefício de uma exploração criminosa."³⁹⁹ O capital dilapidado nessa despesa improdutiva deveria, evidentemente, ser investido na produção da riqueza material. A longo prazo, os efeitos econômicos (inclusive para o fisco) seriam infinitamente maiores que os efeitos financeiros imediatos:

E se essas somas tão consideráveis, tamanhas, se pudessem desviar das loterias para a atividade honesta, do jogo para o trabalho, do azar para a produção, para a exploração da terra, para o desenvolvimento das indústrias, pergunto: se o Estado, o orçamento não teriam de auferir nos impostos, na renda, nessa receita, que vós dizeis lhe falta, importância muito maior do que a miserável contribuição de dois mil contos? (*Apoiados*).⁴⁰⁰

A idéia de que o jogo estimula a imoralidade e a imprevidência, sobretudo entre o "povo", é um lugar-comum na condenação burguesa das práticas lúdicas. Em 1911, o jurista Astolpho Rezende diz que *"Da falta de moralidade e prosperidade no povo resulta o damno social, porque a quietitude e a vida prospera de um Estado só podem derivar [...] de uma vida laboriosa, honesta e prospera do povo."*⁴⁰¹ Os hábitos de jogo constituem, assim, um disparate, um "desvio" do comportamento econômico racional. Daí porque, desde o final do século 19, os costumes lúdicos da população tornam-se objeto de um cuidado legislador, judiciário e policial cada vez mais insidioso. No início do século 20, os legisladores definem claramente o objetivo da criminalização de determinadas práticas de jogo. Rezende cita o parecer de uma comissão da Câmara dos Deputados que dizia o seguinte: *"É dever do legislador de um povo prudente como o nosso pôr um freio a este vício, nocivo a quem perde porque se depaupera, arruina a propria familia, e dissipa sem vantagens o patrimonio, e nenhum proveito dá a quem ganha, porque nada vale a riqueza accumulada contra as leis da economia, e por meios outros que não o trabalho e a*

³⁹⁹ Rui Barbosa, *Discursos parlamentares*, [1902], p. 298.

⁴⁰⁰ Idem, *ibidem*.

⁴⁰¹ Rezende, "A regulamentação do jogo", p. 32.

economia."⁴⁰² Historicamente, o jogo passa a ser problematizado como um negativo de condutas e comportamentos valorizados positivamente: o trabalho, a poupança, a parcimônia, o investimento produtivo do capital. Para o liberal Rui Barbosa, por exemplo, a razão da imoralidade de determinados jogos — e principalmente dos "jogos de azar" mais públicos, como a loteria e o jogo bicho — está em que *"a moral não pode aprovar senão o lucro obtido pelo trabalho; todo o lucro que advém da exploração de qualquer idéia, que não se realize em trabalho, é lucro imoral e criminoso"*. E mais adiante: *"Se há uma indústria que não reclama a aplicação de grandes capitais é esta, é a das loterias; ela vive do capital que arranca aos seus iludidos, às suas vítimas, ao povo por ela explorado."*⁴⁰³

Promover socialmente um *ethos* econômico moderno; difundir um espírito de trabalho, poupança e investimento produtivo de energias e riquezas é uma verdadeira obsessão política para as elites do progresso. Com a abolição do trabalho escravo, a imigração neo-européia em massa, a urbanização e os começos da industrialização, e na medida mesma em que se impunha a uma multiplicidade social heterogênea, essa moral encontra positividade normativa numa série de instituições disciplinares, a começar pela família e pela escola. Nesse contexto, o lúdico popular passa a ser um dos objetos por excelência de um discurso econômico-moral proposto a estratos sociais mais amplos como uma matriz subjetivante universal. O jogo passa a ser representado como elemento de corrupção dos *mores* (costumes), desviando os indivíduos do modelo de pobreza moralizada, dócil e produtiva que se quer estrategicamente instituir. Para os moralistas burgueses, o jogo traz males econômicos tanto aos pobres quanto aos ricos e remediados. Mas, para os pobres, presos ao reino da necessidade, esses males dizem respeito

⁴⁰² Rezende, "A regulamentação do jogo", p. 38-39.

⁴⁰³ Rui Barbosa, *Discursos*, p. 258.

principalmente à subsistência material, enquanto que, para os ricos, o risco maior é a dilapidação da propriedade. A dissipação grassa em todos os segmentos sociais, mas seus efeitos são diferentes: ao sacrificarem o que tem, os burgueses atentam contra o espírito da própria classe; ao dissiparem o que não tem, os pobres não apenas alimentam o desejo de salvação pelo acaso (em lugar do trabalho regular e continuado) como também afrontam as virtudes econômicas burguesas e resvalam para o crime.

E

No *agon*, os próprios afetos humanos conferem intensidade ao jogo. Conforme os gradientes de intensidade, o ludismo agonístico pressupõe paixões em disputa, quer dizer, relações subjetivas no interior das forças humanas; a *alea*, diferentemente, pressupõe relações com o *de fora*, com a exterioridade das potências cósmicas, num jogo com aquilo que é *mais forte* que as forças do sujeito. É preciso notar, além disso, que o *agon* e a *alea* não constituem substâncias puras e irreduzíveis: os jogos agonísticos comportam doses variáveis de acaso, ao passo que a *alea* comporta um lance agonístico com o próprio destino (*fatum*).

Como explica Umberto Eco a propósito do jogo dos dados, a noção de *alea* na antiguidade latina remete a um jogo que, em parte, independe da intervenção ou da vontade do sujeito:

O sujeito aciona o processo ("alea jacta est") mas não sabe o que acontecerá: o jogo se articula sozinho. A tal ponto que assume o próprio nome de fortuna, da sorte, do azar, da maneira que no decorrer da cultura posterior chega a significar tecnicamente a casualidade, na arte como nas teorias das probabilidades, nas ciências da informação.⁴⁰⁴

⁴⁰⁴ Eco, "Huizinga e o jogo", p. 279.

Ainda segundo Eco, “os latinos tinham aliás intuído que o jogo, como motriz combinatório, implica numa total desautorização do sujeito, é pura objetividade que se produz num lugar que não é o das decisões responsáveis.”⁴⁰⁵

Como a noção de *alea* para os latinos, a etimologia árabe de *acaso* designa o jogo de dados. Onfray realça sua importância para uma poética da existência:

Ele [o acaso] é o acidental, a negação das causalidades bem simples que gostariam de mostrar um real límpido ou transparente. [...]. O aleatório mostra a onipotência da desordem no seio do mundo. Alegre anarquia, embriaguez e júbilo. Não há obra aberta sem esta poética da indeterminação com a qual é preciso entrar em acordo.⁴⁰⁶

Como diz ainda Onfray, “O acaso permite o imperceptível, com o qual sempre se faz o essencial”. A habilidade com o *kairos* (ocasião), “só é imaginável nas vibrações tornadas possíveis pelo aleatório.”⁴⁰⁷ A indeterminação, a incerteza, alimenta o risco. Buytendijki entende que o jogo humano expressa o caráter aventureiro de quem se arrisca: pode dar certo ou não. “Por isso Alain tinha razão quando disse ‘O jogo de azar — é a alma de todos os jogos’.”⁴⁰⁸ O sujeito aposta com o acaso, e o acaso aceita a parada. Historicamente, o ideal de suprimir o acaso, abolir a imprevisibilidade dos acontecimentos, fazer algo do mesmo modo (ser disciplinado) significa dobrar uma multiplicidade aberta a um uno fechado qualquer. A afirmação do acaso, alimentando o sentimento trágico da existência, é transgressão, experiência-limite que opera a derrisão da razão e da ordem do mundo.

⁴⁰⁵ Idem, p. 279.

⁴⁰⁶ Onfray, *A escultura de si*, pp. 111-12.

⁴⁰⁷ Idem, p. 111.

⁴⁰⁸ Buytendijki, “O jogo humano”, p. 77.

E

Em *As utilidades da cultura*, Richard Hoggart diz que “[...] *todas as formas de jogo, exijam elas ou não conhecimentos específicos, são emocionantes, constituindo um desafio à sorte; o gozo está não tanto em ganhar, mas em correr o risco de ganhar ou perder.*”⁴⁰⁹ Por isso a afirmação do acaso intensifica os fluxos individuais e coletivos de emoção. O prazer por vezes vertiginoso que proporciona o acaso é a essência dos chamados jogos de azar. As práticas lúdicas funcionam contra a monovalência do racional no *socius*. Um conto de Borges, *A loteria em Babilônia*, ilustra essa hipótese com os recursos da narrativa fantástica. O narrador, um babilônio, descreve o funcionamento de uma instituição que era “*parte principal da realidade*” de seu país: a loteria. Borges define a loteria como “*uma intensificação do acaso, uma periódica infusão do caos no cosmos*”. Os babilônios, no auge da paixão, entregam a soma dos poderes públicos à companhia lotérica, que passa a desempenhar as funções do Estado e da religião. Todo homem livre participa obrigatoriamente dos sorteios, tornados sagrados. O jogo passa a determinar, pela sorte ou azar dos resultados, o destino de cada indivíduo. Sob o domínio da incerteza, o tempo torna-se intenso, porque qualquer coisa imprevisível pode acontecer a qualquer instante. Toda a existência é subordinada à *casualidade*, o que abole a *causalidade* e todo determinismo. O número de sorteios, naturalmente, é infinito; as conseqüências, incalculáveis:

Uma jogada feliz podia motivar-lhe a elevação ao concílio de magos ou a detenção de um inimigo (conhecido ou íntimo) ou a encontrar, na pacífica treva do quarto, a mulher que começa a inquietar-nos ou que não esperávamos rever; uma jogada adversa: a mutilação, a variada infâmia, a morte. Às vezes, um fato apenas — o vil assassinato de C, a apoteose

⁴⁰⁹ Hoggart, *As utilidades da cultura*, pp. 165-66.

misteriosa de B — era a solução genial de trinta ou quarenta sorteios.⁴¹⁰

O acaso é o indeterminado, o inumano, o lado de fora, a segunda noite, potência rebelde às leis que postulam a calculabilidade da vida e do universo. O jogo traz a incerteza e, com ela, a variedade: "*todas as vicissitudes do terror e da esperança*", diz Borges.⁴¹¹ Na longa duração da história ocidental, o processo de racionalização e secularização da cultura significou uma tentativa de controle do *acaso*. O determinismo das leis científicas não tem outra função: subordinar o acaso a uma necessidade teleológica qualquer. O preço desse controle, segundo Nietzsche, é o tédio. Para o filósofo, toda a história da cultura representa "*uma diminuição do temor do acaso, da incerteza e do que sucede subitamente*." A cultura, portanto, é a produção do homem calculador e calculável:

A cultura é precisamente aprender a calcular, buscar causas, prevenir, crer na necessidade. À medida que aumenta a cultura, o homem pode livrar-se dessa forma primitiva de submissão ao mal (chamada religião ou moral), dessa "justificação do mal". Agora guerreia o mal — suprime-o. Um estado de sensação de segurança é até possível, de fé nas leis e na calculabilidade que outra coisa não inspiraria senão o tédio, onde o prazer que proporciona o acaso, a incerteza, o inesperado, irrompe como incitação.⁴¹²

A modernidade, era de triunfo da razão, representou justamente o paroxismo desse processo. Como diz o filósofo Luciano Zajdsznadjer, o pensamento moderno buscou a submissão do acaso à necessidade, dobrá-lo às leis da razão: "*O modo moderno de pensar submete o acaso à lei. Uma série de acasos pode ocorrer, mas em última instância a lei irá colhê-los, ou melhor, eles irão refletir a lei. É uma forma de lidar com o acaso,*

⁴¹⁰ Borges, *op. cit.*, p. 71.

⁴¹¹ Idem, *ibidem*.

⁴¹² Nietzsche, *Vontade de potência*, p. 317.

sem que se fique envolto, atormentado e ameaçado pelas trevas que pode conter.”⁴¹³

E

A dissipação no jogo não é um dom sem esperança de contra-dom (exceto, evidentemente, no caso extremo do suicídio do jogador). Mas quais as possíveis dádivas do acaso? No caso dos jogos agonísticos — em que há emulação direta entre os jogadores antagônicos, a “retribuição” maior e primeira é a própria fruição lúdica, mais ou menos emocionante. No caso dos jogos de *alea*, as dádivas do acaso assumem uma pluralidade de formas e significados culturais. Há, sem dúvida, uma dificuldade teórica em considerar o jogo — e especialmente o jogo de pura *alea* — como inscrito na lógica social da dádiva. O ciclo do dom (dar/receber/retribuir) implica laços sociais, relações entre pessoas (pelo menos duas). Ora, ocorre que o acaso não é uma pessoa; é uma força inumana. Nesse sentido, o dom ao acaso é sem esperança de contra-dom. Comentando as teses da antropóloga Mary Douglas, Godbout afirma que, de fato, “[...] *o dom gratuito efectivamente não existe — ou existe de modo assintótico à não-sociabilidade. [...] E uma relação sem esperança de retorno [...], uma relação de sentido único, gratuita neste sentido, e sem motivo, não seria uma relação.*”⁴¹⁴ Mas efetivamente existe, nos chamados jogos de azar, uma relação do sujeito com as potências cegas do acaso. O problema permanece insolúvel se não se postular uma forma de dádiva do acaso ao homem (evidentemente, sem mutilar o acaso atribuindo-lhe características antropomórficas). Mesmo no caso de não haver retribuição material, não se pode deduzir que não exista contra-dom por parte da Fortuna. Talvez esse “não-retribuído” não possa ser mensurado

⁴¹³ Zajdsznadjer, *A travessia do pós-moderno*, p. 48.

⁴¹⁴ Godbout, *O espírito da dádiva*, p. 14-15.

pela contabilidade das energias humanas. Há uma retribuição do acaso na economia das emoções, e ela, como vimos insistindo até aqui, é importante para compreender o *problema* do lúdico na modernidade. A mentalidade moderna valorizou as ações pautadas por um cálculo racional, consciente, tendo em vista fins elevados: o lucro, a renda ou o salário. Uma moral da renúncia e do sacrifício informou essas atitudes. A força e a fascinação do jogo, e talvez a principal razão de sua permanência histórica, é que ele é capaz de indiciar outros valores e atitudes perante o mundo da vida, atitudes e valores não circunscritos ao culto de Apolo e de Prometeu. Como observa Maffesoli, "*Há autonomia das 'formas' banais da existência que, numa perspectiva utilitária ou racionalista, não tem finalidade, mas que não deixam de ser plenas de sentido, mesmo se esse se esgota in actu*".⁴¹⁵ Afirmar a vida é dizer sim ao acaso. Historicamente, a racionalização geral da existência tem sido um processo de conjuração do acaso, uma tentativa de tornar a vida e o mundo uma totalidade controlável e previsível. A linha de fuga do aleatório comporta uma finalidade extática: o *sair-de-si*. Sair de si é fugir do ego, é desterritorializar-se em relação aos processos de subjetivação que costuram a vida cotidiana. A tensão, a excitação e a intensidade potencializam modos diversos de jogar com a interiorização do controle na economia das emoções. Baudrillard, descrevendo Las Vegas (cidade do jogo no meio do deserto norte-americano), diz que "*O próprio jogo é uma forma desértica, desumana, inculta, iniciática, desafio à economia natural do valor, uma loucura nos confins da troca*."⁴¹⁶

As forças do acaso operam a contrapelo dos processos de civilização dos costumes, racionalização da cultura, disciplinarização do corpo e conformação das mentalidades. É rebelde à absolutização dos valores caros à modernidade. Poder-se-ia dizer que o jogo é

⁴¹⁵ Maffesoli, *No fundo das aparências*, p. 27.

⁴¹⁶ Baudrillard, *América*, p. 105-106.

uma resistência risível frente a forças gigantescas e sufocantes: o Capital, o Édipo, o Estado, o Absoluto. Mas o desencantamento do mundo e a sacração da racionalidade burguesa não são processos necessários e cabais. O mundo da vida e a vida do mundo são atravessados por generosas doses de acaso. O jogo nunca é finito: o próximo lance pode ser, afinal, o lance da maior intensidade.

E

Em *A noção de despesa*, Georges Bataille escreve: “O ideal, indica Mauss, seria dar um potlatch e que ele não fosse retribuído. Esse ideal é realizado por certas destruições para as quais o costume não conhece contrapartida possível.”⁴¹⁷ Talvez a mais radical dessas destruições seja o suicídio. E o jogador, dizem os moralistas, é um suicida em potencial. O jogador, diz doutor Murici, “*prodigamente entrega o fruto de suas economias em sua mesa de jogo, onde, não tendo mais o que perder, deixa escapar a honra e mesmo a vida.*”⁴¹⁸ E no mesmo texto:

Quantos jogadores pallidos, com os cabellos desconcertados, o peito traspassado de dor e de raiva, sahem em alta noite d’esses antros infernaes, onde o cego deos do acaso acaba de lhes tirar o ultimo recurso, o pão de seus filhos e até os mais velhos vestidos de suas mulheres, que os aguardam na miseria e desespero! N’este regresso, o justo remorso de sua consciencia, redobrando seu furor, quantas vezes tem terminado esta scena terrivel de uma miserável preza d’esta fatal paixão, pelo suicídio!⁴¹⁹

Numa nota de rodapé, o médico acrescenta: “*Não fazem muitos annos que no Rio de Janeiro um moço suicidou-se depois de ter perdido tudo quanto possuía em loterias.*”⁴²⁰

⁴¹⁷ Bataille, *A noção de despesa*, p. 99.

⁴¹⁸ Murici, *op. cit.*, p. 15.

⁴¹⁹ Idem, pp. 9-10.

⁴²⁰ Idem, p. 11.

A menção ao suicídio é comum na problematização do jogo. Para a mentalidade cristã, bem como para a moral energetista moderna, o suicídio do sujeito torna determinadas práticas lúdicas verdadeiramente malditas. Com efeito, o suicídio é o lance final no jogo das dilapidações. Talvez se possa dizer, do suicídio no jogo, o que o antropólogo Jacques Godbout chama a “capitulação da personalidade”⁴²¹, quer dizer, a entrega do “eu” — da própria vida — a um gasto por demais excessivo, em direção a esse *fora* radical que é a morte. Aqui, o jogador não se contenta em reconhecer que todos os jogos contêm a idéia da morte; numa linha de fuga forte demais para ele, o jogador *realiza* em si essa idéia, por meio de um dom sem possibilidade qualquer de contra-dom. Pois, na lógica do *potlatch*, o suicídio é um dom unilateral e não-recíproco, dádiva radical e sem esperança de qualquer reciprocidade (mesmo a “salvação” na vida eterna); é *pura dissipação*, despesa extrema, valor último a ser destruído num gesto puramente trágico. A dissipação monetária, numa espiral crescente de dilapidação no círculo de jogo, evolui até o suicídio do apostador arruinado. É preciso notar que o suicídio, nesse sentido, é sua última forma de dissipar, destruindo, no desespero, o único valor que não pode ser avaliado e que, portanto, não conhece equivalência nem retribuição possível: a vida. O gesto radical do suicida, portanto, leva a dissipação ao extremo, afirmando, ainda assim, o primado da despesa.

E

No seu clássico *Homo ludens* (1939), Huizinga considera os “jogos de pura sorte” inúteis e estéreis comparados a outras formas da ludicidade humana: “Os jogos de azar

⁴²¹ Godbout, *op. cit.*, p. 102.

constituem um curiosíssimo objeto de pesquisa cultural", reconhece o historiador, "mas devemos considerá-los inúteis para o estudo da evolução da cultura. São estéreis, nada acrescentam à vida do espírito. Mas esta situação muda logo que o jogo exige aplicação, conhecimentos, habilidade, coragem e força."⁴²² Esse juízo moderno parece ser uma idéia aceita nas ciências sociais. No seu tratado de sociologia dos jogos, Caillois sintetiza admiravelmente o princípio de classificação das práticas lúdicas na modernidade. O sociólogo considera que "os jogos de puro azar não desenvolvem no jogador (que permanece essencialmente passivo) nenhuma aptidão física ou intelectual."⁴²³ Ou seja, eles são improdutivos: não estimulam o aumento das forças do *bios*; não contribuem para a produção de um sujeito saudável e bem pensante. Caillois parece compartilhar a desconfiança da moral moderna acerca dos efeitos desses jogos sobre os processos de subjetivação, e especialmente sobre a conduta econômica dos indivíduos: "Também se desconfia muito das suas contribuições para uma consciência moral, uma vez que distraem do trabalho e do esforço, provocando a miragem da esperança num lucro repentino e avultado. É precisamente aí, se se quiser, que reside a explicação para a sua expulsão da escola (mas não de uma classificação)."⁴²⁴ Sobre a esterelidade cultural dos jogos de azar, Caillois não apenas reproduz o juízo de Huizinga como reforça os motivos econômicos, antropológicos e morais tematizados pela problematização moderna:

Suspeita-se que eles [os "jogos de azar"] desenvolvam a preguiça, o fanatismo e a superstição. Admite-se que o estudo das suas leis tenha contribuído para a origem do cálculo de probabilidades, da topologia e da teoria dos jogos estratégicos. Mas ninguém supõe que sejam capazes de fornecer o modelo de uma representação do mundo ou de ordenar, mesmo às cegas, uma espécie de embrionário saber enciclopédico.⁴²⁵

⁴²² Huizinga, *Homo ludens*, p. 55.

⁴²³ Callois, *Os jogos e os homens*, p. 193.

⁴²⁴ Idem, *ibidem*.

⁴²⁵ Idem, p. 169.

Com efeito, a classificação do jogo na modernidade é o resultado histórico de toda uma *problematização* das práticas lúdicas da população pelos diagramas de saber-poder característicos da sociedade disciplinar. Historicamente, a problematização moderna classifica os jogos em três categorias: os *físicos*, os *intelectuais* e os *de azar*. O primeiro tipo de valoração está na origem da ginástica moderna, difundida como disciplina obrigatória nas escolas e quartéis; o segundo tipo está na origem da valorização pedagógica dos jogos “cerebrais”, como o xadrez, igualmente utilizado como recurso pedagógico. A reprovação moral recai sobre os “jogos de azar”, proibido pelos códigos penais das nações civilizadas desde o começo do século 19.

São lícitos e valorizados moral e higienicamente os jogos atléticos, esportivos e ginásticos. Um acórdão de agosto de 1898 exclui os jogos dos frontões (com pelota basca ou bola) do dispositivo jurídico de punição dos jogos de azar: “*Os jogos dos frontões, participando da natureza dos jogos athleticos, em que a agilidade, destreza, pericia e robustez dos jogadores asseguram o seu exito, não se comprehendem na classe dos jogos de azar.*”⁴²⁶ Um acórdão da Corte Suprema, em 1937, define com bastante amplitude o jogo esportivo — e portanto lícito —, como aquele “*cujo objetivo fundamental consista no desenvolvimento physico da destreza, da habilidade, do calculo, da intelligencia ou da musculatura, por conseguinte, da força.*”⁴²⁷ O esporte aumenta a *performance*, o desempenho, a potencialidade do corpo como produtor descontínuo de energia. Num ensaio sobre a república — retomado em *Ordem e progresso* —, Gilberto Freyre observa que a importação dos esportes no começo do século 20 obedece ao desejo de imprimir “*um caráter essencialmente prático*” às futuras gerações, a partir das elites. Freyre cita os exemplos do *volley-ball* e do *basket-ball*, esportes fortemente tributários de uma ética

⁴²⁶ Apud Vicente Piragibe, *Diccionario de jurisprudencia penal do Brasil*, vol. 1, 1931, p. 483.

⁴²⁷ *Revista dos Tribunaes*, ano XXVI, vol CX, fasc. 450, nov. 1937, p. 380.

protestante:

[...] as escolas norte-americanas, fundadas por missionários protestantes nos princípios do século XX [...] divulgam entre a mocidade jogos como o *volley-ball* e o *basket-ball*. Delas se esperam milagres: meninos fortes, sadios, esportivos, bem preparados em matemática e em inglês, aptos a se tornarem engenheiros, técnicos, capitães de indústria.⁴²⁸

Na *Belle Époque* carioca, com a intensa neo-europeização e norte-americanização dos costumes, a difusão dos desportos ao ar livre, o culto da ginástica sueca e a prática do atletismo convertem-se em signos de progresso, civilização e modernidade. João do Rio, em crônica de 1916, fala sobre a recente valorização do *Mens sana in corpore sano*:

O Clube de Regatas do Flamengo tem, há vinte anos pelo menos, uma dívida a cobrar dos cariocas. Dali partiu a formação das novas gerações, a glorificação do exercício físico para a saúde do corpo e a saúde da alma. Fazer esporte há vinte anos ainda era para o Rio uma extravagância. As mães punham as mãos na cabeça, quando um dos meninos arranjava um haltere. Estava perdido. Rapaz sem *pince-nez*, sem discutir literatura dos outros, sem cursar as academias — era homem estragado.⁴²⁹

A princípio essas práticas atavistas restringem-se às elites e segmentos médios; sua popularização relativa e diferencial transcorre todo o século 20 e chega até os dias de hoje. Nicolau Sevcenko comenta essa ansiedade pela ação, pelo movimento, pela agitação dos músculos e dos nervos:

Essa expressão “civilização esportiva” portanto não deve ser entendida como se referindo exclusivamente à prática generalizada de diferentes modalidades de esporte, mas à generalização de uma ética do ativismo, a idéia de que é na ação e portanto no engajamento corporal que se concentra a mais plena realização do destino humano.⁴³⁰

Na virada do século, a representação das virtudes dos jogos físicos é tão forte que

⁴²⁸ Freyre, “República”, p. 456.

⁴²⁹ Luís Martins, *João do Rio* (uma antologia), 1926 [1916], p. 60.

⁴³⁰ Sevcenko, *A capital irradiante...*, *op. cit.*, p. 569.

serve inclusive como argumento para excluir do conceito de azar as apostas sobre corridas a pé ou a cavalo, conforme expressamente determina o artigo 370 do primeiro código penal republicano. Depois de considerar *"jogos de azar aquelles em que o ganho e a perda dependem exclusivamente da sorte"*, um parágrafo único estabelece: *"Não se comprehendem na prohibição dos jogos de azar as apostas de corridas a pé ou a cavallo, ou outras semelhantes"*.⁴³¹ Essa exceção à regra garante a licitude sobretudo da jogatina nos hipódromos, lugares de requinte, elegância e apostas altas. O *"desenvolvimento da raça cavallar"*, do corpo e da performance do animal, é um argumento utilizado para legitimar as apostas sobre corridas de cavalos, desde que restritas aos jôquei-clubes (os *book-makers* serão perseguidos e presos). Daí a ironia velada de Machado de Assis, em crônica de 1894: *"Maomé, que tinha algumas partes de grande homem, apesar de ser o próprio cão tinhoso, consentiu o uso do xadrez aos seus árabes, e fez muito bem; é um jogo que não admite quinielas, e, apesar de ter cavalos, não se dá ao aperfeiçoamento da raça cavalar, como os vários derbys desse mundo."*⁴³²

E

A difusão dos jogos de raciocínio lógico — especialmente do xadrez — aparece como um complemento intelectualista da valorização pedagógica (propedêutica) dos jogos esportivos, atléticos e ginásticos. Sem dúvida, a valorização dos jogos intelectuais insere-se no processo de unidimensionalização do *Homo rationalis*, com a racionalização da cultura e com o avanço do intelectualismo. A modernidade é a época não apenas do homem calculável (comportado e previsível), mas também a do homem calculador. O

⁴³¹ Brasil, *Código Penal dos Estados Unidos do Brazil*, 1890, art. 370, § único.

⁴³² Machado de Assis, "A semana", 19/08/1894, *Obra completa*, Vol. III, p. 616.

fetichismo pelos números e cálculos aparece na engenharia, na arquitetura, nas matemáticas (cultuada pelos positivistas republicanos), na contabilidade, nos escritórios dos homens de negócios, dos comerciantes ou industriais.

O xadrez é um jogo das elites ilustradas, especialmente dos cultores das matemáticas, estatísticas e engenharias. Ainda hoje não é um jogo popular: tem um *status* intelectual e algo elitista. Se a difusão do esporte, do atletismo e da ginástica é incentivada (e investida) pelos saberes e instituições como estratégia produtora de um corpo saudável, higiênico e produtivo, os jogos racionais são valorizados por exercitarem a mente, o intelecto, o raciocínio lógico do sujeito. A separação cartesiana entre mente e matéria (corpo) é um princípio natural pressuposto dessa mentalidade largamente tributária do racionalismo e do cientificismo. Mas, em ambos os casos, a finalidade do jogo permanece a mesma: performance, velocidade, produtividade do indivíduo, seja no trabalho laboral, seja no trabalho intelectual.

Desde o Renascimento e sobretudo depois do Iluminismo, os jogos de inteligência são valorizados por exercitarem (adestrarem) as chamadas “faculdades superiores da alma”: as faculdades apolíneas da razão. Depois da definição de Lineu do *Homo sapiens*, a modernidade foi marcada pela atitude psicológica de valorização da dimensão racional do homem em detrimento das emoções, das paixões e dos sentimentos. Um dos produtos psicológicos desse processo de produção da subjetividade é o intelectualismo moderno. Num ensaio sobre as relações entre a história e a psicologia, Febvre observa, de passagem, que “*Quanto mais se desenvolveram as operações intelectuais, tanto mais se fortaleceu a tendência de considerar as emoções como uma perturbação da atividade — algo de perigoso, de importuno e de feio: digamos, na melhor das hipóteses, de*

impudico".⁴³³ Em termos nietzschianos, dir-se-ia que a luz de Apolo relegou Dionísio às regiões da sombra social.

E

Em oposição frontal aos jogos considerados benéficos para a formação do sujeito moderno —, o jogo de azar aparece, nessa problematização, como uma espécie de terceiro excluído. A partir do Código Penal de 1890 e da jurisprudência firmada nos tribunais republicanos, os pensadores do direito penal estabelecem diversas séries e tipologias das práticas lúdicas, separando suas formas lícitas das formas ilícitas: estabelecem uma doutrina, em outras palavras. Em 1901, o jurista Viveiros de Castro divide os jogos em três grandes classes: os *jogos intelectuais* ou de ciência, os *jogos esportivos* e os *jogos de azar*. Os jogos intelectuais são "*aqueles onde a experiência, o talento, a reflexão, a calma do jogador valem mais do que os caprichos da fortuna*", a exemplo do xadrez, do voltarete e das damas; os jogos esportivos são aqueles "*que dependem da força, da agilidade, da perícia e da destreza dos lutadores, que são também exercícios de higiene e de ginástica*", como a natação, a luta romana, o bilhar, a esgrima, as regatas, as corridas a pé, a cavalo, de bicicletas, o jogo da péla; numa terceira classe, o jurista classifica os jogos de azar, aqueles em que "*o êxito depende unicamente dos caprichos da sorte, onde nada vale a ciência dos jogadores, exemplos, a roleta, os dados, as rifas, as loterias, o lansquenet, o écarté, etc.*"⁴³⁴

Presente em enunciados médicos, jurídicos, criminológicos, pedagógicos, etc., essa classificação responde a uma lógica binária: de um lado, aparecem as forças reais ou

⁴³³ Febvre, História e psicologia, *Combates pela história*, p. 99.

⁴³⁴ Viveiros de Castro, "A contravenção do jogo", 1901, pp. 313-14.

virtuais do sujeito; de outro, as forças do acaso. Em cada campo discursivo, em cada diagrama de saber-poder, essa problematização articula uma partilha diferente: entre o normal e o patológico, na medicina; entre o lícito e o ilícito, no direito penal; entre o primitivo e o civilizado, nas ciências; entre o produtivo e o dissipatório, na economia política. Todavia, o azar aparece como um elemento constante, embora variável em “quantidade”, de todos os jogos nocivos. A miríade dos jogos humanos é classificada numa escala que vai do “puro azar” — como a roleta ou a loteria — àqueles jogos em que o “azar” aparece combinado com alguma forma de interferência da vontade subjetiva do jogador. A classificação, portanto, opera segundo uma maior ou menor dose de acaso. Não se trata, portanto, de proibir e condenar indiscriminadamente todos os jogos, mas estabelecer partilhas estratégicas e classificações operatórias: entre o bárbaro e o civilizado, o lícito e o ilícito, o são e o patológico, o econômico e o antieconômico, o vício e a virtude.

O dispositivo moralizante do jogo de azar pressupõe um sistema de pensamento que é o nosso; ele é, com efeito, o resultado de uma classificação produzida pela série de problematizações que, na modernidade, tomaram o jogo humano como objeto de reflexão para o pensamento, a partir das práticas sociais de produção de sujeitos normalizados. A começar pelas escolas e pelas casernas, foram adotados e valorizados jogos que contribuíssem para a formação de subjetividades disciplinadas. A ginástica sueca, os esportes civilizados, os jogos racionais, teriam um papel importante na formação de corpos disciplinados para o trabalho e para a guerra. *Mens sana in corpore sano*, dizem os médicos, os sargentos e os instrutores de ginástica. Num único e mesmo movimento, os jogos de cálculo ou de movimento físico serão investidos pela pedagogia moderna e adotados como parte das disciplinas escolares, enquanto os chamados jogos de azar serão

proibidos legalmente e excluídos das escolas.

E

Como dissemos, as mudanças de atitudes em relação ao jogo são correlatas às mudanças de atitudes em relação ao tempo e ao trabalho; tratam-se de mudanças propriamente culturais cujo resultado histórico é a ditadura do relógio e a interiorização da disciplina capitalista de uso dos tempos sociais.⁴³⁵ A relação jogo-trabalho é mediada pela questão dos usos sociais do tempo, seja o tempo de trabalho, seja o assim chamado tempo livre. Na segunda metade do século 19, com os começos do processo de mudança nas relações de trabalho, emergem, a partir das elites, novas atitudes em relação ao tempo; aparece o problema do uso útil do tempo: o tempo, em suma, torna-se útil quando o trabalho torna-se livre. Em 1845, o cônego J. I. Roquette, no seu *Manual do bom-tom*, considera a perda do tempo no jogo ainda mais perniciosa que a perda do próprio dinheiro: “*Perde-se o tempo, que, como discorre Sêneca, é o maior tesouro que a natureza fiou dos homens, e perde-se com perdição maior e mais desesperada; porque o dinheiro, que se perde em uma mão, pode-se recuperar na outra, o tempo uma vez perdido não se pode restaurar.*”⁴³⁶ Sete anos depois, o médico José Cândido da Silva Murici, na sua *Dissertação medico-philosophica acerca da influencia do jogo sobre a economia*, repete *ipsis literis* a idéia do desperdício do tempo como um dos efeitos mais nefastos do jogo:

É evidente que o jogo [...] faz perder o tempo, que como o diz Sêneca, é o maior thesouro que a natureza fiou dos homens, e perde-se

⁴³⁵ Cf. Thompson, “Tempo, disciplina de trabalho e capitalismo industrial”, In *Costumes em comum*, e Woodcock, “A ditadura do relógio”, In *Grandes escritos anarquistas*.

⁴³⁶ Roquette, *Manual do bom-tom*, p. 262.

com perdição maior, e mais desesperada, segundo o Padre Vieira; porque o dinheiro, que se perde em uma cartada póde-se recuperar na outra, o tempo uma vez perdido não se póde restaurar.⁴³⁷

Da perspectiva da moral economicista, viu-se que a dissipação nas práticas de jogo é condenada não apenas como uma forma de perda do valor (em moeda ou espécie), mas também como uma forma de *perda de tempo*. O tempo do jogo transforma-se numa espécie de ócio sem dignidade. Vez que, para a mentalidade econômica moderna, “tempo é dinheiro”, muitos moralistas não chegam a fazer essa de distinção: nos dois casos trata-se simplesmente de um pecado contra o deus capital. Essa nova atitude começa a ganhar corpo, entre as elites brasileiras, a partir de meados do século 19. Em *Ordem e progresso*, Gilberto Freyre toca na questão essencial da mudança de atitudes diante do tempo e do trabalho sob o regime de trabalho livre:

A substituição do trabalho escravo pelo livre importava numa substituição do sentido de tempo na economia brasileira que não passou de todo despercebida aos publicistas nacionais da época. Houve, na verdade, quem escrevesse no *Diário do Gram-Pará*, em artigo incluído a 11 de junho de 1888 [...], que “o tempo, que é dinheiro na produção, o escravizado procurava *esperdiçar* inutilmente para evitar a mortificação da sua sujeição.” Reconhecia o publicista que, no Brasil escravocrático, o capital vinha funcionando simultaneamente como senhor do “dinheiro da terra”, dos “utensílios” e do “trabalho”; mas não do dinheiro vivo representado pelo tempo. Para que o tempo, no Brasil, passasse a significar, como o tempo na então Europa industrial e nos Estados Unidos, dinheiro vivo, era preciso que o trabalho se tornasse também agente na produção nacional: agente responsável.⁴³⁸

Tornar o trabalho um “agente responsável” significava agir sobre a subjetividade dos indivíduos, quer dizer, formar subjetividades assujeitadas ao capital, produzir moralmente o trabalhador a partir de uma nova relação com os tempos sociais.

O jogo torna-se imoral sobretudo; para a classe de homens e mulheres que vivem

⁴³⁷ Murici, *Dissertação...*, 1852, p. 6.

⁴³⁸ Freyre, *Ordem e progresso*, p. 54.

perpetuamente no mundo da necessidade e que, portanto, devem usar o tempo para o trabalho e para o lazer (ócio produtivo). Para os pobres, o tempo do lúdico é vicioso porque, em primeiro lugar, é um tempo subtraído ao trabalho honesto e dignificante.

E

Num de seus textos, Foucault observa de passagem que “*Na nossa sociedade onde o lazer é a regra, o ócio tornou-se uma espécie de desvio.*”⁴³⁹ Numa perspectiva de muito longa duração da história das sociedades ocidentais — e abstraindo por um instante as multiplicidades e descontinuidades que as constituem —, a modernidade operou uma inversão completa da antiga noção de ócio. Segundo Hannah Arendt, na sociedade escravocrata da Roma pagã “*prevalecera a visão da elite dirigente, que defendia o otium cum dignitate, o ócio não fútil, dedicado não apenas aos prazeres materiais como também às coisas do espírito (poesia, filosofia, música, etc.).*”⁴⁴⁰ Como mostra Foucault, na antiguidade clássica, o *otium* era o tempo gasto na ocupação de si; era um tempo para cuidar-se de si mesmo:

Ocupar-se de si [para os gregos e os romanos] é um privilégio, é uma marca de uma superioridade social, por oposição àqueles que devem se ocupar dos outros para servi-los ou ainda se ocupar de um ofício para poder viver. A vantagem concedida pela riqueza, pelo *status*, pelo nascimento se traduz no fato de se ter a possibilidade de se ocupar de si mesmo. Pode-se notar que a concepção romana do *otium* não deixa de se relacionar com esse tema: o “lazer” aqui designado é, por excelência, o tempo que se passa se ocupando de si mesmo.⁴⁴¹

Também no cristianismo observa-se um privilegiamento da noção de *otium*, agora

⁴³⁹ Apud Denise Sant’Anna, *O prazer justificado*, p. 7.

⁴⁴⁰ Arendt, *op. cit.*, p. 84.

⁴⁴¹ Foucault, *Resumo dos cursos do Collège de France*, p. 121.

num registro do sagrado. Jacques Le Goff ressalta que "De maneira mais geral, há no cristianismo uma tendência para condenar todo o negotium, toda a actividade secular, e para, contrariamente, privilegiar um certo otium, uma ociosidade que é confiança na Providência."⁴⁴²

O lazer, com efeito, é uma invenção moderna: um dispositivo histórico, datado e contingente, de controle do ócio ou tempo livre. A condição histórica da emergência do lazer é a separação entre tempo de trabalho e tempo livre. É nesse longo processo que o lazer torna-se uma norma e o ócio (tempo para si) um "desvio". Essa questão é importante para a genealogia dos usos sociais do tempo e, conseqüentemente, para o estudo das relações entre jogo, ócio, lazer, tempo e trabalho.

Na década de 1970, em seu *Em berço esplêndido: ensaios de psicologia social brasileira*, Meira Penna estabelece uma relação causal e determinante entre o temperamento lúdico e a tendência à ociosidade na estrutura psico-social do Homo brasiliensis. A partir de uma certa leitura desenvolvimentista do Homo ludens, de Huizinga, Meira Penna analisa o gosto do ócio, típico do "brasileiro", como um comportamento derivado do espírito de jogo. Os efeitos sobre o trabalho e a economia em geral e sobre a moral do trabalho em particular são sublinhados: "*Em nosso caso, a ociosidade é verdadeiramente um subproduto do temperamento lúdico [...] o maior dispêndio de energia só é fornecido por um estímulo de jogo, brincadeira ou divertimento. Não somos geralmente motivados ao trabalho pelo simples prazer do trabalho*". Meira Penna não hesita em considerar essa herança mental e comportamental como uma das principais causas do "*nosso subdesenvolvimento*".⁴⁴³

⁴⁴² Le Goff, "Profissões lícitas e profissões ilícitas no ocidente medieval", in *Para um novo conceito de Idade Média*, p. 89.

⁴⁴³ Meira Penna, "'Homo ludens' (Algumas considerações sobre a falta de seriedade)", In *Em berço esplêndido*, p. 230.

A problematização das relações entre jogo e ócio emerge historicamente no processo de normatização dos usos do tempo livre. No Brasil, desde meados do século 19, mas sobretudo a partir do final dos anos 1880, com a supressão da escravatura, essas relações tornaram-se objeto de uma verdadeira inflação discursiva nos mais diferentes lugares da estrutura de saber-poder que então começava a se constituir. A lenta instalação social da disciplina do horário, segundo as novas exigências do trabalho assalariado; a difusão do tempo cronometrado; a interiorização da rotina da casa para o trabalho, do trabalho para casa, com todas as resistências e compromissos na produção da subjetividade, constituem o imenso campo de uma história genealógica dos usos sociais do tempo. O viés do jogo constitui um prisma privilegiado para a observação dessas mudanças e permanências.

No que se refere ao ócio, a separação crescente entre tempo de trabalho e tempo livre implica uma crescente interdição do tempo para si, bem como de múltiplas outras atividades que fogem ao sistema trabalho-lazer e suas normas de uso dos tempos na vida cotidiana. Para o contexto das sociedades industriais européias e norte-americanas, Alain Corbin o diz muito claramente: *"A interiorização do horário é acompanhada do triunfo de uma leitura monocórdica do tempo, que interdita a disponibilidade para múltiplas atividades."*⁴⁴⁴ A captura do tempo livre pelo tempo de lazer objetiva que o sujeito — e sobretudo o sujeito trabalhador — desaprenda a produzir e usar seu próprio tempo, tempo para cuidar-se de si; trata-se da produção política de uma subjetividade assujeitada aos imperativos econômicos do capital. Nos processos de subjetivação, os dispositivos moralizantes objetivam a modelação social do indivíduo calculável, rotinizado e comportado. O controle do tempo para si impossível a ação e estimula a reação (comportamento previsível). Como analisa Hannah Arendt, na modernidade o sujeito não

⁴⁴⁴ Corbin, *L'Avènement des loisirs: 1850-1960*, p. 14.

age, comporta-se (o sujeito ideal é um indivíduo “comportado”). O modelo de conduta na sociedade do trabalho não é a ação (que remete à política), mas o comportamento (que remete à economia).⁴⁴⁵ Ou, como diz Foucault sobre as disciplinas: trata-se de produzir “corpos dóceis”, quer dizer, sujeitos economicamente produtivos e politicamente controlados.⁴⁴⁶

No Brasil, da perspectiva das elites do progresso, a modernização do país demandava a montagem de toda uma maquinaria moral engendrada a partir de intervenções médicas, filantrópicas, sanitárias, pedagógicas, urbanísticas, jurídicas e policiais na vida cotidiana. Dessas práticas de saber-poder emerge toda uma ciência do exame (inspeção) dos usos sociais do tempo livre, em especial dos segmentos populares, a partir dos grandes centros urbanos como Rio de Janeiro e São Paulo, mas também de outras capitais brasileiras em processo célere de transformação social, econômica, política e cultural. Trata-se, em suma, de promover os bons usos do tempo livre e controlar os seus maus usos. Um dos principais produtos históricos dessa problematização/intervenção é a moderna ciência do lazer. Como analisa Denise Sant’Anna, o acabamento do campo científico do lazer no Brasil ocorre durante a década de 1970, nos anos do “milagre econômico”: “[...] *na década de 70, criava-se o lazer como regra de certos prazeres e atividades como **verdades inerentes** ao nosso tempo: fazer ginástica, usar o tempo livre com atividades físicas e esportivas, cultivar a descontração e um certo tipo de corpo, saudável e produtivo, passaram a fazer parte dos padrões de normalidade estabelecidos socialmente.*”⁴⁴⁷ Mas a historiadora alerta para a historicidade de um processo que, no Brasil, remonta ao começo do século 20, se não ao final do 19 ou mesmo a meados do oitocentos, se se buscar os seus começos mais ínfimos e mezinhos.

⁴⁴⁵ Arendt, *A condição humana*, passim.

⁴⁴⁶ Foucault, *Vigiar e punir*, “As disciplinas”.

⁴⁴⁷ Sant’Anna, *op. cit.*, p. 11.

No Brasil, o problema das relações entre jogo e ócio constitui uma história preñe de inversões, permanências e rupturas. Ao contrário de Meira Penna — que, como se viu, considera a ociosidade um substrato psico-social derivado do “espírito lúdico” do povo brasileiro —, Astolpho Rezende, no começo do século 20, considerava o jogo “*a forma mais nociva da ociosidade*”. Combatendo a regulamentação do jogo, diz o jurista: “*O homem, como as sociedades, só vive do trabalho productivo, e ambos perecem em um regimen de preguiça, indolência, ou ociosidade. O jogo é a fôrma mais nociva da ociosidade; regulamental-o é regular uma immoralidade, é pactuar com o vicio, é violar a lei do trabalho productivo, lei fundamental da humanidade*”.⁴⁴⁸ O jurista sintetiza claramente o pensamento moral das elites republicanas: “*Os que combatem o jogo, e logicamente a sua regulamentação, sentem que elle não é só uma immoralidade, mas é tambem um vicio pernicioso á sociedade, uma fecunda geratriz do crime, uma das manifestações mais perigosas da ociosidade*”.⁴⁴⁹

A sociedade moderna, como sintetizou Roger Sue, é, a partir do século 19, uma sociedade de negação do ócio:

Se imponía al individuo el rigor del trabajo como deber moral para su propia salvación y para el desarrollo armonioso de la sociedad. Al mismo tiempo, se criticaba el ocio desde el doble punto de vista de la economía y de la moral. Desde el punto de vista económico, porque el ocio es improductivo y, por el contrario, incita al consumo: en el siglo XIX todo sistema económico se orienta hacia la acumulación y, por lo tanto, al ahorro destinado a fortalecer un capitalismo naciente. Es una sociedad *de producción*, en la que se reprueba el ocio, por oposición a la sociedad *de consumo* que conocemos, en la cual se fomenta el ocio porque puede ser un factor de expansión. Desde el punto de vista moral, el ocio se condena igualmente, porque predispone a la ociosidad y a las costumbres relajadas, que generan comportamientos desviados de una moral rígida del trabajo.⁴⁵⁰

No século 19, e até praticamente meados do 20, a figura do homem moral é

⁴⁴⁸ Rezende, “A regulamentação do jogo”, 1911, p. 58.

⁴⁴⁹ Rezende, *op. cit.*, 1911, p. 26.

⁴⁵⁰ Sue, *El ocio*, pp. 20-21. Grifos no original.

sobretudo a do *homo faber*, o animal humano concebido na sua essência e natureza como trabalhador (fabricador). A generalização da atividade produtiva como critério de uso racional, moral e normal do tempo é um acontecimento histórico constituinte da modernidade.

Embora analise um outro espaço e contexto, as palavras de Corbin aplicam-se perfeitamente à problematização das práticas de jogo pelas elites brasileiras desde pelo menos o último terço do século 19: o que se busca é “*modelar o lazer do outro, considerado como um inferior, naturalmente entregue à imoralidade, à desordem dos instintos, à pulsão imediata e ao risco da miséria.*”⁴⁵¹ Moralizar, civilizar, disciplinar, normatizar os conteúdos do tempo disponível para si no contexto de ascensão histórica do capitalismo de produção: eis, em poucas palavras, o sentido histórico efetivo de palavras como “regeneração” e modernização.

A instituição do lazer como uso moral do tempo livre impõe-se como norma cotidiana de controle social. A história dos jogos, festas e brincadeiras no Brasil o atesta: a proibição dos “jogos de azar” (1890); a perseguição à capoeira pela polícia de Floriano Peixoto; a proibição do jogo do bicho (imediatamente à sua popularização no início da década de 1890); mas também a promoção dos jogos pedagógicos e higiênicos, dos esportes, da ginástica e do atletismo, dos jogos intelectuais, etc.

Ao fixarem a norma, os códigos (jurídico e moral) designarão ao mesmo tempo os “desviantes”.

E

⁴⁵¹ Corbin, *op. cit.*, p. 12.

Para a pobreza estrutural e permanente do capitalismo, a dissipação no jogo representa uma espécie de desforra — simbólica ou imaginária, pouco importa — sobre o mundo da privação material e emocional. O dispêndio lúdico não é isento de uma vontade de transcendência da necessidade e da regularidade imanentes à vida cotidiana, especialmente nas emergentes metrópoles. Nesse sentido, o jogo do bicho, no Brasil moderno, pode ser considerado uma expressão, no inconsciente social, de um desejo imemorial de abundância e intensidade, e que passa pela afirmação dos dons do acaso.

Em crônica puxada para o memorialismo, Humberto de Campos evoca a mistura de “*imprevidência e alegria*” experimentada pela geração boêmia da *Belle Époque* carioca. A contrapelo da nova moral do progresso, a “*confiança no Destino e no Acaso*” encontrava sua forma a mais cabal de expressão na verdadeira celebração do jogo do bicho:

Era nos tempos heróicos da boêmia carioca, em que a vida era amável, e havia fome, mas a vítima a suportava contente. Trabalhava-se pouco, sonhava-se muito, e amava-se nem muito, nem pouco. Os cafés formigavam de gente jovial que esperava o almoço e a fortuna sem saber de onde, e as confeitarias eram o quartel-general dos que haviam jogado no “bicho”. Imprevidência e alegria. Despreocupação e uma grande, profunda, inflexível confiança no Destino e no Acaso.⁴⁵²

Esse princípio de esperança no destino, esse sentimento de salvação pelo acaso é difundido em amplas camadas sociais — especialmente entre os segmentos populares, como não deixaram de assinalar os observadores atentos da vida mental do *Homo brasiliensis* desde o final do século 19. Nas *Coisas do reino do Jambon*, um Lima Barreto folclorista cita uma carta do desempregado F., datada de dezembro de 1911 e endereçada ao doutor Bico-Doce, oráculo oficial d’*O Talismã*, um dos vários jornais cariocas especializados nas “*coisas do jogo do bicho*”. Pungente, o documento diz da esperança popular nas dádivas da sorte para “*minorar a aflição dos pobres*”. A citação é longa mas

⁴⁵² Campos, A felicidade do Dagoberto, In Pacheco, *Antologia do Jogo do Bicho*, p. 44.

imparafraseável:

Ilmo. Sr. Dr. Bico Doce. — Rio de Janeiro, 20-12-911. — Em primeiro que tudo muito estimei que esta inesperada Carta vos encontrem Com perfeita Saúde Conjuntamente a toda vossa família, e possa fruir os mais esplendorosos gozos.

Enquanto eu minha família, vamos passando uma vida penosa. Senhor, vos que Sois um bondoso, vos que sois tão caridoso, vos que Deus dotou Com tanta doçura, e que Sois uma alma bem formada!... tenha Compaixão deste pobre Sofredor que a 2 anos está desempregado, e que neste longo periodo, posso vos dizer que tenho passado os dias bem acerbos, e estou tão oberado, Com o Quitandeiro, Padeiro, Peixeiro, etc., etc. e só neste eu devo 200\$; o meu senhorio já está Com a cara ruvinhaso comigo, peço dinheiro emprestado, e Compro todos os dias: "Mascote", "Bicho" e o "Talisman" e nunca Sou capaz de acertar em um Bicho ou numa Dezena que me liberte deste jugo que tanto tem me mortificado o espirito e já me acho desanimado da Sorte que me tem Sido tão tirana.

Pois bem, em nome de Deus vos peço Dê-me uma Dezena ou Centena num destes dias em que a Natureza lhe der inspiração, porque aos Espiritos bem formados elle protege a fim de poderem espalhar com aquelles menos favorecidos as Sorte, pode Ser que Se vos Condoer-se das minhas misérias em breve me libertarei dessa vergonha que estou passando, pois um pobre que deve 1:000\$600, e sem poder pagar, é muito triste e vergenhoso.

[...]

Deus que lhe queira ajudar, Deus lhe dê Saúde e felicidade p'ra Si e toda vossa família, e lhe dê boa inspiração e força para minorar as aflições dos pobres [...].⁴⁵³

"*Existe o bicho porque existem os sonhos*", diz um cambista.⁴⁵⁴ O bicho é bom para sonhar, fabular, subverter a realidade, fugir e fazer fugir. Com isso, a linha do jogo demanda uma virtualidade, um espaço-tempo de ruptura e diferença, e que produzem imagens utópicas do desejo que circulam numa multiplicidade social. No samba *Acertei no milhar*, de Wilson Batista e Geraldo Pereira, o desejo de revanche sobre a miséria e a esperança de salvação pela sorte grande agencia toda uma linha de fuga, o devir-malandro do trabalhador, sonho de uma vida onírica e, portanto, possível:

— Etelvina, minha filha!
— Que há, Jorginho?
Acertei no milhar

⁴⁵³ Apud Lima Barreto, *Coisas do reino do Jambon*, pp. 295-96.

⁴⁵⁴ Apud Soares, *O jogo do bicho*, p. 20.

Ganhei 500 contos
Não vou mais trabalhar
E me dê toda roupa velha aos pobres
E a mobília podemos quebrar
Isto é pra já
Passe pra cá

Etelvina
Vai ter outra lua-de-mel
Você vai ser madame
Vai morar num grande hotel
Eu vou comprar um nome não sei onde
De marquês, Dom Jorge Veiga, de Visconde
Um professor de francês, *mon amour*
Eu vou trocar seu nome
Pra madame Pompadour

Até que enfim agora eu sou feliz
Vou percorrer a Europa toda até Paris

E os nossos filhos, heim?
— Oh, que inferno!
Eu vou pô-los num colégio interno
Me telefone pro Mané do armazém
Porque não quero ficar
Devendo nada a ninguém
Eu vou comprar um avião azul
Pra percorrer a América do Sul

Aí de repente, mas de repente
Etelvina me chamou
Está na hora do batente
Etelvina me acordou
Foi um sonho, minha gente.⁴⁵⁵

O hedonismo onírico do jogador-trabalhador projeta um estilo de vida nobre, de prazer e de abundância, toda uma ética dispendiosa. A crença na sorte ou a esperança no acaso não apontam para um fim razoável e suficiente; pelo contrário, muito freqüentemente expressam o desejo do excesso, do puro dispêndio, da despesa improdutiva: Pasárgadas, países de Cocanha, inversões radicais do cotidiano vivido. É certo que, sobretudo nos jogos mais populares, como o bicho ou a loteria, a motivação psicológica do jogo reside, em parte, no desejo de superação do reino da necessidade.

⁴⁵⁵ Apud Oliven, *A malandragem na música popular brasileira*, pp. 41-42.

Desejo de bonância e transcendência: o sonho da riqueza rápida, do gozo de uma vida impossível pelo trabalho. O bicho acena para um espaço-tempo em que as carências cotidianas são abolidas e as necessidades da vida satisfeitas no excesso, na festa e na orgia. Daí porque, muito freqüentemente, os projetos de utilização do ganho acenam não apenas para gastos razoáveis e “racionais”, mas para um *potlatch* virtual. A dissipação virtual da riqueza opera como revanche imaginária sobre a privação no reino atual da necessidade. Na coluna policial dos jornais são freqüentes registros como esse d’A *Gazeta* de Vitória, em 9 de junho de 1951: “*Ganhou no jogo e tomou um pileque*” — *Antonio Aurélio da Costa, tendo acertado em uma centena do jogo de bicho, tomou um pileque, jogando para o ar cerca de 5 mil cruzeiros, tendo acabado na Polícia.*”⁴⁵⁶ Nesse caso, a atualização de um desejo de *potlatch* esbarra com os murros dos limites institucionais. E com o poder.

E

Se, como disse o cambista-filósofo, existe o bicho porque existem os sonhos, não se deveria, por isso mesmo, reduzir sociologicamente essa linha de fuga a uma forma de evasão ou alienação da realidade. A linha de fuga do jogo, como vimos insistindo, é produtiva: ela produz desterritorializações nos processos dominantes de subjetivação. O jogador é um sujeito que escapa por muitos lados: que os moralistas “de direita” digam que a superação da pobreza deva vir pelo do trabalho ou que os moralistas “de esquerda” afirmem que a esperança na sorte seja um dos “ópios do povo”, não altera em nada a importância do jogo no imaginário popular e nos modos de produção da subjetividade. A

⁴⁵⁶ Pacheco, *Antologia do Jogo do Bicho*, p. 17.

confiança na sorte, a esperança no acaso faz a subjetividade fugir de uma cada vez mais estrito código moral. Com efeito, a oposição entre o jogador e o trabalhador tem sido problematizada desde a antropologia criminal do século 19 até os tratados mais contemporâneos de criminologia. Mayorca e Mendes, por exemplo, concebem o jogo como uma forma histórica do hedonismo: "*Velha inclinação da humanidade no sentido de obter uma vantagem, imediata, por meio do azar, descontando assim os trabalhos e sofrimentos que a aquisição de bens materiais tradicionalmente tem*".⁴⁵⁷ Num outro registro, o antropólogo Ruben Oliven observa que o jogo e a sorte fornecem temas constantes da malandragem, "*já que ambos se constituem em estratégias de sobrevivência que podem permitir a recusa do trabalho*".⁴⁵⁸ Richard Hoggart, um estudioso da cultura operária, observa alguns significados do jogo para o proletariado europeu:

Os indivíduos do proletariado, como toda a gente sabe, gostam de apostas e de jogo. O facto é em parte consequência da necessidade em que se encontram de "agüentar", sabendo simultaneamente que não há esperanças de que a sua vida possa melhorar através de um esforço gradual; daí o desejo de riqueza caída do céu, que lhes permita libertarem-se de um trabalho sem interesse, de adquirir sem nada dar em troca. As formas de jogo que exigem determinadas aptidões constituem ainda, como alguns escritores o observaram já, uma forma de prazer, uma das poucas possibilidades de expressão da personalidade.⁴⁵⁹

O sociólogo Roger Caillois, no final dos anos 50, repete uma idéia moderna, tornada verdade científica: "*Jogar é renunciar ao trabalho, à persistência, à poupança e aguardar a jogada feliz, que, num ápice, proporciona aquilo que uma extenuante vida de labor e privação não concede, se não se tiver sorte ou não se recorrer à especulação, que, por sua vez, depende da sorte*".⁴⁶⁰ O sonho de tirar a sorte grande e, assim, triunfar sobre o reino da necessidade, indica no mínimo uma leitura cética da moral do trabalho que

⁴⁵⁷ Mayorca & Mendes, *Criminologia*, 1975, p. 381.

⁴⁵⁸ Oliven, *op. cit.*, p. 39.

⁴⁵⁹ Hoggart, *As utilidades da cultura*, pp. 165-66.

⁴⁶⁰ Caillois, *op. cit.*, p. 138.

acompanha a nova religião do progresso. A crença na sorte, na salvação pelo acaso relativiza o valor existencial desmesurado que a sociedade burguesa atribuiu ao trabalho. Caillois, citando o jogo do bicho como exemplar, refere-se essencialmente ao Brasil quando escreve:

A paciência e o esforço, que proporcionam um lucro pequeno, mas seguro, são substituídos pela miragem de uma fortuna instantânea, a possibilidade súbita do ócio, da riqueza e do luxo. Para a multidão que trabalha penosamente sem acrescentar algo de visível a um bem-estar muito relativo, a oportunidade do grande prêmio aparece como a única forma de um dia poder sair de uma condição humilhante e miserável. O jogo escarnece do trabalho e representa uma solicitação rival que, pelo menos nalguns casos, assume importância bastante para determinar em parte o estilo de vida de uma sociedade.⁴⁶¹

O estilo de vida de uma sociedade, quer dizer, os processos de estetização da existência. Acrescentar nas dádivas do acaso é afirmar as linhas de fuga que trabalham o inconsciente social e que coincidem muito concretamente com determinados processos dissidentes de subjetivação.

E

É comum os teóricos do lazer definirem os jogos e brincadeiras como uma forma de “não-trabalho”, como se as práticas lúdicas só adquirissem uma “natureza” ou uma “essência” se opostas a um absoluto ou, o que dá no mesmo, representando como um negativo da lei geral da vida social: o trabalho. A problematização do jogo como não-trabalho só foi possível, evidentemente, quando uma sociedade foi definida como sociedade do trabalho e para o trabalho. Em poucas palavras, a representação negativa do jogo é correlata à representação positiva do trabalho.

⁴⁶¹ Idem, p. 169.

Como observa Jacques Le Goff, as atitudes em relação ao tempo e ao trabalho são aspectos essenciais das estruturas e do funcionamento das sociedades. O estudo dessas atitudes, portanto, é um observatório privilegiado para examinar a história dessas mesmas sociedades.⁴⁶² Os historiadores das mentalidades rastrearam o processo de aparecimento de um *ethos* do trabalho no ocidente desde a baixa Idade Média.⁴⁶³ Mas, foi apenas no século 19, com a formação das cidades industriais no ocidente, que a sociedade passou a ser definida como uma sociedade do trabalho. A singularidade histórica da sociedade ocidental moderna é claramente salientada por Hannah Arendt: "*A era moderna trouxe consigo a glorificação teórica do trabalho, e resultou na transformação efetiva de toda a sociedade em uma sociedade operária*".⁴⁶⁴ Com a ascensão da burguesia, o trabalho como uso normal do tempo tornou-se, como diz Norbert Elias, um "*estilo geral de vida*".⁴⁶⁵ Nesse modo dominante de produção da subjetividade, qualquer estilização da existência que não pagu seu tributo ao deus-trabalho torna-se um "desvio" das normas sócias. Em nome do progresso geral e do bem comum, a moral fundamental dos tempos modernos definiu a sociedade como uma organização contratual para a produção e acumulação de riquezas. Tudo o que foge a essa lógica aparece aí como, indisciplina, vício do sujeito, atentado contra o corpo social. Nesse jogo de representações, não apenas a oposição de dois sistemas de valores, mas a sobreposição cultural de um em relação ao ócio sobrepõe-se o tempo da produção; ao dispêndio, a parcimônia; à paixão, o controle dos afetos, etc.

Mas o trabalho não é absolutamente a essência concreta do homem. Essa "natureza" do *Homo faber* foi construída peça por peça, histórica e politicamente, a partir de uma série de micropráticas sociais que operam sobre os processos de subjetivação:

⁴⁶² Le Goff, *Para um novo conceito de Idade Média*, p. 14.

⁴⁶³ Cf. Schmitt, "História dos marginais", p. 276.

⁴⁶⁴ Arendt, *op. cit.*, p. 12.

⁴⁶⁵ Elias, *O processo civilizador*, p. 185.

Para que os homens sejam efetivamente colocados no trabalho, ligados ao trabalho, é preciso uma operação, ou uma série de operações complexas pelas quais os homens se encontram efetivamente [...] ligados ao aparelho de produção para o qual trabalham. É preciso a operação ou a síntese operada por um poder político para que a essência do homem possa aparecer como sendo a do trabalho.⁴⁶⁶

E

Talvez em nenhum outro momento da república, a estratégia da legislação sobre o jogo tenha ficado mais explícita que durante o Estado Novo: educar e disciplinar para o trabalho, ainda que à força da lei. Aos condenados por vadiagem e mendicância, bem como aos reincidentes nas contravenções previstas nos artigos 50 e 58 (prática de jogo de azar e de jogo do bicho, respectivamente), a *Lei das Contravenções Penais* (1941) previu pena de “*internação em colônia agrícola ou em instituto de trabalho, de reeducação ou de ensino profissional, pelo prazo mínimo de um ano*”.⁴⁶⁷

Ao longo do século 20, a moral burguesa do trabalho encontrou eco em todas as instituições, inclusive as religiosas. Em 1957, os efeitos daninhos do jogo sobre o trabalho constituem um dos principais argumentos condenatórios da pastoral coletiva dos bispos católicos de São Paulo, intitulada *O jogo, a dignidade da família e a defesa do Brasil*:

Afeta o jogo também e de maneira grave um dos elementos básicos da sociedade — o trabalho, insinuando a falsa idéia, a miragem dos ganhos fáceis, dos cabedais vultosos, obtidos sem esforço algum, fortuitamente. Quem não soube fazer do trabalho o alicerce de sua vida honesta há de procurar nos lances da roleta ou do baralho um meio de viver folgado. E o Brasil, que precisa do trabalho de todos para crescer, progredir e prosperar, poderia suportar mais tempo esse vampiro do jogo

⁴⁶⁶ Foucault, *A verdade e as formas jurídicas*, p. 124.

⁴⁶⁷ Brasil, *Lei das Contravenções Penais*, 1941.

que lhe suga a seiva?⁴⁶⁸

No final do 19, no seu *Elementos de educação moral, cívica e social* (cuja segunda edição teve uma tiragem de dez mil exemplares), Pedro Rangel equaciona o trabalho a uma lei física e biológica, norma universal que todo sujeito deve incorporar:

Trabalhar é lei geral do Universo; todos os corpos do espaço se encontram em movimento, todos os seres vivos dão signaes de vitalidade; o homem não poderia portanto, escapar a esse regimen de incessante actividade, para construir uma excepção.

O regimen do trabalho é garantia de independencia, tranqüilidade e dignidade, e nenhuma regra tão imperativa quanto a lei que o governa; por isso mesmo, o habito do trabalho é um attributo que se deve incorporar desde muito cedo ás normas do bem viver.⁴⁶⁹

Quanto mais as elites pregam as virtudes do trabalho, mais as práticas lúdicas tornam-se uma irregularidade de conduta. A adoção do *ethos* europeu do trabalho desdobra-se na necessidade de uma reforma moral sobretudo dos pobres, quer dizer, da grande maioria da população. O trabalho, tradicionalmente associado ao castigo bíblico e ao suor do escravo, passa a ser moralmente representado como o Prometeu do progresso da civilização nacional. Uma mudança de atitudes em relação ao trabalho, ao tempo, às riquezas, articula-se a uma mudança de atitudes em relação às práticas lúdicas, e especialmente aos jogos dissipatórios do tempo, da energia humana e do valor. Numa sociedade submetida ao capitalismo de produção, as atividades de excesso, contabilizadas como custo improdutivo, entram no campo do *déficit* social. A condenação da dissipação sob todas as suas formas evidencia o peso crescente da esfera econômica sobre a vida social, em compasso com a modernização geral de hábitos e costumes, atitudes e comportamentos, idéias e sentimentos.

⁴⁶⁸ Episcopado da Província Eclesiástica de São Paulo, *O jogo, a dignidade da família e a defesa do Brasil*, 1957, p. 14.

⁴⁶⁹ Rangel, *Elementos de Educação moral, cívica e social*, s/d., p. 50.

Com a crise estrutural da sociedade escravocrata, a partir de meados do século 19, verifica-se uma crescente generalização de um conceito positivo de trabalho, acompanhado por um intenso elogio das virtudes econômicas burguesas. No último terço do século, esse discurso torna-se elemento de um catecismo laico. O pedagogo José Rangel, a exemplo de tantos outros intelectuais e moralistas do fim do século, expressa esse novo dever-ser:

O *trabalho* é um dever imposto pela moral a todo o homem válido, qualquer que seja a sua situação de fortuna.

A natureza humana com elle se dignifica e se aperfeiçoa, proporcionando as mais sãs alegrias á existencia.

O trabalho, além de ser condição de saúde, constitui a garantia da subsistencia, torna o homem independente e o arreda do vício, que é privilegio do ocio.⁴⁷⁰

Em 1911, Astolpho Rezende acredita que o único meio de prevenir os efeitos do jogo — além de proibi-lo — é difundir um novo ethos econômico, a começar pelo “amor do trabalho”: *“Para alguns o jogo é fruto da miseria e da ignorância, e, portanto, si se quer eliminá-lo, deve-se começar por supprimir a causa. Isso não é absolutamente verdade, embora o raciocínio esteja exacto. O meio único de o prevenir é despertar em todos o amor do trabalho, os sentimentos de ordem, de previdencia, de associação e de assistencia mutua.”*⁴⁷¹

O reformismo, o desejo de progresso, o projeto de modernização a qualquer custo, volta-se contra a tradição. Segmentos ilustrados das elites tomam para si a missão de combater os padrões tradicionais de moralidade identificados a fatores de atraso da nação e sintomas de um modo pré-moderno de produção das subjetividades. Se, durante três séculos de escravidão, a coerção física bastava para o assujeitamento do indivíduo aos

⁴⁷⁰ Idem, p. 47.

⁴⁷¹ Rezende, “A regulamentação do jogo”, 1911, p. 58.

imperativos da produção, com a transição para o trabalho assalariado havia que se recorrer a prescrições morais, além da coerção econômica e da dominação política. A partir de então, o discurso da moralização ou reforma dos costumes andará *pari passu* com a difusão de um *ethos* do trabalho dignificante, da disciplina e da constância, do espírito de poupança e parcimônia, do uso regulado dos prazeres, do gozo higiênico do tempo livre, etc. O aumento do cuidado moral em relação às práticas lúdicas da população articula-se, portanto, às mudanças estruturais nas relações de produção, embora não haja uma correspondência cronológica exata entre essas “instâncias”: mesmo antes da proibição do tráfico de escravos, e desde pelo menos os meados do século 19, os médicos e moralistas laicos já problematizam o jogo como um mal social. Mas é indiscutível que a problematização do jogo, quer dizer, a objetivação do jogo como um *problema social*, ganha vigor e intensidade na virada do mil e novecentos.

E

Em *O mal-estar na civilização*, diagnóstico pessimista do processo civilizador, Freud observa que, “*como caminho para a felicidade, o trabalho não é altamente prezado pelos homens*”; que os homens “*Não se esforçam em relação a ele como o fazem em relação a outras possibilidades de satisfação*”. E reticente, conclui: “*A grande maioria das pessoas só trabalha sob a pressão da necessidade, e essa natural aversão humana ao trabalho suscita problemas sociais extremamente difíceis.*”⁴⁷² Dir-se-ia, ao contrário, que suscita problematizações, e que a emergência histórica desses problemas nas práticas discursivas e não discursivas são conectadas a modos contingentes de produção da subjetividade.

⁴⁷² Sigmund Freud, *O mal-estar na civilização*, p. 99.

Para as elites do progresso, a aversão ao trabalho não é natural, mas moral. Numa comunicação à Sociedade de Neurologia, Psiquiatria e Medicina Legal — *Aspectos legais e sociais da contravenção de vadiagem*, 1937 — doutor Bourguay de Mendonça considera a vadiagem contrária à “*tendência natural e espontânea*” da vida, a produção. O vadio, como o jogador e outros sujeitos “desviantes”, desobedece a uma lei inscrita na ordem da natureza:

Não é fora de propósito salientarmos que a tendência natural, espontânea, instintiva do ser vivo é para a atividade produtiva. Na série zoológica encontramos animais que desenvolvem intensa atividade laborativa; é conhecido o labor de certos arachnídeos; a atividade maravilhosa das formigas e das abelhas, com organização social baseada na divisão do trabalho; a perseverança das aves na confecção dos seus ninhos; diz a lenda popular que o castor ensinou o homem a fazer casa...⁴⁷³

Essa espécie de naturalização dos princípios da economia política burguesa tem seu correlato jurídico desde o primeiro código penal republicano, cujo artigo 374 equipara, para efeitos de cominação da pena, o jogador ao vadio: “*Será julgado e punido como vadio todo aquelle que se sustentar do jogo, além de incorrer na pena do paragrapho unico do art. 369.*”⁴⁷⁴

Na modernidade, a economia torna-se política e o próprio *socius* é definido como um contrato cuja finalidade é a produção de mercadorias. Com o advento do capitalismo de produção e a emergência da sociedade urbano-industrial, o trabalho torna-se um dos elementos centrais do novo sistema moral dominante. O tempo do jogo só pôde aparecer como tempo de “não-trabalho” ou vadiagem quando os usos dos tempos sociais foram submetidos aos novos imperativos morais; quando o tempo foi infinitesimalmente decomposto pela ditadura do relógio e o próprio relógio interiorizado como marcador

⁴⁷³ Mendonça, *Aspectos legais e sociais do problema da vadiagem*, 1937, p. 4.

⁴⁷⁴ Brasil, *Código Penal dos Estados Unidos do Brazil*, 1890, art. 374. O artigo 369, por sua vez, define como contravenção “*Ter casa de tavolagem, onde habitualmente se reúnam pessoas, embora não paguem entrada, para jogar jogos de azar, ou estabelecê-los em lugar frequentado pelo publico.*”

moral da vida cotidiana. Ao contrário do que enunciavam as “leis” da economia política, o tempo da produção não está inscrito na ordem da natureza: não é um dado natural, mas uma construção política e cultural.

Quando o tempo da vida torna-se sinônimo de tempo de trabalho, e quando o tempo de trabalho torna-se mercadoria, as práticas “desviantes” tornam-se ócio sem dignidade e pecado contra o capital.

O anarquista Georg Woodcock caracteriza em poucas palavras uma mudança profunda naquilo que só há poucas décadas começa a despertar a atenção dos historiadores: a historicidade das atitudes diante do tempo. Woodcock refere-se especificamente à moderna sociedade industrial:

A princípio, esta nova atitude em relação ao tempo, este novo ritmo imposto à vida foi ordenado pelos patrões, senhores dos relógios, e os pobres o recebiam a contragosto. [...]. Mas aos poucos, a idéia da regularidade espalhou-se, chegando aos operários. A religião e a moral do século XIX desempenharam seu papel, ajudando a proclamar que “perder tempo” era um pecado.⁴⁷⁵

A regularidade de um tempo mecanizado, mensurado pelo relógio e pelo cartão-ponto, pressupõe a repetitividade das ações, a rotinização dos comportamentos, a submissão da totalidade da vida aos novos ritmos sociais. Num mundo que, como diz Woodcock, “*sucumbiu ao mortal tique-taque do relógio*”, o homem não domina mais seu próprio tempo.⁴⁷⁶ Os instantes intensos da vida improdutiva irrompem, assim, como as virtualidades de uma diferença.

E . . . E . . . E . . .

⁴⁷⁵ Woodcock, “A ditadura do relógio”, p. 123.

⁴⁷⁶ Idem, p. 122.

FONTES

a) Discurso jurídico, policial e criminológico

- ARRUDA, Geraldo Amaral. O jogo e a lei. **Revista dos tribunais**, ano 75, v. 606, abril 1986.
- BARBOSA, Rui. A Crise moral. In **Ruínas de um governo**. Rio de Janeiro : Ed. Guanabara, 1931.
- BASTOS, Filinto Justiniano Ferreira. **Breves Lições de Direito Penal**. Bahia : Litho-Typographia Almeida, 1911.
- BITTENCOURT, Edgar de Moura. **Crime**. São Paulo : Editora Universitária de Direito, 1973.
- COBRA, Coriolano Nogueira. Investigação sobre jogos. In **Manual de investigação policial**. 2. ed. São Paulo : Escola de Polícia de São Paulo, 1961.
- CRETELLA JÚNIOR, José. Polícia dos Costumes. In **Direito administrativo do Brasil**. v. IV, Poder de Polícia. São Paulo : Ed. Revista dos Tribunais, 1961.
- DE PAULA, Antonio. **Do direito policial**. Curityba : Typ. da Penitenciária do Estado, 1928.
- DUARTE, José. **Comentários à Lei das Contravenções Penais**. v. II, 2. ed. Revista e aumentada. Rio de Janeiro : Forense, 1958.
- FERRONE, Geraldo. **No reino da malandragem**: estudos de criminologia. Santos : A Tribuna de Santos, 1977.
- GUSMÃO, Sady Cardoso de. **Das Contravenções Penais**. Rio de Janeiro : Freitas Bastos, 1942.
- HUNGRIA, Nelson. O jogo e a sua repressão. **Revista Forense**, Rio de Janeiro, v. 153, fasc. 611 e 612, mai-jun. de 1954.
- LEITE, Manoel Carlos da Costa. **Manual das Contravenções Penais**. São Paulo : Edição Saraiva, 1962.
- MAYORCA, Juan Manuel & MENDES, Nelson Pizzotti. Noção de jogo de azar. In **Criminologia**. São Paulo : Ed. Resenha Universitária, 1975.
- MENDONÇA, Bourguay de. **Aspectos legais e sociais do problema da vadiagem**: Separata dos "Arquivos do Manicômio Judiciário do Rio de Janeiro". Ano VIII, 1.º e 2.º sem. de 1937.
- PEIXOTO, Afrânio. **Criminologia**. 5. ed. São Paulo : Ed. Saraiva, 1953.
- RAMOS, Juvenal de Toledo. O domicílio e o jogo. **Investigações**, São Paulo, n. 31, ano III, jul. 1951.
- RELATÓRIO apresentado ao Exmo. Snr. Doutor Rodrigo Octávio de Oliveira Menezes, Presidente da Província do Paraná, pelo chefe de Polícia da mesma província Carlos Augusto de Carvalho, em 20 de janeiro de 1879. Curityba, Typographia Perseverança, 1879.
- RELATÓRIO apresentado ao Exmo. Snr. Dr. Arthur Ferreira dos Santos, Chefe de Polícia do Paraná, pelo delegado de polícia de Rio Negro, Otto Bussman, em 31/12/1928.
- RELATÓRIO apresentado ao Exmo. Snr. Secretário dos Negócios do Interior pelo Dr. Estanislau Cardoso, chefe de Polícia. Curitiba : Typographia da Penitenciária do Estado, 31 de dezembro de 1911.
- RELATÓRIO apresentado ao Exmo. Snr. Tem. Col. Sílvio van Erven, D. D. Chefe de Polícia do Estado do Paraná, pelo Delegado de Rio Negro, 1933.
- REZENDE, Astolpho. A figura jurídica do "jogo do bicho". **Revista de direito civil, commercial e criminal**, Rio de Janeiro, v. IV, fasc. I, abril 1907.

- _____. A regulamentação do jogo. In **Revista de Direito Civil, Commercial e Criminal**: doutrina, jurisprudência e legislação. v. XXI. Rio de Janeiro : Livraria Cruz Coutinho, Jul. 1911.
- VIDAL, Armando. **O jogo, a administração e a justiça**. Rio de Janeiro : Typ. Annaes, 1917.

b) Legislação, doutrina e jurisprudência

- AUTRAN, Manoel Godofredo de Alencastro. **Código Penal dos Estados Unidos do Brasil** anotado segundo a legislação vigente para o uso dos juizes e jurados, com a graduação das penas. 7. ed. corrigida e augmentada de um índice alphabetico muito minucioso. Rio de Janeiro : Laemmert, 1910.
- BRASIL. Côrte Suprema. Acórdão. Relator: Olympio de Sá Albuquerque. 12 out. 1933. **Revista dos Tribunaes**, v. CX, fasc. 450, p. 380-384, nov. 1937.
- BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. Apelação criminal. Relator: Waldemar César da Silveira, 20 abril 1939. **Revista dos tribunais**, ano XXIX, v. CXXVI, fasc. 488, 1940, p. 500-37, ago. 1940.
- BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. Habeas-corpus. Relator: Paula e Silva. 16 out. 1933. **Revista dos tribunais**, São Paulo, v. LXXXVIII, fasc. 404, p. 329-330, dez. 1933.
- BRASIL. Tribunal de Apelação de São Paulo. Mandado de segurança. Relator: Armando Fairbanks. 28 jan. 1938. **Revista dos tribunais**, São Paulo, v. CXIII, Fasc. 457, 1938, p. 542-544, jun. 1938.
- BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Patente de invenção, Habeas-corpus n. 3.737 de 12 jun. 1916. **Revista dos Tribunais**, v. XX, fasc. 108, 1916, p. 48.
- BRASIL. Corte Suprema. Mandado de segurança. Relator: Hermenegildo de Barros. **Revista dos Tribunais**, v. CVIII, fasc. 446, 1937, p. 353-58.
- FARIA, Antonio Bento de. **Anotações teórico-práticas ao Código Penal do Brasil**: de accordo com a doutrina, a legislação e a jurisprudencia, nacionaes e estrangeiras, seguido de um appendice contendo as leis em vigor e que lhe são referentes. 3. ed. v. II. São Paulo; Belo Horizonte : Livraria Francisco Alves, 1920 [1. ed. 1913].
- FARIA, Antonio Bento de. **Das Contravenções Penais**. Rio de Janeiro : Livraria Jacintho, 1942.
- CASTRO, Viveiros de. A contravenção do jogo. In **Jurisprudencia criminal**: casos julgados: jurisprudencia estrangeira: doutrina juridica. Rio de Janeiro; Paris : H. Garnier; Livreiro-Editor, 1901.
- SIQUEIRA, Galdino. **Direito penal brasileiro**. v. II, 2. ed. correcta e augmentada. Rio de Janeiro : Livraria Jacyntho, 1932.
- MONTEIRO, João. Parecer. In **Aplicações do direito**. São Paulo : Duprat, 1904 [1896].
- PREFEITURA Municipal de São Paulo, Acto. n. 767, 9/01/1935.

c) Discurso médico

- MURICI, José Cândido da Silva. **Dissertação médico-philosófica acerca da influência do jogo sobre a economia**. Curitiba : Typ. Martins Lopes, 1862.
- TEIXEIRA, Napoleão. **Psicologia Forense e Psiquiatria Médico-Legal**. Curitiba : s./e., 1954.

d) Literatura e memórias

- AMERICANO, Jorge. **São Paulo nesse tempo, 1915-1935**. São Paulo : Melhoramentos, 1962.
- BARBOSA, Orestes. **Bambambã!** 2. ed. Rio de Janeiro : Secretaria Municipal de Cultura, Departamento Geral de Documentação e Informação Cultural, Divisão de Editoração, 1993 [1923].
- COSTALLAT, Benjamin. **Os mistérios do Rio**. 2. tiragem. Rio de Janeiro : Secretaria Municipal da Cultura, Dep. Geral de Doc. e Inf. Cultural, Divisão de Editoração, 1995, (Coleção Biblioteca Carioca).
- DOSTOIEVSKI, Fédor. **O jogador**. Lisboa : Editorial Verbo, s./d.
- EDMUNDO, Luiz. **O Rio de Janeiro do meu tempo**. v. III, Rio de Janeiro : Xenon Ed., 1987.
- FRANCO, Affonso Arinos de Mello. **Conceito de civilização brasileira**. São Paulo : Cia Editora Nacional, 1936, (Coleção Brasileira, v. 10).
- JOÃO ANTONIO. Paulo Melado do Chapéu Mangueira Serralha. In **Os melhores contos: João Antônio**. Seleção de Antônio Hohlfeldt. São Paulo : Global, 1986.
- JOÃO DO RIO [Paulo Barreto]. **A correspondência de uma estação de cura**. 3. ed. Rio de Janeiro : Editora Scipione, s/d.
- JOÃO DO RIO [Paulo Barreto]. **Cinematographo** (chronicas cariocas). Porto : Livraria Ghardron, 1909.
- JOÃO DO RIO [Paulo Barreto]. **Os melhores contos: João do Rio**. Seleção de Helena Parente Cunha. São Paulo : Global, 1990.
- LIMA BARRETO. **Coisas do reino Jambon**: sátira e folclore. Prefácio de Olívio Montenegro. São Paulo : Brasiliense, 1956.
- MACHADO DE ASSIS. A semana, [1894] In COUTINHO, Afrânio (org.). **Machado de Assis: Obra Completa**, 9. ed., v. III., Rio de Janeiro : Nova Aguilar, 1994.
- MACHADO DE ASSIS. Balas de estalo [1885]. In COUTINHO, Afrânio (org.). **Machado de Assis: Obra Completa**, 9. ed., v. III., Rio de Janeiro : Nova Aguilar, 1994.
- MURILO MENDES. História do Brasil. In PICCHIO, Luciana Stegagno (org.). **Murilo Mendes: poesia completa e prosa**. Rio de Janeiro : Nova Aguilar, 1994.
- PACHECO, Renato. **Antologia do jogo do bicho**. Rio de Janeiro : Org. Simões, 1957.

e) Discurso moral, parlamentar e pastoral

- BARBOSA, Rui. Discursos Parlamentares. In **Obras Completas de Rui Barbosa**. v. XXIX, 1902, tomo V. Rio de Janeiro : Ministério da Educação e Cultura, 1957 [1902].
- _____. O jogo. In **Biblioteca internacional de obras célebres**. v. XXII. Lisboa; Rio de Janeiro; São Paulo; Londres; Paris : Sociedade Internacional, s.d.
- EPISCOPADO da Província Eclesiástica de São Paulo. **O Jôgo, a dignidade da família e a defesa do Brasil**. Petrópolis : Vozes, 1957.
- RANGEL, José. O trabalho, a economia, a previdência e a dissipação. In **Elementos para a educação moral, cívica e social**. 2. ed. Rio de Janeiro : Mendonça Machado, s/d.
- ROQUETTE, J. I. **Código do bom-tom**: ou regras da civilidade e de bem viver no século XIX. Org. de Lília Moritz Schwarcz. São Paulo : Companhia das Letras, 1997 [1845].
- SERVA, Mario Pinto. O jogo no Brasil. In **O Brasil contemporâneo**. São Paulo : Irmãos Marrano, 1922.

LIGA CONTRA O JOGO. **O jogo... indústria do crime!** São Paulo : Gráfica Mercúrio, 1952.

f) Dicionários

D'ALBUQUERQUE, A. Tenório. **Diccionario de citações.** 2. ed. Rio de Janeiro : Conquista, 1962, v. IV.

HOUAISS, Antônio e VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro : Objetiva, 2001.

MAGALHÃES JÚNIOR, R. **Dicionário de provérbios e curiosidades.** São Paulo : Ed. Cultrix, 1960.

PIRAGIBE, Vicente. **Diccionario de Jurisprudência Penal do Brasil.** v. I. São Paulo : Livraria Acadêmica, 1931.

g) Outros

CAMPOS, Francisco. Exposição dos Motivos da Leis das Contravenções Penais, **Diário Oficial**, 13/10/1941.

N/a. Os Dez Mandamentos de Hygiene. **A Jandaia**, Fortaleza, jan. 1927.

NOEL ROSA. Malandro medroso. 1930, canção.

NOEL ROSA. Com que roupa? 1930, canção.

BIBLIOGRAFIA

a) Livros

- ARENDT, Hannah. **A condição humana**. Trad. de Roberto Raposo. 8. ed. Rio de Janeiro : Forense Universitária, 1997.
- ARIÈS, Philippe. **Um historiador dileitante**. Trad. de Ana Luíza Dantas Borges. Rio de Janeiro : Bertrand Brasil, 1994.
- BACELAR, Jeferson. **Gingas e Nós: o jogo do lazer na Bahia**. Salvador : Fundação Casa de Jorge Amado, 1991.
- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais**. Trad. de Yara Frateschi. 3. ed. São Paulo : HUCITEC; Brasília : Editora da Universidade de Brasília, 1993.
- BARTHES, Roland. **Michelet**. Trad. de Paulo Neves. São Paulo : Companhia das Letras, 1991.
- BATAILLE, Georges. **A parte maldita** (Precedida de "A noção de despesa"). Trad. de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro : Imago, 1975.
- BAUDRILLARD, Jean. **América**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro : Rocco, 1986.
- BERMAN, Marshall. **Tudo o que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade**. São Paulo : Companhia das Letras, 1991.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Trad. de José Garcez Palha. Lisboa : Cotovia, 1990.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. Artes da fazer**. Trad. de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis : Vozes, 1994.
- CHEVALIER, Louis. **Classes laborieuses et classes dangereuses**. Paris : Plon, 1958.
- CORBIN, Alain (Org.). **L'avènement des loisirs (1850-1960)**. Paris : Aubier, 1995.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Trad. Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1992.
- _____. **Foucault**. Trad. de Cláudia Sant'Anna Martins. São Paulo : Brasiliense, 1988.
- _____. & GUATTARI, Félix. **Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia**. Vários tradutores. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1995-1997, 5. v.
- _____. & PARNET, Claire. **Diálogos**. Trad. de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo : Ed. Escuta, 1998.
- DUBY, Georges. **A história continua**. Rio de Janeiro : Zahar/Ed. UFRJ, 1993.
- _____. **Para uma história das mentalidades**. Trad. Amélia Joaquim. Lisboa : Terramar, 1999.
- DUVIGNAUD, Jean. **El juego del juego**. 2. ed, 1. reimp. Trad. Jorge Ferreira Santana. Santafé de Bogotá : Fondo de Cultura Económica, 1997.
- ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**. v. 1: Uma história dos costumes. Trad. de Ruy Jungmann. 2. ed. Rio de Janeiro : Zahar, 1994.
- _____. & DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Trad. Maria M. Almeida e Silva. Lisboa : DIFEL, 1992.
- ESCOBAR, Carlos Henrique (org.). **Michel Foucault (1926-1984): O Dossier: Últimas entrevistas**. Rio de Janeiro : Livraria Taurus Ed., 1984.
- _____. (org.). **Dossier Deleuze**. Rio de Janeiro : Hólon Editorial, 1991.
- FOUCAULT, Michel. **A verdade e as formas jurídicas**. Trad. de Roberto Machado e Eduardo Jardim Moraes. Rio de Janeiro : Nau Ed., 1996.
- _____. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. 2. ed. Trad. de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo : Loyola, 1996.

- _____. **História da sexualidade 1:** A vontade de saber. Trad. de Maria T. da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. 12. ed. Rio de Janeiro : Graal, 1997.
- _____. **História da sexualidade 2:** O uso dos prazeres. Trad. de Maria T. da Costa Albuquerque. 6. ed. Rio de Janeiro : Graal, 1990.
- _____. **Microfísica do poder.** Org. e trad. de Roberto Machado. 10. ed. Rio de Janeiro : Graal, 1992.
- _____. **O que é um autor?** Lisboa : Vega, 1992.
- _____. **Resumo dos cursos do Collège de France (1970-1982).** Trad. Andréa Daher; consultoria, Roberto Machado. Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 1997.
- _____. **Vigiar e punir.** trad. de Ligia M. Pondé Vassalo. 9. ed. Petrópolis : Vozes, 1991.
- FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização.** Edição *Standard* brasileira das obras completas de Sigmund Freud. v. XXI. Rio de Janeiro : Imago, 1969.
- FREYRE, Gilberto. **Ordem e progresso:** processo de desintegração das sociedades patriarcal e semipatriarcal no Brasil sob o regime de trabalho livre: aspectos de um quase meio século de transição do trabalho escravo para o trabalho livre e da monarquia para a república. 4. ed. Rio de Janeiro : Record, 1990.
- _____. **Interpretação do Brasil:** aspectos da formação social brasileira como processo de amalgamento de raças e culturas. Organização Omar Ribeiro Thomaz. São Paulo : Companhia das Letras, 2001.
- GODBOUT, Jacques T. **O espírito da dádiva.** Lisboa : Instituto Piaget, 1997.
- HERSCHMANN, Micael & LERNER, Kátia. **Lance de sorte:** O futebol e o jogo do bicho na Belle Époque carioca. Rio de Janeiro : Diadorim Ed., 1993.
- _____. & MESSEDER PEREIRA, Carlos Alberto (Orgs.). **A invenção do Brasil moderno:** Medicina, educação e engenharia nos anos 20-30. Rio de Janeiro : Rocco, 1994.
- HOGGART, Richard. **As utilizações da cultura.** Lisboa : Editorial Presença, 1973.
- HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Raízes do Brasil.** 4. ed. Brasília : Editora Universidade de Brasília, 1963.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. Trad. de João P. Monteiro. 2. ed. São Paulo : Perspectiva, 1980.
- LE GOFF, Jacques. **Para um novo conceito de Idade Média:** tempo, trabalho e cultura no ocidente. Lisboa : Editorial Estampa, 1980.
- MACHADO, Roberto. **Ciência e saber:** a trajetória da arqueologia de Michel Foucault. Rio de Janeiro : Edições Graal, 1981.
- MAFFESOLI, Michel. **A sombra de Dionísio:** Contribuição a uma sociologia da orgia. Trad. de Aluizio Ramos Trinta. Rio de Janeiro : Graal, 1985.
- _____. **No fundo das aparências.** Trad. de Bertha H. Gurovitz. Petrópolis : Vozes, 1996.
- _____. **O conhecimento comum:** Compêndio de sociologia compreensiva. Trad. Aluizio Ramos Trinta. São Paulo : Brasiliense, 1988.
- MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização:** uma interpretação filosófica do pensamento de Freud. 8. ed. Trad. de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro : Ed. Guanabara, s.d.
- MAQUIAVEL, Nicolau. **O príncipe.** Porto Alegre : L&PM, 1998.
- MONIZ, Egas & SILVA, Henriques da. **Tratado do jogo do Boston com a História das cartas de jogar.** Lisboa : Editorial Ática, 1942.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Aurora.** Porto : Rés, 1983.
- _____. **Vontade de potência.** Trad. de Mário D. Ferreira Santos. Rio de Janeiro : Ediouro, s.d.

- ONFRAY, Michel. **A escultura de si: a moral estética**. Trad. de Mauro Pinheiro. Rio de Janeiro : Rocco, 1995.
- PADILLA, Ricardo et. al., **O jogo: uma paixão**. Porto Alegre : Solivros, 1995.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. **O cotidiano da república**: elite e povo na virada do século. 3. ed. Porto Alegre : Ed. da Universidade/UFRGS, 1995, Síntese Rio-Grandense; 3.
- PERROT, Michelle. **Os excluídos da história**. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 1988.
- RAGO, Margareth. O efeito-Foucault na historiografia brasileira. **Tempo Social**; Rev. Sociol. USP, S. Paulo, v. 7, n. 1-2, out. 1995.
- RANGLES, W. G. L. et alli. **Para uma história antropológica**: a noção de reciprocidade. Lisboa : Edições 70, 1974.
- SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. **O prazer justificado**: História e lazer (São Paulo, 1969-1979). São Paulo : Marco Zero/CNPq, 1994.
- SENNETT, Richard. **Carne e pedra**: o corpo e a cidade na civilização ocidental. Trad. de Marcos A. Reis. Rio de Janeiro : Record, 1997.
- _____. **O declínio do homem público**: As tiranias da intimidade. 4 ed. São Paulo : Companhia das Letras, 1995.
- SEVCENKO, Nicolau. **Pindorama revisitada**: cultura e sociedade em tempos de virada. São Paulo : Pierópolis, 2000.
- SILVA, Juremir Machado da. **Muito além da liberdade**. Porto Alegre : Artes e ofícios Ed., 1991.
- SOARES, Carmem (org.). **Corpo e história**. Campinas, SP : Autores Associados, 2001.
- SOARES, Simone Simões Ferreira. **O jogo do bicho**: a saga de um fato social brasileiro. Rio de Janeiro : Bertrand Brasil, 1993.
- SUE, Roger. **El ocio**. Trad. de Beatriz Álvarez Klein. 2. ed. México : Fondo de Cultura Económica, 1992.
- SÜSSEKIND, Flora. **As revistas de ano e a invenção do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro : Nova Fronteira; Fundação Casa de Rui Barbosa, 1986.
- TATI, Miécio. **O mundo de Machado de Assis** (o Rio de Janeiro na obra de Machado de Assis). Estado da Guanabara : Secretaria de Estado da Educação e Cultura, 1961.
- VEBLEN, Thorstein. A crença na sorte. In **A teoria da classe ociosa** (Um estudo econômico das instituições). Trad. de Olívia Krähenbühl. São Paulo : Livraria Pioneira Editôra, 1965.
- ZAJDSZNAJDER, Luciano. **A Travessia do Pós-moderno**: nos tempos do vale-tudo. 2. ed. Rio de Janeiro : Gryphus, 1994.

b) Ensaios e capítulos de livros

- ADORNO, Theodor W. Tempo livre. In **Palavras e sinais**. Modelos Críticos 2. Petrópolis : Vozes, 1995.
- ARIÈS, Philippe. A história das mentalidades. In LE GOFF, Jacques (Dir). **A história nova**. São Paulo : Martins Fontes, 1990.
- _____. Pequena contribuição à história dos jogos e brincadeiras. In **História social da criança e da família**. Trad. de Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro : Guanabara Koogan, 1981.
- BAETA NEVES, Luiz Felipe. A ideologia da seriedade e o paradoxo do coringa. In **O paradoxo do coringa e o jogo do saber & poder**. Rio de Janeiro : Achiamé, 1979.

- BASTOS, Elide Rugai. Gilberto Freire: Ordem e progresso. In MOTA, Lourenço Dantas (org.). **Introdução ao Brasil**: um banquete no trópico. v. 2. São Paulo : Editora SENAC São Paulo, 2001.
- BENJAMIN, Walter. Jogo e prostituição. In **Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo**: Obras Escolhidas. Trad. de José Carlos Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista, 2. ed., v. III. São Paulo : Brasiliense, 1991.
- _____. Paris, capital do século XIX. In KOTHE, Flávio R. (org.). **Walter Benjamin**: sociologia. São Paulo : Ática, 1985.
- _____. Sobre o conceito de História. In **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura: Obras Escolhidas. Trad. de José Carlos Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista, 6. ed., v. I. São Paulo : Brasiliense, 1993.
- BANNOUR, Wanda. Max Stirner. in CHATELET, François (Dir.), **História da filosofia – Idéias, doutrinas**, v. 5: Filosofia e História. Rio de Janeiro : Zahar Editores, 1974.
- BORGES, Jorge Luis. A loteria em Babilônia. In **Ficções**. São Paulo : Abril Cultural, 1972.
- BRESCIANI, Maria S. M. Lógica e dissonância - sociedade de trabalho: lei, ciência e resistência operária. **Revista Brasileira de História**, São Paulo : ANPUH/Marco Zero, v. 6, n. 11, set.85/fev.86.
- CHARTIER, Roger. Textos, impressões, leituras. In HUNT, Lynn (org.). **A nova história cultural**. São Paulo : Martins Fontes, 1992.
- ECO, Umberto. Huizinga e o jogo. In **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Trad. de Beatriz Borges. 3. ed. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 1989.
- FEBVRE, Lucien. História e psicologia. In **Combates pela história**. 3. ed. Lisboa : Editorial Presença, 1989.
- FREUD, Sigmund. Dostoiévski e o parricídio. In **Obras Completas de Sigmund Freud**. v. XI. Rio de Janeiro: Ed. Delta, s./d.
- FREYRE, Gilberto. República. In MORAES, Rubens Borba de; BERRIEN, William (dirs.). **Manual bibliográfico de estudos brasileiros**. Rio de Janeiro : Gráfica Ed. Souza, 1949.
- GRAMSCI, Antonio. A religião, o jogo e o ópio da miséria. In **Maquiavel, a política e o Estado Moderno**. Trad. de Luiz Mario Gazzaneo. 5. ed. Rio de Janeiro : Civilização Brasileira, 1984.
- LE GOFF, Jacques. Calendário. In **História e Memória**. 3. ed. Trad. Bernardo Leitão et. al. Campinas : Ed. Unicamp, 1994.
- _____. História. In **História e Memória**. 3. ed. Trad. Bernardo Leitão et. al. Campinas : Ed. Unicamp, 1994.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. Raça e história. In **Os pensadores**. Trad. de Eduardo P. Graeff, et al. 2. ed. São Paulo : Abril Cultural, 1980.
- MORAES FILHO, Evaristo. Introdução. In SIMMEL, Georg. **Sociologia**. São Paulo : Ática, 1983, Coleção Grandes Cientistas Sociais.
- MUCHAIL, Salma T. O lugar das instituições na sociedade disciplinar. In RIBEIRO, Renato Janine (Org.). **Recordar Foucault**. São Paulo : Brasiliense, 1985.
- CHAUSSINAND-NOGARET, G. Elites. In BURGUIÈRE, André (org.). **Dicionário das ciências históricas**. Trad. Henrique de Araujo Mesquita. Rio de Janeiro : Imago Ed., 1993.
- OLIVEN, Ruben George. A malandragem na música popular brasileira. In **Violência e cultura no Brasil**. 4. ed. Petrópolis : Vozes, 1989.
- PAZ, Octávio. Cama e mesa. In **Convergências**: Ensaio sobre arte e literatura. Trad. Moacir Werneck de Castro. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

- PECHMAN, Robert Moses. Os excluídos da rua: ordem urbana e cultura popular. In BRESCIANI, Stella (org.). **Imagens da cidade**: séculos XIX e XX. São Paulo : FAPESP/AMPUH/Marco Zero, 1993.
- PENNA, J. O. de Meira. "Homo ludens" (Algumas considerações sobre a falta de seriedade). In **Em berço esplêndido**: ensaios de psicologia coletiva brasileira. Rio de Janeiro : J. Olympio/Instituto Nacional do Livro, 1974.
- POE, Edgar Allan. Filosofia da composição. In **Ficção completa, poesia & ensaios** em um volume. Rio de Janeiro : Nova Aguilar, 1986.
- SCHMITT, Jean-Claude. A história dos marginais. In LE GOFF, Jacques (Dir.). **A história nova**. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo : Martins Fontes, 1990.
- SEVCENKO, Nicolau. A capital irradiante: técnicas, ritmos e ritos do Rio. In SEVCENKO, Nicolau (org.); NOVAIS, Fernando A. (coord.). **História da vida privada no Brasil**. v. 3 (República: da *Belle Époque* à Era do Rádio). São Paulo : Companhia das Letras, 1998.
- _____. Introdução: o prelúdio republicano, astúcias da ordem e ilusões do progresso. In SEVCENKO, Nicolau (org.); NOVAIS, Fernando A. (coord.). **História da vida privada no Brasil**. v. 3 (República: da *Belle Époque* à Era do Rádio). São Paulo : Companhia das Letras, 1998.
- SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In VELHO, Otávio. (org.) **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro : Zahar, 1987.
- SOUZA, Jessé. Elias, Weber e a singularidade cultural brasileira. In WAIZBORT, Leopoldo (org.). **Dossiê Norbert Elias**. São Paulo : Editora da Universidade de São Paulo, 1999.
- THOMPSON, E. P. Tempo, disciplina de trabalho e capitalismo industrial. In **Costumes em comum**. Trad. Rosaura Eichenberg. São Paulo : Companhia das Letras, 1998.
- TRAGTENBERG, Maurício. Atualidade de Max Weber. In WEBER, Max. **Metodologia das Ciências Sociais**. Parte 1, 2. ed. Trad. de Augustin Wernet. São Paulo; Campinas : Cortez; Ed. da Unicamp, 1993.
- TROYAT, Henri. Dostoiévski na roleta. In **Dostoiévski**. Trad. de Rosário Fusco. Rio de Janeiro : Editora Pan-Americana, 1943.
- VASCONCELOS, Gilberto; SUZUKI Jr., Matinas. A malandragem e a formação da música popular brasileira. In FAUSTO, Bóris (dir.). **História Geral da Civilização Brasileira**: Brasil Republicano III (1930-1964), v. 4. São Paulo : DIFEL, 1986.
- WACQUANT, Loïc J. D. The zone. In LINS, Daniel S. (Org.). **Cultura e subjetividade**: Saberes nômades. Campinas, SP : Papirus, 1997.
- WHITE, Hayden. O tema do nobre selvagem como fetiche. In **Trópicos do discurso**: ensaios sobre a crítica da cultura. São Paulo : Edusp, s.d..
- WOODCOCK, George. A ditadura do relógio. In **Os grandes escritos anarquistas**. Introdução e seleção de George Woodcock. 2. ed. Porto Alegre : L&PM, 1981.
- ZWEIG, Stefan. 24 horas na vida de uma mulher. In **Obras Completas de Stefan Zweig**. v. IV. Rio de Janeiro : Ed. Delta, 1960.
- ZWEIG, Stefan. Dostoiévski. In **Obras Completas de Stefan Zweig**. v. VI. Rio de Janeiro : Ed. Delta, 1960.

c) Artigos

- CHARTIER, Roger. "Cultura popular": revisitando um conceito historiográfico. Trad. Anne-Marie Milon Oliveira. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 16, 1995.

- DELEUZE, Gilles. Desejo e prazer. **Cadernos de subjetividade**, São Paulo : PUC-SP, v. 1, n. 1, 1993.
- DE PAULA, Delsy Gonçalves & STARLING, Heloísa Maria Murgel. O barão da ralé: a política de ponta-cabeça. **Cadernos de Ciências Sociais**, n. 1, v. 1, Belo Horizonte : PUC-MG/Funarc, 1991.
- DÓRIA, Carlos Alberto. Por uma releitura de Karl Polanyi. **Idéias**, Revista do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Unicamp, ano I, n. 2, jul./dez. 1994.
- FAUSTO, Boris. Controle social e criminalidade em São Paulo: um apanhado geral (1890-1924). In PINHEIRO, Paulo Sérgio (org.). **Crime, violência e poder**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- GARZA TOLEDO, Enrique de la. Postmodernidad y totalidad. **Revista Mexicana de Sociología**, n. 4. oct.-dic. 1993.
- GEBARA, Ademir. Considerações para uma história do lazer no Brasil. In BRUHNS, Heloisa Turini (org.). **Introdução aos estudos do lazer**. Campinas, SP : Editora da UNICAMP, 1997.
- GUATTARI, Félix. Espaço e poder: a criação de territórios na cidade. **Espaço & debates**, n. 16.
- MATTOS, Marcelo Badaró. Contravenções no Rio de Janeiro do início do século. **Revista do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro : UERJ, ano I, n. 1, I semestre de 1993.
- PERLONGHER, Néstor. Territórios marginais. **Primeira Versão**, Campinas : IFCH/Unicamp, n. 27, 1991, datiloscrito.
- SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. Depois do trabalho, o lazer. **Projeto História**, São Paulo, n. 16, fev. 1998.
- SANTIN, Silvino. Corporeidade – prazer – jogo – Desafio para repensar o projeto antropológico. **Contexto & Educação**, Ijuí, Ed. UNIJUÍ, n. 29, jan./mar. 1992.

d) Teses e dissertações

- CAPONI, Sandra N. C. **O interesse pelas subjetivações**: a interrogação filosófica na obra de Michel Foucault. Dissertação de mestrado em Filosofia. Campinas : IFCH-Unicamp, 1989.
- _____. **Do trabalhador indisciplinado ao homem prescindível**. Campinas. Tese de doutoramento. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da UNICAMP, 1992.
- MATTOS, Marcelo Badaró. **Vadios, jogadores, mendigos e bêbados na cidade do Rio de Janeiro do início do século**. Dissertação de mestrado em História. Niterói : Universidade Federal Fluminense, 1991.
- MORENO, Andrea. **Corpo e ginástica num Rio de Janeiro**: mosaico de imagens e textos. Campinas, SP. Tese. Doutorado em Educação. Unicamp, 2001.

e) Dicionários

- BURGUIÈRE, André. **Dicionário das ciências históricas**. Trad. Henrique de Araujo Mesquita. Rio de Janeiro : Imago Ed., 1993.
- DELLA NINA, A. (org.). **Dicionário Enciclopédico da Sabedoria**, v. III, São Paulo : Editora das Américas, 1955.
- JOLINET, Régis. **Vocabulário de filosofia**. trad. de Gerardo Dantas Barreto. Rio de Janeiro : Agir, 1975.
- SOARES, Órris. **Dicionário de filosofia**. v. II. Rio de Janeiro : Ministério da Educação e Cultura; Instituto Nacional do Livro, 1968.