



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA SOCIAL**

**IGOR ANTONIO SANTIAGO SOARES**

**“A JOGATINA DESENFREADA”:**  
**TRABALHO, LAZER E SOCIABILIDADES EM SALVADOR (1890-**  
**1920)**

Salvador

2019

**IGOR ANTONIO SANTIAGO SOARES**

**“A JOGATINA DESENFREADA”:  
TRABALHO, LAZER E SOCIABILIDADES EM SALVADOR (1890-  
1920)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Federal da Bahia para obtenção do título de mestre.

Área de Concentração: Escravidão e Invenção da Liberdade.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gabriela dos Reis Sampaio.

Salvador

2019

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA),  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Soares, Igor Antonio Santiago  
"A jogatina desenfreada": Trabalho e  
sociabilidades em Salvador (1890-1920) / Igor Antonio  
Santiago Soares. -- Salvador, 2019.  
122 f.

Orientadora: Gabriela dos Reis Sampaio.  
Dissertação (Mestrado - Mestrado em História Social)  
-- Universidade Federal da Bahia, Universidade  
Federal da Bahia, 2019.

1. Jogos de azar. 2. Pós-abolição. 3. Trabalho. 4.  
Sociabilidade. 5. Primeira República. I. Sampaio,  
Gabriela dos Reis. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Se engana a pessoa que acredita que escrever os agradecimentos é uma tarefa fácil. Diante da folha em branco lembramos dos caminhos que nos fizeram chegar até aqui. Muitas foram as ajudas prestadas, direta ou indiretamente, ao longo dessa trajetória. Para aqueles que me acompanharam desde os meus primeiros passos eu dedico esta dissertação, meus pais, Orlaneide e Antônio. Não existem palavras para expressar todo o amor, afeto e apoio prestado.

Agradeço imensamente aos meus irmãos, Edineide e Edmon; aos meus tios Nel, Kiko, Orleide e Orlando; aos meus primos Diogo e Mateus Santiago, que me servem como exemplo. Sou agradecido a Fernanda Flôres, minha companheira, pela atenção, amor e carinho ofertados em diferentes momentos no tempo em que estamos juntos; e a dona Lucília, minha sogra, pelos questionamentos sobre o encaminhamento da pesquisa. Não posso esquecer dos meus sobrinhos, em especial de Tainá, que é também minha afilhada, que não entendia como era possível o tio passar mais tempo estudando ao invés de ficar com ela.

Permaneci quase uma década ligado institucionalmente à Universidade Federal da Bahia, entre os anos de 2011 e 2019. Não teria sido possível alcançar este objetivo sem a ajuda da equipe de professores do COEQUILOMBO, principalmente aos professores Luís Sant'Ana, Rodrigo Lima, Léo (Meu Preto), Gelzinho, Uenderson Araújo, Rogério Santos, Ísis e Adriana. Obrigado por me instruírem contra as perversidades do racismo e lutarem bravamente pelo ingresso dos estudantes negros nas universidades públicas, obtendo educação gratuita e de qualidade!

No interior do curso de História em São Lázaro agradeço carinhosamente às professoras Maria de Fátima Novaes Pires, Wlamyra Albuquerque, Iacy Maia Mata, Laura de Oliveira e aos professores Evergton Sales, João Reis, Milton Moura, Antônio L. Negro, Maurício Brito e Iraneidson Costa. Vocês contribuíram para que fosse possível chegar até aqui, elaborando debates com alto nível de criticidade e demonstrando paixão pelo ofício do historiador. Vocês foram fundamentais no meu desenvolvimento intelectual. Em especial, agradeço a Gabriela dos Reis Sampaio, que me orientou, apoiou, incentivou e teve bastante paciência e compreensão com os encaminhamentos desta pesquisa desde os meados da graduação, quando ainda na iniciação científica.

Sou imensamente grato aos meus parceiros de graduação, Artur Mota, Jéssica, Jadson e Lucas Vieira, com quem pude dividir as angústias, as preocupações e os problemas da vida, sem falar nos momentos de descontração nos bares de Tampinha e Silvinha, nos festejos do Dois de Julho ou nos shows das saudosas bandas Batrákia e Cascadura, com o querido Fábio. Na pós-graduação teria sido mais difícil suportar o calor de São Lázaro durante as aulas sem a presença

de Uelton Rocha, Gilberto Oliveira, Jacó Souza, Jonatas Silva, Chintamani Alves, Raíza Canuta, Jamile Cardoso e Diana Santos. Compartilhei com Diana as inquietações da escrita do texto, lutando contra prazos de qualificação e defesa. Olha só: vencemos!

Não posso deixar de mencionar aqueles que, apesar da distância provocada pelas dinâmicas da vida, se mantêm enquanto constantes apoiadores: Lucas (Pato), Luã (Bruss), Pablo Aguiar, Jemerson (Jão) e Nilson Lefundes. Acho que depois da defesa vai ser possível marcar uma comemoração de verdade para colocarmos o papo em dia. Não posso esquecer de Miriam, Ademilton, Samuel Freitas, Lorene Prado, os Felipes (Gordo e Mutte) e Luana Palma, grandes amigos!

Deixo também meus sinceros agradecimentos àqueles em que encontrei nos caminhos da pesquisa, em especial Djalma Melo e Vinícius (Nikima) Bonifácio. Sem o auxílio dos funcionários da Biblioteca Pública do Estado da Bahia (BPEB), do Arquivo Público da Bahia (APEB) e do Arquivo Municipal de Salvador (AMS) esta pesquisa seria impossível. Dona Arlete, “seu” Manoel, “seu” Félix e Sérgio, responsáveis pelo acervo dos periódicos raros da BPEB foram gentis no trato com os pesquisadores. Cito também aqueles que fizeram parte do Centro de Memória da Bahia, Marcelo Bouças (Chambres), Luís Sant’Ana, Jacira Primo e Walter Oliveira, com quem pude aprender muito.

Esta dissertação teria sido mais difícil de ser produzida sem o financiamento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Este órgão é essencial para o desenvolvimento de pesquisas científicas no Brasil e, infelizmente, vem sofrendo constantes ataques, assim como as universidades públicas, institutos federais e demais instituições ligadas à produção de conhecimento e desenvolvimento da arte e cultura.

Em 2018 passei por uma mudança inesperada em minha vida, me fazendo passar por situações até então nunca encaradas. Edmar Damasceno, Antônio Neves e Antônio Carvalho, Adriano e Luciana foram os administradores da fatídica etapa. Iuri Lessa forneceu combustível em momentos essenciais, me lembrando da minha vocação, dividindo suas instruções e me apelidando de professor. Compartilhei os momentos de raiva, frio, dor e descontração com Matheus Ramos (eterno 77), Rodrigues (Capivara 37), Ilan (a marmota 60), Edio (five five) e os demais irmãos da turma Alpha e do glorioso doze! “Nunca acaba, nunca termina!”

É possível encontrar parte de cada um dos mencionados nas linhas abaixo. Sem vocês nada disso seria possível.

SOARES, Igor Antonio Santiago. “**A jogatina desenfreada**”: trabalho, lazer e sociabilidades em Salvador (1890-1920). 122f. 2019. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

## RESUMO

A presente dissertação aborda os jogos de azar em Salvador. O marco inicial da pesquisa é a promulgação do Código Penal Republicano de 1890 e como limite final elegemos o ano de 1920, pois a partir desta década acreditamos que as configurações de repressão às apostas ilegais passam a ocorrer sob outros prismas, que vão desembocar nos esforços de criação da Delegacia de Jogos e Costumes. As fontes principais são os periódicos soteropolitanos, que nos auxiliam a entender as dinâmicas sociais existentes à época. Através deles foi possível identificar as diferentes atividades que envolviam a sorte e o azar e analisar os diferentes argumentos dos órgãos de imprensa que se esforçavam em atrelar as apostas ilegais especificamente aos trabalhadores, homens e mulheres pobres e de cor. Muitas vezes as matérias dos periódicos clamavam por ação policial, elaborando campanhas que buscavam traduzir os ideais propagados nos textos para ações no plano material. Os agentes de segurança pública também se tornam alvos dos periódicos, pois compartilhavam das mesmas práticas dos sujeitos que deviam coibir. Por fim, fica demonstrado que as apostas ilegais faziam parte de um amplo cenário de diversões, lazer e sociabilidades integrados ao comércio urbano, sendo os jogos de azar um elemento para pensarmos as formas de relação de trabalho e as dimensões de liberdade no pós-abolição.

SOARES, Igor Antonio Santiago. “**The unbridled gambling**”: work, recreation and sociability in Salvador (1890-1920). 121f. 2019. Master Dissertation - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

## ABSTRACT

This work purpose is to analyze the gambling in Salvador in the end of the 19<sup>th</sup> and the first decades of the 20<sup>th</sup> centuries. The starting point is the 1890's Brazilian Penal Code and the end is the year of 1920, when rules against gambling changed. The main documents used in this work are the Salvador newspapers, mainly the *Diário de Notícias*. The newspapers allow us to study the city and its workers daily routine, as well as to examine the arguments used against gambling. The press tried to blame workers for all the city's gambling problems, usually poor and black men and women from the working class. The newspapers demanded police attention, requesting repressive actions. We discussed how the problems related to gambling were more profound, having to do not only with recreation control. The gambling was a new element who was part of the entertainment market in the new Brazilian Republic and the repression against it involved discussions about what was considered the real work after the recent abolition of slavery.

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Tabela dos animais do jogo do bicho, constando os grupos e as dezenas.....	86
--	----



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

**APEB** – Arquivo Público do Estado da Bahia

**AHMS** – Arquivo Histórico Municipal de Salvador

**BPEB** – Biblioteca Pública do Estado da Bahia

**CPDOC** - Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil

**HDBN** – Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>1 “NO REINO DA JOGATINA”: OS JOGOS DE AZAR NAS RUAS DE SALVADOR</b> .....	15
1.1 A POLÍCIA E O JOGO .....	33
1.2 DIVERSÕES E TENSÕES PARA ALÉM DA SORTE E DO AZAR.....	49
<b>2. “O JOGO CAMPEIA”</b> .....	57
2.1 AS CAMPANHAS CONTRA OS JOGOS DE AZAR.....	58
2.2 A JOGATINA E A PERMISSIVIDADE SELETIVA DOS PERIÓDICOS .....	71
2.3 “O JOGO: A TRAGÉDIA SOCIAL” .....	79
<b>3 JOGA QUEM QUER E QUEM PODE JOGAR</b> .....	84
3.1 TRABALHANDO E SE DIVERTINDO COM OS JOGOS DE AZAR .....	95
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	112
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	116

## INTRODUÇÃO

No dia 31 de julho de 1904 a polícia deu cerco, “pela manhã, em duas casas de jogos existentes na rua do Barão, distrito da Penha”. Foram apreendidas fichas, baralhos, vísporas e outros utensílios. Alguns “desocupados” que estavam no local conseguiram fugir, “sendo os donos das referidas casas intimados a comparecer perante o dr. Madureira de Pinho, comissário da 2ª circunscrição”. O tenente Júlio Leal Cardoso também teve sucesso em uma de suas investidas no distrito da Conceição, levando para prisão dois bicheiros no dia 7 do referido mês. Algumas semanas antes, no dia 22 de junho, às vésperas dos festejos juninos em Salvador, o capitão Ignácio Tourinho, “subcomissário do distrito dos Mares, pôs cerco numa casa do banqueiro Lobão”, na Calçada. Porém, Tourinho não teve o êxito dos outros colegas, saindo do local sem encontrar “vestígios da prática do condenado jogo”.<sup>1</sup>

Segundo os periódicos, a jogatina era hábito comum dos moradores da capital baiana. Além do jogo do bicho, nascido no Rio de Janeiro e que rapidamente ganhou proporções pelo país, roletas e jaburus, bilhetes de loterias legais e ilegais, baralhos de cartas, vísporas, hipódromos e dados faziam-se presentes entre as diversas formas de diversão e sociabilidade da população soteropolitana. Os estudos feitos sobre os jogos de azar abordaram majoritariamente o jogo do bicho, com foco geográfico nas cidades do Rio de Janeiro e Porto Alegre. No entanto, existem várias modalidades de jogos de azar que envolviam apostas ilegais. Como veremos, para alguns homens e mulheres os jogos de azar faziam parte das múltiplas estratégias de sobrevivência empreendidas pelos trabalhadores.

O objetivo deste trabalho é estudar os diferentes jogos de azar que existiam na cidade, compreendendo-os no bojo das atividades de lazer, diversão e trabalho. Ampliar o leque de práticas que envolviam a sorte e o azar nos aproxima do cotidiano da cidade, entendendo como diferentes setores sociais dispunham de seu tempo livre em momentos de lazer. Por outro lado, o fato de não perseguirmos pessoas que estavam ligadas a um tipo específico de jogo, dificulta identificar os sujeitos específicos e seguir os seus passos ao longo dos anos através das fontes. Mesmo sendo difícil chegar aos sujeitos envolvidos, indicamos que o ato de jogar, independentemente da sua modalidade, poderia ter sentidos que extrapolavam as apostas. Chances de amenizar condições materiais, romper relações antigas, talvez até em moldes de dominação ainda pautados nos anos em que a escravidão perseverou. Para alguns, os jogos de azar constituíam uma forma de sobrevivência, seja vendendo bilhetes de loterias integrados ao

---

<sup>1</sup> Diário da Bahia, 31 de julho de 1904, p. 1; 07 de julho de 1904, p. 1; 23 de junho de 1904, p. 1.

comércio urbano ou estabelecendo casas de jogos e explorando o lucro proveniente delas, ainda que ao arrepio da lei.

Para tanto, esta pesquisa estabelece como marco temporal inicial a promulgação do Código Penal de 1890, que surge em um momento em que se busca o combate a diversas práticas existentes entre a população, como a capoeira, os jogos de azar, religiões de matrizes africanas, consumo de bebidas alcoólicas, festejos e prostituição. Em específico aos jogos, o artigo 374 do Código Penal de 1890 deixa claro que se buscava o controle dos trabalhadores, instituindo que seria “julgado e punido como vadio todo aquele que se sustentar do jogo”, sob “pena de prisão celular por um a três meses, de perda para a fazenda pública de bens e instrumentos de jogo”, além da “multa de 200\$000 a 500\$000”. Através da criminalização de determinados costumes e práticas que “passaram a ser cada vez mais definidas como uma afronta ao bem público”, o Estado também delimitava as atividades a serem exercidas pela população, restringindo alternativas de sobrevivência.<sup>2</sup>

Como marco final, estabelecemos o ano de 1920. O período que corresponde aos anos 1890 e 1920 são marcados por mudanças de diversas ordens. Modernidade, progresso, urbanização e higiene são palavras que passam a compor o vocabulário da época, incorporando-se em ações determinadas pelos legisladores e administradores dos espaços citadinos. A parcela dominante da sociedade busca assemelhar-se cada vez mais a características europeias – praguejando a constituição física brasileira que, mesmo sendo diversa, apresentava-se marcadamente de cor. A dimensão do trabalho, após o fim da escravidão, era outra preocupação latente. De modo que, no início da terceira década, são reunidos empenhos para criação de um órgão policial específico: a Delegacia de Jogos e Costumes. Ressalto que o estudo de tal instituição não compõe o presente estudo. No entanto, seu estabelecimento provavelmente remodelou as formas de combate aos jogos de azar realizados no período anterior.

Foram realizadas pesquisas no Arquivo Público do Estado da Bahia (APEB), onde foi possível encontrar documentos que pediam solicitações para exploração de casas de jogo, bem como o Arquivo Municipal de Salvador (AMS), onde tivemos acesso a diferentes códigos de posturas emitidos pela Câmara Municipal de Salvador no intuito de conter a profusão dos jogos de azar. Contudo, salientamos que o corpo documental desta pesquisa é composto majoritariamente de periódicos. Recorremos amplamente ao *Diário de Notícias*, título que se encontra em melhor estado de preservação nos arquivos da Biblioteca Pública do Estado da Bahia

---

<sup>2</sup> BRASIL. Lei nº 628, de 28 de outubro de 1890. *Decreto instituindo o Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/1851-1900/L628.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1851-1900/L628.htm). Acessado em: 20 de junho de 2019.

(BPEB). Também consultamos o acervo da Biblioteca Nacional disponível online por meio da Hemeroteca Digital. Através do *Diário de Notícias* estabelecemos o fio condutor da narrativa, tendo em vista que foi possível pesquisar amplamente uma série documental seguida. Em conjunto, coletamos materiais do *Diário da Bahia*, do *Jornal Moderno*, *Jornal da Bahia*, *O Imparcial*, *A Coisa*, *A Notícia*, *O Combate* e *A Tarde*.

Nas páginas dos periódicos ficaram registrados os vestígios do passado. Através deles nos foi possível analisar o cenário da “jogatina desenfreada” existente em Salvador. Suas notícias em tom repressivo denunciavam e divulgavam os locais onde era possível apostar. As matérias discutiam o contexto político, clamavam pelas melhorias sociais e nos contam cenas do cotidiano da cidade. Todavia, é uma fonte que carece de atenção especial. Os periódicos tinham posturas específicas, muitas vezes servindo de porta-vozes de grupos sociais letrados, política e economicamente bem posicionados, empenhados em condenarem os diferentes tipos de jogos de azar. Isso não significa que os órgãos da imprensa soteropolitana devem ser vistos como um bloco monolítico e unísono.

Ter acesso ao conteúdo das matérias dos periódicos não era tarefa fácil, tendo em vista que os índices de analfabetismo eram amplos para todo o Brasil.<sup>3</sup> Segundo Andrea da Rocha Rodrigues, a população de Salvador tinha, “nos anos de 1900, 1920 e 1940, respectivamente, 205.813, 283.422 e 290.443 habitantes”.<sup>4</sup> Já Consuelo Novais Sampaio estima que, em 1890, 81,9% da população adulta não sabia ler e, em 1920, 75% era analfabeta.<sup>5</sup> Esses dados nos levam a redimensionar o alcance dos periódicos nos habitantes de Salvador, vendo os limites dos órgãos da imprensa baiana na tarefa constante de modificarem os costumes da população trabalhadora, majoritariamente pobre e de cor.

A constância da temática dos jogos de azar nas matérias nos confirmam a popularidade, assiduidade e resistência de tais práticas podem ser verificadas ao longo de vários anos. Combatidos na capital baiana nos anos finais do oitocentos e iniciais do novecentos, os exploradores e praticantes da jogatina iam de encontro aos ideais de povo e trabalhador que se pretendia naquele período.

Com o fim da escravidão, veremos que os jogos de azar se tornaram um problema que deveria ser tratado com maior atenção. Ao longo dos anos iniciais da primeira república, são

---

<sup>3</sup> CARVALHO, José Murilo de. *Os bestializados: O Rio de Janeiro e a República que não foi*. São Paulo: Cia. das Letras, 1987, p. 44

<sup>4</sup> Censo Demográfico da Bahia. 1920 e 1940. Ministério de Agricultura Indústria e Comércio. Diretoria Geral de Estatística, v. 4, t. 1. *apud* RODRIGUES, Andréa da Rocha. *A infância esquecida*. Salvador 1900-1940. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1998, p. 11.

<sup>5</sup> SAMPAIO, Consuelo Novais. *Os Partidos Políticos da Bahia na Primeira República*. Uma política de acomodação. Salvador: Edufba, 1998, p. 51-52.

percebidos esforços constantes com o intuito de erradicá-los. O que se buscava com as privações de algumas diversões praticadas? Era uma maneira de estabelecer distinções sociais? O que estava em pauta era a presença de determinados grupos sociais? O combate às formas de lazer era restrito a setores sociais específicos? Tratava-se de restringir somente formas de lazer e sociabilidade ou havia outros elementos em jogo? Por que aqueles que viviam diretamente ou potencializavam seu dinheiro nos jogos de azar causavam tanto incômodo? Veremos também que nem todos os jogos foram considerados ilegais e merecedores de repressão.

Nas próximas páginas andaremos pelas ruas de Salvador, a partir das múltiplas notícias sobre jogos de azar encontradas nos periódicos. É necessário explicar desde já que não será nosso intuito descrever e analisar como os jogos de azar eram praticados e como funcionavam cotidianamente. Um dos motivos para isso é a escassez de fontes. A tarefa de atribuir significados aos jogos aqui mencionados não pareceu viável ao longo da pesquisa e da escrita da dissertação, visto que a distância temporal e a inexistência de descrições do funcionamento e mecanismos de cada jogo de azar podem se tornar infundadas e muito distante das formas como eles eram realizados. Como sabemos, existem incontáveis variações de jogos de cartas atualmente, por exemplo, de modo que não seria diferente pensarmos o mesmo para o período estudado.

O primeiro capítulo servirá como panorama espacial da sorte e do azar em Salvador, tendo como objetivo destacar a variedade, os locais, dias da semana, horários e sujeitos envolvidos com as apostas. Partiremos das regiões periféricas da capital baiana, lugares em que temos poucas batidas ou então poucas notícias, para o centro da cidade, lugares em que encontramos maior incidência de averiguações policiais ou então mais notícias. Andaremos pelos distritos da Penha, Pirajá, Pilar, Nazaré, Vitória, Santana, São Pedro, Santo Antônio, Conceição e Sé.

Na segunda parte deste capítulo contrastaremos o envolvimento de policiais, militares das forças armadas, integrantes da Guarda Nacional e guardas civis com os jogos de azar. Devemos lembrar que os homens que vestiam as fardas das instituições repressivas eram de carne e ossos, recrutados das fileiras sociais menos abastadas, assim como os homens e mulheres que eles deveriam coibir. Havia compartilhamento de práticas sociais reprováveis entre os indivíduos responsáveis pelo policiamento e os seus alvos. Ao fim do primeiro capítulo interpretaremos os argumentos de estigmatização propostos pelos periódicos, mostrando que os problemas não estavam somente na prática dos jogos, mas sim nos indivíduos envolvidos.

O segundo capítulo tem como objetivo analisar o empenho dos periódicos no combate aos jogos de azar. É necessário salientar que, apesar de recorrer largamente às fontes da imprensa soteropolitana, esta pesquisa, que se insere no campo da História Social da Cultura, desenvolve um estudo dos jogos de azar através dos periódicos, e não dos periódicos em si. Tomaremos como

modelo de análise o periódico *Diário de Notícias*, uma vez que ele foi órgão em que conseguimos acessar com mais continuidade as discussões acerca da jogatina na capital baiana.

Apresentaremos as distintas campanhas empreendidas pelo *Diário de Notícias* no intuito de combater os jogos de azar. As matérias chamavam a atenção das autoridades policiais e políticas. Tais campanhas coexistiam e dialogavam entre si, havendo momentos de mais combatividade e outros de arrefecimento da discussão sobre as apostas ilegais. Uma questão discutida neste trecho é se a polícia era um dos órgãos responsáveis por colocar em prática as ideias de combate divulgadas nos periódicos.

No segundo tópico do capítulo dois questionamos a ideia dicotômica que coloca os jogos de azar e jogadores em lado oposto aos indivíduos que estavam por trás dos órgãos de imprensa. Esta seção indica que os jogos de azar nem sempre eram vistos como um problema a ser enfrentado, fazendo parte das notícias curiosas publicadas diariamente, auxiliando a estabelecer os comportamentos esperados pelos trabalhadores nacionais diante dos meandros da sorte e azar. Ao fim do segundo capítulo, criticaremos os argumentos da imprensa que atrelava os jogos de azar a cenas de violência protagonizadas por trabalhadores. A ligação entre os conflitos dos jogos de azar envolvendo homens e mulheres pobres servia como mais uma justificativa de combate ao jogo, enquanto silenciava a presença de membros dos setores sociais letrados e abastados.

O terceiro capítulo aborda o jogo do bicho através da bibliografia dedicada ao tema, avaliando as implicações da criação dessa loteria ilegal no Rio de Janeiro, no final do século XIX, inserindo-se nas redes comerciais, passando a ser mais um produto a ser consumido pela população. São destacadas as perspectivas dos estudos específicos sobre o jogo do bicho, no Rio de Janeiro e em Porto Alegre, explicando alguns elementos do funcionamento do jogo. Em seguida interpreta, a partir das críticas emitidas pelos periódicos, os possíveis significados e ações de homens e mulheres que buscavam nos jogos de azar um meio de sobrevivência. As ideias sobre o trabalho podem ser ampliadas a partir desta perspectiva, não se mantendo restritas às formas já conhecidas de exploração. Por fim, faço considerações e busco definir os termos “jogador profissional” e “jogador de profissão”, na esteira das estigmatizações e empenhos em criminalizar o envolvimento com os jogos de azar. Em seguida defendo que os periódicos e os setores sociais que compartilhavam das mesmas opiniões temiam as pessoas descritas por tais termos por demonstrarem, em suas perspectivas, o rompimento com valores sociais e morais, principalmente sobre as novas concepções do que poderia ser considerado como trabalho.

## 1 “NO REINO DA JOGATINA”: OS JOGOS DE AZAR NAS RUAS DE SALVADOR

No dia seis de julho de 1904, o comissário de polícia Madureira de Pinho fez diversas diligências no distrito da Penha, em Salvador. Seu intuito era encontrar pessoas dedicadas aos jogos de azar. Nesse dia, porém, a movimentação foi pequena, levando “presos dois bicheiros” apenas. Dias depois, o mesmo agente da polícia realizou a prisão de um outro bicheiro, “em cujo poder foram apreendidos utensílios do pernicioso jogo”. Esse último, cujo nome não foi revelado, possuía cabedal suficiente para pagar fiança provisória, sendo “posto em liberdade” pouco tempo depois.<sup>6</sup>

Por suspeitas ou por denúncias, o comissário continuou a enviar patrulhas para fazer incursões na mesma região por aproximadamente um mês. Tanto que, no dia 31 de julho de 1904, fez cerco, “pela manhã, em duas casas de jogos existentes na rua do Barão”, na Penha. Lá foram encontrados diversos apetrechos de jogos, como baralhos e vísporas. Os “desocupados” que estavam no local conseguiram fugir, “sendo os donos das referidas casas intimados” a comparecer em seu escritório, com o nome não muito afável de delegacia.<sup>7</sup>

Essas cenas integravam o cotidiano da cidade. Os jornais publicavam notícias sobre as movimentações que a polícia fazia para conter os jogos de azar. A disponibilidade dos periódicos em divulgar o que ocorria com os jogos e jogadores variava, dependendo, entre outras coisas, das limitações de espaço e viabilidade da matéria, o que facilitava ou dificultava a publicação da notícia. Já as diligências dos agentes da segurança pública, responsáveis por coibir os jogos de azar, não eram realizadas de maneira uniforme. Em linhas gerais, os jogos de azar eram considerados como vício, praga social, inimigos da família e do trabalho, que deveriam ser extintos a qualquer custo.

Após o fim da escravidão parece que os jogos de azar se tornaram um problema que deveria ser tratado com maior atenção. Desde o Império havia proibições dos escravizados participarem dos jogos de azar, expressas em códigos de posturas que castigavam fisicamente os cativos e puniam os respectivos senhores com multas. Com a publicação do Código Penal de 1890, após a abolição da escravidão, as penas tornam-se individuais, dirigidas aos homens e mulheres que se enquadravam nas definições destacadas pela lei, como veremos.

---

<sup>6</sup> Diário da Bahia, 06 de julho de 1904, p. 2 e 22 de julho de 1904, p. 1.

<sup>7</sup> Diário da Bahia, 31 de julho de 1904, p. 1.



Ao longo dos anos iniciais da primeira república, são percebidos esforços constantes com o intuito de erradicar os jogos de azar. Quais eram os interesses em restringir certas práticas sociais atreladas a sujeitos com perfis sociorraciais demarcados? Como será apresentado, a perseguição aos jogos não foi uma novidade típica republicana. Por que era preciso cercar aqueles que viviam diretamente ou potencializavam seu dinheiro nos jogos de azar? Veremos também que nem todos os jogos foram considerados ilegais e merecedores de esforços repressivos. Aqui será dada atenção aos diferentes ambientes da cidade, nos permitindo conhecer melhor os lugares onde se jogava e nos aproximarmos, ainda que com muita dificuldade, dos indivíduos de idade, sexo e condições socioeconômicas variadas que se dedicavam aos jogos de azar.

Os jogos de azar não existiam sem os sujeitos neles interessados, em partidas que podiam ou não ter apostas. Os momentos de diversão e tensão permeados pela sorte e o azar podem nos fornecer informações sobre as relações de sociabilidade e as estratégias de sobrevivência da população soteropolitana nas três décadas iniciais da República. Através dos registros nos periódicos busquei compreender as interações sociais que giravam em torno das práticas dos jogos de azar, as negociações e conflitos entre os jogadores entre si e diante de autoridades policiais, bem como práticas de lazer e esporte que beiravam a ilegalidade.

No primeiro momento deste capítulo será ambientado o panorama espacial da sorte e do azar em Salvador, destacando a variedade, os locais, dias da semana, horários e sujeitos envolvidos com os jogos de azar sem, contudo, explicar o funcionamento específico de cada um deles. As fontes nos revelam a existência de jogos de azar nas regiões periféricas e também centrais da cidade, o que nos leva a problematizar o número de notícias e ocorrências policiais de acordo com os perfis socioeconômicos e a cor dos sujeitos envolvidos nas batidas contra a jogatina.

Assim, voltemos à Penha. Nos idos de 1912, os jogos de azar eram combatidos pela “autoridade local” e o chefe de polícia do Estado, à época Álvaro Cova, conhecido por ocupar este cargo nos governos José Joaquim Seabra e Antônio Ferrão Moniz de Aragão. Alguns policiais cercaram “três casas de jogos, à Ribeira de Itapagipe”, no dia 11 de outubro daquele ano, uma sexta feira. Foi apreendido “dinheiro, roletas e mesas que serviam para jogatina”. Com o intuito de encontrar outras casas de jogos de azar “outros pontos ali também foram verificados pela polícia”, mas nada de “anormal” foi encontrado.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Diário de Notícias, 11 de outubro de 1912, p. 5.

No ano seguinte a Penha foi palco de novas ações contra os jogos de azar. O chefe de polícia fazia “constantes recomendações” voltadas para aquele distrito no intuito de “por termo a esse humilhante divertimento, não permitindo, absolutamente, o uso de tal diversão”.<sup>9</sup> Ao que parece, as investidas nessa região da cidade foram intensas. Continuava “em franca perseguição à jogatina”, com a prisão dos jogadores e apreensão dos utensílios dos jogos. “Em algumas bancas e espeluncas” eram apreendidas “as famosas roletas”, assim como outros “moveis e apetrechos”. O combate ao jogo deveria ser efetuado constantemente, uma vez que Álvaro Cova reiterava ordens “terminantes aos seus prepostos, afim de que as diligências fossem feitas”. Nem sempre isso ocorria da maneira esperada, já que os jogadores não ficavam esperando, no interior das “bancas e espeluncas”, para serem pegos.<sup>10</sup> Apesar desses dados, não nos foi possível saber a cor e o nome dos indivíduos que foram presos, nem o número daqueles que fugiram quando estavam entretidos na banca de jogo.

Considerada distante do centro de Salvador em meados do século XIX, embora fosse integrada ao perímetro urbano, a Penha era uma parte da cidade voltada para repouso e descanso, “onde a grande maioria da população ainda se ocupava de profissões primárias extrativas, mormente a pesca”. Era uma área residida por brancos pobres, mas que “não tinha, em absoluto, o significado de ser elitista”.<sup>11</sup> Na virada do século XIX para o XX, a Penha já contava com outras características, tendo em vista a constante urbanização para além do centro de Salvador.<sup>12</sup> Como veremos, os jogos de azar eram realizados em diversos cantos da cidade, inclusive nas regiões consideradas rurais.

O primeiro distrito de Pirajá é um exemplo. Lá foi efetuada a prisão de “21 indivíduos na prática do jogo”. Eles estavam reunidos em “uma casa de tavolagem”, que era um termo sinônimo para espaços onde eram explorados os jogos de azar. Algumas ofertavam diferentes tipos e modalidades de jogo, enquanto outras atuavam de modo especializado. O momento em que a polícia “deu cerco” na casa foi “às 10 horas da noite”, levando os sujeitos presentes para delegacia. Por sorte, eles não ficaram presos por um longo tempo. Foram “convenientemente admoestados”, que pode ter sido de forma verbal ou através de humilhações e castigos físicos.<sup>13</sup>

---

<sup>9</sup> Diário de Notícias, 28 de abril de 1913, p. 5.

<sup>10</sup> Diário de Notícias, 03 de outubro de 1913, p. 1.

<sup>11</sup> NASCIMENTO, Anna Amélia Vieira. *Dez freguesias da cidade do Salvador: aspectos sociais e urbanos do século XIX*. Salvador, EDUFBA, 2007 [1986], p. 158-159.

<sup>12</sup> Uma das mudanças de destaque nos anos imediatos ao fim da escravidão na região da Penha e Boa Viagem foi a construção de uma vila operária vinculada à Companhia Empório Industrial do Norte. Ver: SANTOS, Mariléia Oliveira. *O viver na “Cidade do Bem”: tensões, conflitos e acomodações na Vila Operária de Luiz Tarquínio na Boa Viagem/Ba*. Tese de Doutorado. Belo Horizonte, Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.

<sup>13</sup> Diário de Notícias, 18 de outubro de 1912, p. 1.

Situação parecida ocorreu com outros “15 indivíduos”, taxados de “delinquentes”, que foram levados para estação policial do Comércio, “onde permaneceram até às 11 horas da noite”. Eles “se achavam na prática do jogo da roleta”, por volta das “oito horas da noite”, na rua do Cais Dourado, fronteira entre o Pilar e a Conceição da Praia. Se eles foram repreendidos da mesma forma que os anteriores, não foi possível saber. Mas eles saíram somente após “terem prestado fiança provisória”, o que chamou nossa atenção, pois nem todas as pessoas que foram pegas quando estavam jogando tiveram a possibilidade ou condições de pagar fiança.<sup>14</sup>

A frequência da polícia em combater o jogo, prendendo jogadores e utensílios dos jogos, e também a verificação de pagamento de fiança por parte daqueles que eram remetidos às delegacias nos levam a algumas questões. O que embasava os esforços policiais contra os jogos de azar nos primeiros anos da República? E, afinal, como era possível aos jogadores e donos de casas de jogos fazerem o pagamento de fiança e reaverem a liberdade?

O *Código Penal Republicano* de 1890 era o documento que continha a prescrição da contravenção dos jogos de azar. As contravenções tinham baixo potencial ofensivo, distinguindo-se dos crimes. No artigo 370 do documento está a definição de que “consideram-se jogos de azar aqueles em que o ganho e a perda dependem exclusivamente da sorte”. O *Código Penal Republicano*, ao falar “das contravenções em espécie”, se referindo mais diretamente às “loterias e rifas” e ao “jogo e aposta”, estabelecia multas que variavam de 200 mil até dois contos de réis, penas de prisão e perda dos utensílios de jogos para fazenda pública, mas não continha explicitamente informações sobre a obtenção de liberdade através do pagamento de fiança. Essas penas, ao que parecem, não impediam que muitos indivíduos se dedicassem à exploração de diferentes tipos de jogos. Além disso, o Código Penal afirmava que fazer loterias e rifas de qualquer espécie, ter casa de tabolagem ou até mesmo jogar eram formas de “subsistência [...] proibida por lei”.<sup>15</sup>

Ainda no *Código Penal* de 1890, o seu artigo 374, referente ao “jogo e aposta” dizia que seria julgado e punido “como vadio todo aquele que se sustentar do jogo”. Ao ler rapidamente a norma jurídica temos a impressão que isso seria uma pena agravante àqueles que eram encontrados se dedicando aos jogos de azar. No entanto, ao lermos as informações do artigo 374 somos encaminhados aos artigos 399 e 401; e justamente no último artigo que a situação apresenta

---

<sup>14</sup> Diário de Notícias, 18 de maio de 1908, p. 5.

<sup>15</sup> BRASIL. Lei nº 628, de 28 de outubro de 1890. *Decreto instituindo o Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/1851-1900/L628.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1851-1900/L628.htm). Acessado em: 20 de junho de 2019.

possibilidades maiores de reaver a liberdade, que, ao que tudo indica, era sabida e explorada por aqueles que foram presos enquanto estavam no ato dos jogos proibidos.

O artigo 399 cujo texto faz restrições de possibilidades de sobrevivência material, delimitando atividades de exploração econômica condizentes com a “moral e os bons costumes”, desconsiderava o jogo enquanto trabalho, e tinha por pena a prisão celular “por quinze a trinta dias”.<sup>16</sup> Já o artigo 401 permitia que a pena fosse extinta se o condenado provasse possuir renda bastante para sua subsistência, sendo suspensa se apresentasse fiador idôneo que se responsabilizasse. Caso o fiador julgasse “quebrada a fiança”, a condenação voltaria a ser efetiva.<sup>17</sup>

Os donos de casas de jogos deviam possuir uma rede de solidariedade ao redor da exploração de seus negócios, de modo que conseguiam ver-se livres em pouco tempo, na maioria das vezes através do pagamento de fiança. Podemos ainda imaginar que tal solidariedade poderia ser retribuída em forma de dinheiro, proteção, abrigo ou favores futuros. Essa aliança impedia a quebra da fiança acordada na delegacia, dificultando o retorno do contraventor aos órgãos policiais. Nos casos acima, o assunto não parece ter saído da delegacia, o que nos permite inferir que o responsável pelo estabelecimento do valor e condições da fiança foi algum delegado ou comissário de polícia que estava de plantão, permitindo a saída dos indivíduos presos após pagamentos.

Ao equiparar as punições referentes ao jogo e aposta com a vadiagem, os homens e mulheres dedicados à sorte e ao azar utilizavam os mecanismos pouco diretos da lei ao seu favor. Outra alternativa não muito distante seria fugir da pecha de jogador e se aproximar da condição de vadio, quiçá negando e dissimulando as atividades ilegais de bicheiros, vendedores de bilhetes, donos de casas de jogos ou apostadores, com o objetivo de escapar das mãos dos policiais. Conforme as circunstâncias, seguindo os procedimentos legais, eles conseguiam penhorar a liberdade temporariamente desde que contassem com as exigências estabelecidas pela autoridade competente.

Já Chispiniano dos Santos, João Luiz Theodoro, José Patrício Santa Bárbara e mais quatro companheiros não foram liberados mediante abonamento quando apanhados pelo “major Antonio Florencio, subdelegado de polícia do distrito do Pilar”. Como de costume, ele estava andando “em companhia do tenente Aurelio Correia de Moraes” pelas ruas, tendo provavelmente ouvido o tilintar das fichas ou o vozerio dos homens que estavam no interior da “casa de tavolagem”. Era noite quando foi feito o cerco, conduzindo todos ao posto policial e só os liberando “pela manhã”.

---

<sup>16</sup> *Idem*, art. 399.

<sup>17</sup> *Idem*, art. 401.

Pelo visto o major e o tenente costumavam fazer rondas noturnas, já que “as mesmas autoridades cercaram”, um dia depois, outra casa de jogo no Cais Dourado. Justino da Conceição, Manuel Cypriano dos Santos e outros seis presentes “ficaram recolhidos ao xadrez da estação policial do Comércio”.<sup>18</sup>

Foi também após o crepúsculo que “o botequim de número 28 [...] transformado em casa de jogo”, pertencente a um homem chamado João Poruruca, esteve cercado. Os cercos mencionados pelos jornais se referiam às manobras que os soldados e guardas faziam para alcançar os jogadores. Nem sempre havia contingente suficiente para tapar as portas dos estabelecimentos ou como se posicionar em diferentes locais ao redor da edificação para dificultar-lhes a fuga. Mesmo com empecilhos, foi possível “agarrar os jogadores Domingues Christovam de Sant’Anna, Bento Polydoro da Silva, José da Cruz, Carlos Candinho e João Socorro de Souza”, que no momento fatídico não conseguiu apelar para o seu primeiro sobrenome.<sup>19</sup>

Anos depois, em 24 de novembro de 1913, um periódico soteropolitano estampou em sua primeira página o nome dos “indivíduos Pedro de Alcantara Jurio, Manuel (sem sobrenome), Manuel dos Anjos e Guilherme José de Sant’Anna”. Eles foram pegos em uma “tarde”, no Pilar, “por estarem jogando as *três cartinhas*”.<sup>20</sup> É perceptível nos periódicos os esforços policiais para barrar a exploração de jogos de azar, sejam eles praticados no interior das casas de tavolagem ou nas ruas da cidade, independente da hora e do dia.

As noites no distrito do Pilar deviam ser realmente movimentadas por casas de tavolagem. Em abril de 1913, o capitão Adriano Eloy Marques, seguindo ordens de Álvaro Cova, “percorreu vários pontos do referido distrito”, adentrando em diversas casas. A primeira delas foi na avenida Jequitiaia, localizada nas proximidades da Feira de São Joaquim, na edificação de número 252. Em seguida andou até o Gasômetro, averiguando a casa de número 14. Mais dois locais tiveram a presença incômoda do capitão, que foi aos números 28, “à Mangueira” e no “célebre botequim número 18”, que mesmo passando por reformas não foi esquecido pelos policiais. Pela distância percorrida e a quantidade de pessoas presas, em número de “13 [...], dentre estas as de cinco oficiais da Guarda Nacional, sendo um major, um capitão e três alferes”, podemos considerar que foi uma ação significativa. Em posse dos presos, que estavam “na prática de jogos proibidos”, foi encontrada “grande quantidade de fichas e baralhos” e armas brancas, como “facas, facões marca

---

<sup>18</sup> Diário de Notícias, 01 de março de 1909, p. 3.

<sup>19</sup> Diário de Notícias, 25 de maio de 1910, p. 7.

<sup>20</sup> Diário de Notícias, 24 de novembro de 1913, p. 1. Grifo original.

Jacaré e canivetes”.<sup>21</sup> O dinheiro encontrado com eles chegou a 24\$100 (vinte quatro mil e cem réis), que permitia comprar duas edições, de “oito volumes encadernados”, da afamada obra *Os Miseráveis*, de Victor Hugo, na Livraria Econômica localizada na rua Chile.<sup>22</sup>

Indo em direção ao distrito de Nazaré, a situação não era diferente. Na “rua [José] Duarte”, ligando o bairro do Tororó a avenida Joana Angélica, o alferes Guimarães Cova, elogiado como “ativo policiador desta capital”, cercou uma “barbearia”. No entanto, suas intenções não saíram como planejadas e “alguns dos jogadores conseguiram fugir”. Curioso é o fato da notícia dizer que foram realizadas prisões de “várias pessoas” presentes na “barbearia” onde havia “jogo proibido” e não houve citação de nomes ou da quantidade de indivíduos conduzidos, como mostramos antes.<sup>23</sup> As barbearias, ao lado dos botequins, eram espaços de sociabilidade e de encontro entre diversos trabalhadores. Esses locais poderiam servir de ponto de encontro nos intervalos do serviço diário, “prolongado às vezes pelo jogo a dinheiro”, ou então para “tomar café e cachaça no botequim”. Como assinalou Sidney Chalhoub, referindo-se ao Rio de Janeiro deste período, os trabalhadores “não se viam circunscritos a um espaço fechado e rigidamente disciplinado”.<sup>24</sup>

Além do trato aos pelos da face, esses locais podiam ser ponto de encontro para conversas, leituras em voz alta de jornal, discussões sobre a situação política do momento. Esconder-se atrás de uma fachada legalizada foi a estratégia empreendida para passarem despercebidos pelas vistas daqueles que queriam impedir a continuidade dos jogos de azar. De acordo com Juliana Teixeira de Souza, mesmo em um momento de agitações políticas e de reorganização do campo jurídico durante o período regencial, os jogos de azar não saíram de perspectiva. Pelo contrário, diversos meios foram estabelecidos para “restringir o comportamento dos homens livres ao que eles consideravam como apropriado em termos de conduta social”.<sup>25</sup>

Captando as tensões e conflitos entre os policiais e funcionários da Câmara Municipal, principalmente quando o assunto se referia às concessões de licenças para as casas de bilhar, único jogo público aceito no período regencial, a autora mostra que tais licenças serviam de fonte de renda para o erário público e também como fachada para dar guarida aos jogos proibidos. No entanto, a Câmara Municipal da Corte regencial solicitava previamente um requerimento e uma

<sup>21</sup> Diário de Notícias, 03 de abril de 1913, p. 5

<sup>22</sup> Sobre o valor da obra citada, naquele ano, ver: Diário de Notícias, 06 de junho de 1913, p. 5.

<sup>23</sup> Diário de Notícias, 08 de agosto de 1908, p. 3.

<sup>24</sup> CHALHOUB, Sidney. *Trabalho, lar e botequim: O cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da belle époque*. 3ª ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012, p. 101.

<sup>25</sup> SOUZA, Juliana Teixeira. *Cessem as apostas – normatização e controle social no Rio de Janeiro do Período Imperial através de um estudo sobre os jogos de azar (1841-1856)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2002, p. 18.

quantia de 150\$000 (cento e cinquenta mil réis) para aceitação da exploração. No requerimento deveria constar o nome do requerente e a sua conduta moral, qual tipo de público frequentaria o estabelecimento e os riscos que poderiam ser causados contra a segurança e tranquilidade pública. Em embate direto com os policiais, a Câmara Municipal visava os lucros que poderiam ser auferidos com as autorizações das casas de bilhar, enquanto os policiais estavam preocupados na proibição aos jogos não tolerados e demais distúrbios que poderiam ocorrer nos estabelecimentos.<sup>26</sup>

Os estudos sobre jogos do bicho também mostram locais que eram utilizados como fachada para exploração de jogos ilegais. Carlos Martins Torcatto afirma que, na Porto Alegre republicana, eram os cafés que tinham objetivos similares às casas de bilhar da Corte regencial.<sup>27</sup> Em estudo sobre o jogo do bicho e a construção da vida pública urbana no Rio de Janeiro, Amy Chazkel reforça o mesmo argumento, corroborando com a ideia de que os locais regulamentados poderiam ser utilizados como fachadas para jogos ilegais.<sup>28</sup> Já Felipe Magalhães, ao estudar também o jogo do bicho no Rio de Janeiro republicano, buscou recompor, através das solicitações enviadas aos órgãos municipais, as estratégias utilizadas pelos donos de casas de jogos para adquirir licenças sem maiores intervenções da polícia, utilizando argumentos como “o culto ao corpo, os benefícios higiênicos, o reconhecimento e o sucesso em metrópoles europeias”. Esses ideais eram bem vistos pelos membros da Intendência Municipal, que aprovavam diversões como “frontões, belódromos e boliches”, ao lado de esportes já conhecidos como o “turfe e o remo”. Porém, após certo tempo, descumpriam as obrigações firmadas e passavam a abrigar apostas e jogos de azar ilegais, ao ponto de licenças serem invalidadas.<sup>29</sup>

Encontramos apenas uma solicitação para construção de uma casa de jogo, no ano de 1938, na cidade de Itabuna, em configurações sociais e jurídicas distintas ao recorte desta pesquisa. O “comerciante e proprietário” João Baptista Léo queria investir em um “lugar denominado Marimbeta, ponte aprazível, distante da agitação dessa urbe, um cassino de linhas sóbrias”. No estabelecimento constaria um lugar para “diversões, jogos, servindo ao mesmo tempo de bar e de restaurante”, oferecendo serviços comparáveis aos “grandes centros do país, observadas todas as prescrições da higiene”, em estratégia de argumentação muito similar àquelas

---

<sup>26</sup> SOUZA, Juliana Teixeira. op. cit., 38-44.

<sup>27</sup> TORCATTO, Carlos Eduardo Martins. *A repressão oficial ao jogo do bicho: uma história dos jogos de azar em Porto Alegre (1885-1917)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2011, p. 82; SOUZA, op. cit. p, 84.

<sup>28</sup> CHAZKEL, Amy. *Leis da Sorte: O jogo do bicho e a construção da vida pública urbana*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2014. p. 249-250.

<sup>29</sup> MAGALHÃES, Felipe Santos. *Ganhou, leva!/: o jogo do bicho no Rio de Janeiro (1890-1960)*. Rio de Janeiro, FGV: 2011, p. 39-48.

encontradas por Felipe Magalhães, adaptável às exigências das autoridades responsáveis pela aprovação.<sup>30</sup> O investimento estava orçado no total de 70:000\$000 (setenta contos de réis) para a construção – uma quantia monetária significativa. Estava incluso no orçamento as fundações, camada impermeabilizadora, paredes, telhado, revestimento, rodapé de madeira, ladrilhos nas varandas e sanitários, azulejos nos quartos “até um metro e meio de altura, como também a copa”, sem esquecer das esquadrias, ferragens, vidros, instalação elétrica, encanamento, banheiros, soleiras e peitoris, esgoto, passeio, forro, pintura, soalho e a raspagem destes para garantir a limpeza necessária, “encerados com duas mãos de cera”.<sup>31</sup> No orçamento também constava uma “passagem de emergência sobre o rio Cachoeira”. Essa “passagem de emergência” suscita algumas dúvidas: o local estava propício a sofrer alagamentos com as cheias do rio? Se sim, seria difícil fazer um investimento em área que corria risco de integridade, não só do espaço, mas aos visitantes. Se não, como o responsável buscava a aprovação das autoridades, mantendo uma fachada legal, qual a necessidade de construir uma “passagem de emergência”? Outras obras como uma estrada para automóveis, piscina, cinco “casinhas para banhistas” e um jardim fariam parte do Marimbeta.

João Léo ainda solicitou “o privilégio da exploração dos jogos” – monopólio, em outras palavras – a ser combinado com a Secretaria da Segurança Pública, responsável por fiscalizar os estabelecimentos que ofereciam diversões públicas. Em contrapartida, contribuiria “mensalmente” com 1:000\$000 (mil contos de réis) para a Santa Casa de Misericórdia de Itabuna e com mais mil contos de réis para auxiliar na construção de “um albergue noturno para pobres e inválidos ou, se não, para a edificação de uma casa de educação ou outro estabelecimento de fins filantrópicos a critério da Chefatura de Polícia”.<sup>32</sup> Dessa maneira, o lucro proveniente do jogo de azar seria convertido no financiamento de obras sociais. A instituição faria tal contribuição pois, por mais que João Léo de esforçasse em garantir a legitimidade do seu empreendimento, as casas de jogos eram ilegais, sendo impossível ao Estado recolher impostos diretos.

Pena não possuímos fonte similar para Salvador entre os anos 1890 e 1920, porque assim poderíamos comparar as formas de mascarar os jogos de azar por trás de estabelecimentos lícitos como no Rio de Janeiro e em Porto Alegre. Contudo, não nos é difícil imaginar que os homens e mulheres habitantes da cidade na época utilizassem a criatividade para evitar a polícia nos momentos dedicados aos jogos de azar; embora isso nem sempre fosse possível.

---

<sup>30</sup> *Idem.*

<sup>31</sup> Arquivo Público do Estado da Bahia (APEB) – Secretaria de Segurança Pública, caixa 6444, maço 2, Delegacia Auxiliar: Jogos: Cassino, 1938. Folhas 40 e 41 constam o requerimento; folhas 42 a 44 o orçamento.

<sup>32</sup> *Idem*, fl. 40v.



Tão certo que, em Salvador, no “distrito de Nazaré”, palco de uma campanha contra o jogo do bicho, houve “agências” cercadas e foram efetuadas prisões “de indivíduos encontrados na prática da jogatina”. As “poules (bilhetes do jogo do bicho) e apetrechos de jogo” também foram levados.<sup>33</sup> Dois meses antes o “alferes Romeu Meirelles” fez algo parecido, dando buscas “numa casa de jogo” na “Fonte Nova, distrito de Nazaré”. O alferes também apreendeu “os apetrechos da jogatina”, levando o “mobiliário da casa” para ser “inutilizado”.<sup>34</sup> Os apetrechos e mobiliários citados podiam ser desde mesas e tabuleiros até os instrumentos dos jogos em si, como cartas, fichas, dados, cartelas; ou utensílios para manter o controle das partidas, a exemplo de listas de papel, lápis e canetas para anotações, além das quantias em dinheiro apostadas.

Nem os bairros que hoje são considerados elitistas ficavam isentos da presença de “casas de tavalagem, espeluncas, bancas do jogo de bichos, roletas”.<sup>35</sup> Era sábado quando o “sargento do posto policial Manuel Pereira da Castro” prendeu “Constantino Franco e João Gulodice”, donos de “duas casas de tavalagem” no “arrabalde da Barra [...] 3º distrito da Vitória”. No interior delas estavam “Britto Felix, João Manuel Gomes e Jardelino de tal”. Todos eles foram levados para o “xadrez, sendo postos em liberdade, pouco depois, por terem prestado fiança provisória”.<sup>36</sup>

Pagar fiança e escapar de passar a noite na cadeia pode ser lido como uma forma de saber quem eram os indivíduos para além dos seus nomes estampados nas páginas dos periódicos, servindo como indicativo de condição socioeconômica e hierarquias, ainda que horizontais, na sociedade soteropolitana. Nos casos encontrados de pagamento de fiança podemos inferir que esse era um instrumento que privilegiava, de certa forma, os mais abastados. Possuir dinheiro poderia significar a garantia de liberdade, ainda que fosse temporária. Além dos casos de pagamento de fiança publicados nos periódicos, não podemos descartar a existência de suborno entre os jogadores e os agentes de polícia. Essa seria uma maneira clandestina e informal de reaver a liberdade e livrar-se de futuros problemas com instituições repressivas, tanto na polícia quanto no sistema judiciário.

Em meados do século XIX, a Vitória era “sede de morada de grandes negociantes estrangeiros, como também de expressivos elementos nacionais”. Lugar onde se concentrava a residência de 265 proprietários, na sua maioria homens brancos, mas também africanos – embora as condições sociais destes dois grupos fossem diametralmente opostas – que viviam com seus 1.116 cativos.<sup>37</sup> O que chamou atenção foi a ausência de batidas policiais nessa região da cidade,

---

<sup>33</sup> Diário de Notícias, 21 de outubro de 1913, p. 1.

<sup>34</sup> Diário de Notícias, 06 de junho de 1913, p. 1.

<sup>35</sup> Diário de Notícias, 05 de junho de 1913, p. 3.

<sup>36</sup> Diário de Notícias, 25 de março de 1914, p. 1.

<sup>37</sup> NASCIMENTO, Op. cit., p. 120-124.

situação que contrasta com o centro da cidade e região portuária e comercial, a exemplo da Sé e da Conceição da Praia. A Vitória à época não integrava a região central. Além disso, era na Conceição da Praia que estava o porto da cidade e lojas de comércios variados, enquanto na Sé estavam reunidos os prédios públicos, residências e também comércio e serviços. Outra distinção entre a Vitória e as freguesias da Conceição da Praia e Sé é a concentração de trabalhadores, talvez a mais marcante entre elas. É inegável que eles também organizavam partidas das mais variadas formas, mas as práticas dos jogos de azar não eram restritas a eles.<sup>38</sup>

Podemos imaginar a presença dos jogos nas freguesias abastadas por diferentes ângulos. Um deles é a existência de um círculo restrito de jogadores nessa região da cidade, quiçá contanto com proteção policial, por isso a parca ocorrência de batidas. A pouca circulação de jornalistas e policiais pelo bairro pode ser outra hipótese, ainda que menos provável, pois as notícias e denúncias poderiam circular informalmente através de conversas ou em formato de cartas até chegarem aos responsáveis pela escrita das matérias. Uma outra ideia é o silenciamento proposital dos periódicos, fechando os olhos para uma prática tida por condenável sobre esse local da cidade. Desse modo, chamamos atenção para não atrelarmos a existência dos jogos de azar exclusivamente aos trabalhadores.

Convidado a falar sobre o jogo, Rui Barbosa, em 1918, classificava-o como uma das “grandes endemias que devastam a humanidade”. O político baiano demonstrava conhecimento sobre a diversidade dos naipes, dos dados e daqueles que se dedicavam à mesa verde. Para ele os jogos zombavam da “decência, das leis e da política”, responsável por nivelar “sob sua deprimente igualdade todas as classes”.<sup>39</sup>

Ao ler os periódicos soteropolitanos somos induzidos a pensar que as pessoas mais abastadas e letradas não se faziam presentes nas partidas que envolviam a sorte e o azar. Os locais em que elas jogavam certamente não seriam os mesmos. Mas a impressão de ausência se deve ao foco contra os trabalhadores, seus comportamentos e formas de lazer e sociabilidade. As publicações dos periódicos chegavam até a polícia, que muitas vezes traduzia os discursos em ações nas ruas da cidade. As pessoas que estavam envolvidas, os locais e também os jogos praticados indicam muito sobre as hierarquias sociorraciais existentes em Salvador, ainda que seja difícil acessar isso através das fontes.

---

<sup>38</sup> Sobre os trabalhadores do porto de Salvador, ver: CRUZ, Maria Cecília Velasco e. “Sangue no Cais do Porto: pai e filho na luta contra a União dos Operários Estivadores na Bahia”. In: Jeferson Bacelar; Cláudio Pereira. (Org.). *Política, Instituições e Personagens da Bahia (1859-1930)*. 1ª ed. Salvador: EDUFBA, 2013, p. 179-213 & CRUZ, Maria Cecília Velasco e. “A morte de João de Adão: realidade e fantasia na memória operária de um crime”. In: Lígia Bellini; Antonio L. Negro; Evergton Sales Souza. (Org.). *Tecendo Histórias. Espaço, política e identidade*. Salvador: Edufba, 2009, p. 199-230.

<sup>39</sup> O Imparcial, 18 de maio de 1918, p. 1.

De acordo com Rui Barbosa o jogo alcançava a todos, mesmo aqueles que estavam nas “alturas mais aristocráticas da inteligência, da riqueza, da autoridade”. Era capaz de “inutilizar gênios, degradar príncipes e emudecer oradores”.<sup>40</sup> Tais característica, decerto, não eram atribuídos a todos os segmentos sociais. Em seu discurso, o eminente político brasileiro nos disse que os jogos de azar estavam disseminados em diferentes classes sociais e, lendo nas entrelinhas, nas gradações de cor da população da Salvador republicana.

Os jogos de azar nestes primeiros anos da República eram tão incômodos quanto as mulheres que vendiam alimentos nas ruas; vistas pelas classes que detinham resquícios latentes de senhoridade escravista e que consumiam tais produtos, ainda que na clandestinidade, como a encarnação do “atraso colonial”.<sup>41</sup> Com um esforço discursivo de colocar em prática “moldes cosmopolitas europeus da época”, foi empreendida a higienização dos espaços públicos, “tarefa que exigia novos padrões de sociabilidade, com vistas à reorganização radical da família, do trabalho, dos costumes”.<sup>42</sup> No interior dos clubes e casas ou nas ruas os jogos não foram poupados, causando horror do mesmo modo que os mendigos que andavam “por toda parte, esmolando a caridade pública”. Espalhados pelas principais ruas e praças, sozinhos ou em grupos, apresentavam-se aos olhos dos transeuntes como um “espetáculo triste”. Os locais procurados pelos mendigos eram as igrejas do “Carmo, São Bento, São Francisco, Perdões e Graça”, servindo como “dormitório” para os “infelizes”. Assim como no século XIX, a mendicidade nas décadas iniciais do século XX era caso de polícia, havendo, inclusive, proibição da “estada de indivíduos de ambos os sexos nos adros e portas dos templos” católicos.<sup>43</sup>

Associada aos problemas enfrentados nos primeiros anos da República, a “jogatina desenfreada” demandava empenho constante da polícia. No distrito de Santana, no “beco das Taboas”, as “famílias ali residentes” reclamavam com frequência de uma “espelunca, lugar imundo”, em que eram explorados os jogos de azar.<sup>44</sup> Comprovação disso é a associação direta feita pelo denunciante entre a falta de higiene e o local onde eram praticados os jogos. Estratégia que deve ter potencializado a notícia, contribuindo para a atenção policial sobre o ocorrido. Com o intuito de extinguir o problema, em março de 1915 foi iniciada uma série de intimações dos

---

<sup>40</sup> *Idem.*

<sup>41</sup> Ver: FERREIRA FILHO, Alberto Heráclito. *Quem pariu e bateu, que balance!:* mundos femininos, maternidade e pobreza: Salvador, 1890-1940. Salvador: CEB, 2003, p. 108.

<sup>42</sup> Sobre o assunto ver: FERREIRA FILHO, Alberto Heráclito. Op. cit.; LEITE, Rinaldo César Nascimento. *E a Bahia civiliza-se...* Ideais de civilização e cenas de anti-civilidade em um contexto de modernização urbana. Salvador, 1912-1916. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1996.

<sup>43</sup> Diário de Notícias, 27 de junho de 1908, p. 7; *idem*, 30 de junho de 1908, p. 1. Sobre mendicidade infantil em Salvador no século XIX, ver: FILHO, Walter Fraga. *Mendigos e vadios na Bahia do século XIX*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1994.

<sup>44</sup> Diário de Notícias, 14 de março de 1913, p. 2.

proprietários desses estabelecimentos para encontrarem com o “chefe de Segurança Pública”, o que não impedia o prosseguimento das atividades realizadas pelos subalternos deste nas ruas. Na Baixa dos Sapateiros, que foi rebatizada com o nome do governador J. J. Seabra, foram apreendidas “fichas, baralhos e outros objetos, bem assim armas proibidas, como fossem revólveres e navalhas”. Entre os indivíduos que foram presos “estavam os motorneiros e condutores” de bonde da empresa Linha Circular. Com isso, notamos que não eram somente desocupados que buscavam os jogos de azar, como muitas vezes reproduziam os periódicos soteropolitanos. Talvez estes trabalhadores, registrados nos números “177 e 82”, tivessem ido atrás de uma mesa para jogar naquele “sábado à noite” para esquecer as angústias da semana, ou então na esperança de ganhar alguns trocados além daqueles que levavam nos bolsos e, com isso, amenizar as condições materiais de sobrevivência.<sup>45</sup>

Situação diferente dos funcionários da Linha Circular viviam “Macario e Felipe de tal”. Na casa de jogo de Macario foi encontrada a quantia de 595\$100 (quinhentos e noventa e cinco mil e cem réis) e 10\$200 (dez mil e duzentos réis) na casa de Felipe, todas duas na rua J. J. Seabra. Em setembro de 1914 estas quantias permitiam comprar aproximadamente 93 quilos de farinha de mandioca, entre 33 e 43 quilos de feijão mulatinho, a depender da casa comercial em que se obtivesse, ou então 18 até 21 caixas de bacalhau, nas mesmas condições do produto anterior. Esses são valores referentes somente ao distrito de Santana, em uma campanha que visava acabar com o jogo do bicho, perseguindo o “jacaré, a cobra e até a inofensiva borboleta”. No entanto, foram encontradas casas de jogos que exploravam outras modalidades além dos animais zoológicos, contribuindo com a ideia de pluralidade e coexistência de diferentes jogos de azar. O somatório de dinheiro apreendido naquela sexta feira, três de outubro de 1913, chegou aos “1:365\$500” (um conto trezentos e sessenta e cinco mil e quinhentos réis).<sup>46</sup>

Diversos eram os jogos de azar explorados na capital baiana nas três primeiras décadas do governo republicano. Havia público para as múltiplas chances na sorte e no azar, sejam elas através do jogo do bicho, das roletas, dos baralhos e dados. As casas de jogos, local onde se reuniam pessoas das mais variadas categorias sociais, homens e mulheres com idades distintas, eram miradas pela vizinhança e pela polícia. A constante entrada e saída de pessoas, acúmulo de corpos, propagação de vozes e provocação de barulhos, suscitados por felicidade da ventura ou gritos após desentendimentos nas partidas e mergulhos na maré do azar, dificultavam que os disfarces fossem mantidos por longos períodos.

---

<sup>45</sup> Diário de Notícias, 22 de março de 1915, p. 5.

<sup>46</sup> Em relação à campanha contra o jogo: Jornal Moderno, 03 de outubro de 1913, p. 2. Referente aos preços dos produtos citados: Diário de Notícias, 12 de setembro de 1914, p. 2.

Visando impedir o funcionamento das casas de jogos e conter o avanço de novos tipos de jogos de azar, em maio de 1913, o delegado Correia Caldas, responsável pela primeira circunscrição, deu ordens para perseguir o jogo “quer dos bichos, quer de cartas”, no distrito de São Pedro. Estavam inclusas ainda as “indústrias dos caça-níqueis”, tipo de jogo de azar que no momento estava “prestes a se difundir, dando lugar a mais um abuso que vem se implantar nesta terra”. Os alvos estavam nas ruas do Cabeça e Carlos Gomes. Uma das investidas foi feita no prédio de “número 15” da rua Carlos Gomes, “nos fundos das habitações de umas mulheres de vida pública”. A notícia do periódico aplaudia a “salutar campanha” de coerção, reafirmando a ideia de que a polícia muitas vezes traduzia os anseios propagados pelos periódicos.<sup>47</sup>

A “jogatina [...] desenfreada” retirava os brios e colocava no descrédito uma “capital que se moraliza[va]”, fazendo parte das práticas que se buscava extinguir, ao lado da prostituição, mendicidade, capoeiragem e vadiagem.<sup>48</sup> Na rua do Cabeça, “duas casas de números 41 e 43 foram cercadas, onde se exercitava de muito tempo a indústria do jogo do bicho”. Lá, Correia Caldas e mais “uns 15 policiais” encontraram os exploradores da sorte e do azar e também jogadores. Os banqueiros, aqueles que lucravam com a prática dos jogos, “prestaram fiança” e foram postos em liberdade, sinalizando novamente a possibilidade de hierarquias horizontais, apresentando clivagens distintas na sociedade soteropolitana de então.

Algumas pessoas conseguiram fugir, mas ainda foi possível confiscar os objetos de jogo e também a quantia de 50\$000 (cinquenta mil réis) em uma das casas. “No momento em que se realizava a apreensão, um sapateiro presente disse que “o chefe de polícia zangar-se-ia contra” o delegado, ao passo que o delegado “retrucou com toda força: – O doutor Chefe de polícia não protege o jogo!”<sup>49</sup> O sapateiro teria razão ou foi somente um blefe? Sua observação ao delegado nos chamou bastante atenção, fazendo uma acusação ligando o chefe de polícia ao dono da casa de jogo vasculhada. O episódio ganhou proporções mais amplas e ocupou as páginas do periódico *Jornal Moderno* por alguns dias, nos permitindo acompanhar mais de perto a possível relação entre indivíduos que estavam em posições virtualmente opostas. Mas o quão próximos ou distantes eles estavam só será possível saber na próxima seção.

Entre a última década do século XIX e as duas primeiras décadas do século XX, os setores dominantes locais procuraram modificar os costumes e criticar a constituição física – principalmente a cor – da população, influenciados pelos defensores do racismo científico e da degeneração dos mestiços. Havia uma valorização extrema do europeu em diferentes aspectos.

---

<sup>47</sup> Diário de Notícias, 12 de maio de 1913, p. 3

<sup>48</sup> *Idem.*

<sup>49</sup> Sobre o evento citado, ver a primeira semana do mês de agosto do periódico *Jornal Moderno*.

Embora praticados largamente pela cidade, o jogo foi constantemente associado a homens e mulheres de cor, descendentes de ou, até mesmo, africanos e africanas que foram escravizados. Aos sujeitos socioeconomicamente bem posicionados e letrados não se faziam as mesmas críticas. Sendo assim, a prática do jogo serviu como mais um elemento para estigmatizar os trabalhadores.<sup>50</sup>

Multifacetado, aos poucos o jogo tomava conta da cidade. O distrito da Conceição, marcado pela presença de diversas casas comerciais e pela região portuária, não foi poupado. Tão presente que, mesmo com as críticas devidas em relação às fontes, era de parar “até o trânsito dos veículos e passageiros”. Claro que não o fluxo de largas avenidas, mas de um “dos becos da rua das Princesas”. Para deter o jogo e fazer continuar o curso de transeuntes, a polícia foi chamada para acabar com o “grupo de vagabundos” que jogavam e a correria se instalou. No entanto, só Oswaldo dos Santos Pereira foi detido, “pois os outros evadiram-se”. Em seus bolsos estava a quantia de 11\$000 (onze mil réis). Até aí nada de novo, se Oswaldo não fosse “um menor”!<sup>51</sup> Dias antes, outros “quatro moleques” tinham passado pela mesma circunstância que ele. Luiz Gonzaga do Nascimento, José de Sant’Anna, Verissimo Maximo dos Santos e Torquato Manuel dos Santos foram presos com “três baralhos de cartas” e mais a quantia de 28\$000 (vinte e oito mil réis).<sup>52</sup> Os “menores desocupados” eram criticados pelos periódicos por perturbarem “a ordem pública e a empatarem o trânsito” quando suas atenções estavam voltadas para a jogatina.<sup>53</sup>

Subindo a ladeira da Preguiça existiam “dois covis”, de “número 3 e número 10”, famosos por atrair “pequenos vendedores de jornais” interessados em jogar, “tirando-lhes ali, por meio das cartas e do azar, não só o que ganham, mas também o que não lhes pertence”. Causou dúvida se as casas serem realmente contíguas, devido a indicação dos números. No entanto, o periódico cita que as duas casas eram interligadas, “de modo que, perseguido em uma delas, o jogador pode fugir pela outra, servindo-se da porta interna de comunicação”. E como os indivíduos que estavam no interior das casas eram avisados da chegada dos policiais nas imediações? “Uma mulher que servia de vigia” dava o sinal de alerta, apontando a formação de uma rede ousada e criativa.<sup>54</sup> Ela podia tanto vigiar quanto, em determinados momentos, participar ativamente das partidas dos

---

<sup>50</sup> Sobre as adaptações do racismo científico no Brasil, ver: SCHWARCZ, Lilia Moritz. *O espetáculo das raças: cientistas, instituições e questão racial no Brasil – 1870-1930*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993; SILVEIRA, Renato da. “Os selvagens e a massa: papel do racismo científico na montagem da hegemonia ocidental”. In: *Afro-Ásia*, nº 23, 2000, p. 87-144; FERREIRA FILHO, Alberto Heráclito. Desafrikanizar as ruas: elites letras, mulheres pobres e cultura popular em Salvador (1890-1937). *Afro-Ásia*, vol. 21-2, 1998-1999. p. 239-256.

<sup>51</sup> *Jornal Moderno*, 13 de agosto de 1913, p. 2.

<sup>52</sup> *Jornal Moderno*, 07 de agosto de 1913, p.1; *Diário de Notícias*, 07 de agosto de 1913, p. 2.

<sup>53</sup> *Jornal Moderno*, 20 de agosto de 1913, p. 1.

<sup>54</sup> *Jornal Moderno*, 16 de maio de 1913, p. 1.

jogos que lá ocorriam. Ainda que apareçam pouco nas fontes encontradas, a existência dessa “vigia” serve como indício de participação feminina nas rodas de jogos de azar.

Assim como as mulheres, menores também marcavam presença nas partidas de jogos ilegais. Um deles foi Anísio José da Silva, “empregado de dona Amélia, moradora nos Coqueiros da Piedade”. O jovem Anísio era vendedor de queimados, levando consigo pelas ruas da cidade uma bandeja avaliada em 5\$000 (cinco mil réis). Desaparecido por três dias, sem dar “notícias do seu paradeiro”, ele encontrou um guarda civil no “largo de São Bento” e foi contar “a história da fuga”. Confessou ao guarda que furtou a bandeja e, por este motivo, não quis voltar. Talvez essa fosse uma estratégia para silenciar que havia perdido o dinheiro das mercadorias em uma banca de jogo ou, de fato, realmente furtou e ficou arrependido.<sup>55</sup>

Algo similar ocorreu com Martinho Bahia, “menor de 15 anos”, descrito pelo periódico como “dado ao vício do jogo”. O jovem era vendedor e levava “uma bandeja com 6\$5000 (seis mil e quinhentos réis) de bala”. No início de setembro de 1916, ele vendeu todas as suas mercadorias “e quis fazer dinheiro para si, aventurando o alheio. Entrou na loja do prédio número 47, à rua da Ajuda, onde perdeu todo o dinheiro no jogo”. Quem sabe almejava romper possíveis laços de trabalho e dominação; vencendo no jogo, além do dinheiro arrecadado, uma condição material mais amena ou até outras possibilidades de vida, ainda que temporárias. Porém, ou a informação foi corrompida entre o processo de captação e escrita da notícia, ou Martinho entrou em contradição e não perceberam. Quando foi preso, após denúncia de “sua patroa”, contou que enquanto jogava “outros jogadores lhe furtavam a bandeja”. Mas, se havia vendido todas as mercadorias, como é que elas foram furtadas enquanto jogava? Mesmo declarando que estava “roído de remorsos”, e por isso “não mais apareceu na casa”, ele foi conduzido para o xadrez da Sé.<sup>56</sup>

Andando nas ruas para dar saída às mercadorias, possivelmente Anísio e Martinho terminavam por conhecer diferentes jogadores e locais onde era possível fazer apostas. Não é difícil imaginar convites para uma mão em partidas de cartas ou dados, objetos que podem ser facilmente carregados em bolsos de roupas, por exemplo. Voltando novamente ao *Código Penal Republicano* de 1890, o artigo 371 dizia que “jogar com menores de 21 anos ou excitá-los a jogar” teria como punição “prisão celular por um a três meses e multa de 50\$ a 100\$000” (cinquenta a cem mil réis). Se por acaso alguma pessoa tivesse sofrido coação, de qualquer forma,

---

<sup>55</sup> Jornal Moderno, 16 de dezembro de 1915, p. 5.

<sup>56</sup> Jornal Moderno, 14 de setembro de 1916, 3.

independente do critério da idade, a multa seria dobrada e a prisão agravada de “um a seis meses [...] além das penas que incorrer pela violência”.<sup>57</sup>

Mas a presença de menores nas bancas e rodas de jogo deveria ser bastante comum. Tanto que na quinta feira, 24 de julho de 1913, às “quatro e meia da tarde, os menores Manoel do Nascimento, José Maximiano e Luiz da França”, também “vendedores de queimados”, foram presos com um baralho “empenhados [...] no jogo do azar” em local público.<sup>58</sup> Anos antes, vários jogadores foram presos “em uma combuca”, à rua do Curriachito, passagem diminuta que ainda hoje liga a Praça Castro Alves à rua Visconde de Itaparica. O apelido de “combuca” dado às casas de jogos de azar não eram aleatórios. Pelo contrário, visavam descrever o espaço diminuto em que eles ocorriam. As combucas das imediações da Sé, “primeiro distrito da capital” eram bastante frequentadas, já que “até meninos foram encontrados jogando” e “mulheres de vida ruim pintavam suas proezas” na rua das Vassouras.<sup>59</sup>

Ao lado das casas de jogos estavam os vendedores de jogo do bicho, situados em frente aos botequins e locais que tivessem movimentação de pessoas. Nos primeiros dias do ano de 1909, o capitão Justiniano do Bomfim, “subdelegado de Polícia do distrito da Sé, cercou [...] à tarde, uma casa no cruzeiro de São Francisco efetuando a prisão de uma mulher e três homens”, todos na prática do jogo do bicho. Entre os materiais do jogo ilegal, “também foi apreendida ali uma imagem de Santo Onofre”, considerado o santo patrono da fortuna. Além de intervir materialmente aprendendo utensílios e dinheiro encontrados, o policial buscou meios simbólicos para extinguir a prática de jogos de azar, o que indica que a autoridade soube ler bem a função que a imagem do santo exercia no interior da casa de tavolagem, demonstrando proximidade com o universo da sorte e ventura.<sup>60</sup>

Centro da cidade, com seus prédios públicos e diferentes lojas e habitações, “os cubículos da Sé”, que cobravam “dormidas a duzentos réis”, eram locais onde se exploravam jogos de azar e abrigavam “muitas infelizes” que viviam em precárias condições. Esta notícia abre suspeita para conexões entre as práticas de jogos e prostituição, sugerindo novamente a existência de mulheres envolvidas com a sorte e o azar. Todavia, com a batida policial no “prédio número 15”, os presos

---

<sup>57</sup> BRASIL. Lei nº 628, de 28 de outubro de 1890. *Decreto instituindo o Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*. Livro 3, capítulo 3, artigos 371 e 372. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/1851-1900/L628.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1851-1900/L628.htm). Acessado em: 20 de junho de 2019.

<sup>58</sup> Diário de Notícias, 24 de julho de 1913, p. 1.

<sup>59</sup> Diário de Notícias, 23 de abril de 1908, p. 5. A respeito da prostituição feminina, ver: SANTANA, Nélia de. *A prostituição feminina em Salvador (1900-1940)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1996.

<sup>60</sup> Diário de Notícias, 15 de janeiro de 1909, p. 1.



eram todos do sexo masculino. Isso não descarta, contudo, a proximidade entre os endereços em que ocorriam a prostituição e aqueles em que os jogos eram praticados.<sup>61</sup>

O distrito da Sé era composto por famosas confeitarias, como a Teutônia, que “brindava seus clientes com a música de um trio de piano, *cello* e violino”. O Largo do Teatro era conhecido por ser o centro da via noturna, reunindo cafés e lojas diversas, inclusive “clubes de jogos com serviços de bar, restaurante e cabaré”.<sup>62</sup> Essa região foi alvo de campanhas dos periódicos que conclamavam a polícia a extinguir os estabelecimentos acusados de congregar a exploração dos jogos de azar e prostituição. Nestes casos, não se tratava de espaços abertos ao público amplo, mas ambientes de diversões com acesso restrito. Isso reforça o argumento de que os jogos não eram práticas exclusivas dos trabalhadores, apresentando-se muito mais plurais e disseminados na Salvador dos primeiros anos da República.

O prédio de número 15, que ficava na rua do Saldanha, pelo visto já era conhecido pela polícia. O *Jornal Moderno* noticiou que nele se “jogava desbragadamente” as cartas em plena “madrugada de domingo”. Quando a polícia chegou os frequentadores começaram a fugir, causando “grande movimento no salão de jogo”. As cenas descritas pelo periódico beiram a comicidade se imaginarmos “os gritos dos guardas noturnos” e dos jogadores “em fuga pelas portas que lhes restavam livres”, rompendo obstáculos ao subir os “telhados das casas vizinhas”, acordando os moradores da Sé até o Santo Antônio Além do Carmo.<sup>63</sup> Uma confusão!

Retomemos o que foi visto até aqui. Passeamos na Salvador dos anos iniciais da República através dos fragmentos do passado, registrados nas páginas dos periódicos, ao lado de jogadores, policiais e jornalistas. Em bairros diferentes da cidade se fez notar a existência de jogos de azar, seja o jogo do bicho, das cartas e dos baralhos, das fichas, dados, vísporas (bingos), a modernidade dos caça-níqueis ou casas de tavolagem, explorando monetariamente a sorte. As distinções sociais e possíveis hierarquias entre aqueles que se envolviam com os jogos também foram apontadas, a exemplo do pagamento de fiança. Apesar de não serem considerados enquanto tais, os jogos ilegais faziam parte do lazer, da sociabilidade e também como forma de conseguir algum dinheiro, nas fronteiras entre a tensão e diversão nas bancas de jogos. Adjetivadas como “espeluncas” e “combucas”, nos indicam a precariedade desses lugares. Perseguidos e estigmatizados, tampouco integravam-se como o trabalho, muito distante da ideia que os grupos dominantes pretendiam. Esses jogos poderiam ser explorados em plena rua, às vistas de todos, ao ponto de atrapalhar o

---

<sup>61</sup> Diário de Notícias, 05 de maio de 1915, p. 5.

<sup>62</sup> FERREIRA FILHO, Alberto Heráclito. Op. cit., p. 66-67.

<sup>63</sup> Jornal Moderno, 05 de maio de 1915. 1.

fluxo de pessoas, ou então em lugares mais discretos, buscando esconderijo dos olhares indevidos, ostensivos e recriminadores.

Ao lado do protagonismo dos que enfrentavam as leis e as regras sociais e se punham a jogar ou a explorar os jogos da forma que lhes fossem mais convenientes, estavam os policiais. Nesse primeiro momento eles foram vistos perseguindo, mantendo-se distantes das práticas não permitidas. Deslocando-os da posição de coadjuvantes, veremos a interação dos policiais, guardas nacionais e militares com as opções da jogatina ofertadas em Salvador. Será sobre eles que nos dedicaremos na próxima seção.

## 1.1 A POLÍCIA E O JOGO

Na seção anterior vimos a difusão geográfica dos jogos de azar. Salvador, em suas avenidas, ruas, becos e casas, abrigava as mais distintas formas de exploração da sorte. Ao lado dos jornalistas, ávidos por colherem matérias interessantes para serem estampadas nas páginas dos periódicos, estavam os agentes da segurança pública. Existiam muitas formas e instituições responsáveis pelas atividades de repressão. Assim como no Rio de Janeiro, em Salvador disputavam espaço os “policiais civis e militares, militares do Exército e da Armada, Guardas Nacionais e noturnos, todos eles dotados de autoridade”.<sup>64</sup> Porém, os responsáveis pelas atividades ostensivas do cotidiano e de investigações de crime – ou seja, aqueles que tinham capacidade de levar homens e mulheres presos – eram os membros das polícias civil e militar e da guarda noturna. Em situações de exceção, como crimes de comoção popular, os integrantes do Exército, da Armada e da Guarda Nacional também integravam as buscas aos criminosos, o que poderia ocorrer com qualquer outro cidadão que estivesse passando no momento e disposto a ajudar na captura.<sup>65</sup>

O que nos interessa aqui é ver como os integrantes de forças públicas se faziam presentes nas práticas cotidianas, taxadas na Primeira República por condenáveis – jogos de azar, conflitos envolvendo agressões físicas, espaços de prostituição e consumo constante de álcool, por exemplo. Imbuídos de autoridade e poder para combatê-las, a relação desses homens era bastante complexa, beirando a contrariedade. Acessar essas relações não é uma tarefa fácil, levando em

---

<sup>64</sup> BRETAS, Marcos Luiz. *A Guerra das Ruas*. Povo e Polícia na Cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 1997, p. 53.

<sup>65</sup> BRETAS, Marcos Luiz. Op. Cit. Especialmente o terceiro capítulo, intitulado “A luta pelo monopólio da força”.

consideração que dispomos de fragmentos daquilo que pode ter acontecido. Os casos encontrados apresentam cenários multifacetados, terminando por despertar interesse e curiosidade.

A imprensa denunciava tanto os locais dos jogos de azar quanto a conduta reprovável daqueles que vestiam as fardas policiais e de instituições de cunho militar. Como vimos antes, nem o chefe de polícia Álvaro Cova escapou das ligações com os jogos ilegais. Em batida do delegado Correia Caldas, na rua do Cabeça, um sapateiro que observara a ação disse ao delegado que o chefe de polícia iria ficar irritado com aquele ato.<sup>66</sup> O dono da casa, conhecido por “senhor Conrado”, supostamente tinha ligações com “gente graúda”, entre eles “conselheiros” municipais.<sup>67</sup> Aquilo que poderia ser um blefe do sapateiro tomou proporções maiores, em meados de 1913. Notícias como estas eram corriqueiras. Policiais, soldados e inspetores não raro surgiam em denúncias por fazer parte dos jogos, ter envolvimento com prostituição, embriaguez e desordens.

Havia tentativas de disciplinar os policiais. Em agosto de 1908, o coronel Pires Ferreira, “comandante do Regimento Policial”, foi à público avisar que “tem punido as praças do seu comando que promoviam desordens nos botequins do distrito da Sé”. Outra medida tomada pelo comandante foi determinar que “as praças encontradas alta noite nos mesmos botequins com mulheres de vida fácil e em casas de tavolagem” fossem “imediatamente presas e remetidas para o quartel”.<sup>68</sup>

Se as medidas de punição foram realmente efetivadas não foi possível saber. Contudo, se realmente aconteceram, trouxeram validade de curto prazo. Exemplo disso é o cabo “Galdino de tal”, lotado no primeiro corpo de polícia, que compreendia “inversamente o seu papel de policiador”. No dia 29 maio de 1913, por volta das “sete horas da noite”, ele estava na rua do Cais Dourado. Tinha bebido demais e, embriagado, “botou valentia, desfechando tiros de revólver a esmo”. Por pouco um dos tiros não atingiu uma pessoa que passava no local. Após esses feitos, Galdino foi conduzido por uma patrulha ao Quartel dos Aflitos, com ameaças de exclusão da corporação.<sup>69</sup> Emygdio Dias, “sargento do posto policial dos Mares”, também foi outro que ficou com os sentidos alterados após o consumo do álcool. Um colega dele, o sargento Alves, estava nas mesmas condições. Juntos, eles começaram a utilizar “um vocabulário por demais ofensivo à moral pública”, levando os moradores da região a procurarem o periódico para realizar a denúncia.<sup>70</sup>

---

<sup>66</sup> Jornal Moderno, 04 de agosto de 1913, p. 2.

<sup>67</sup> Jornal Moderno, 05 de agosto de 1913, p. 2.

<sup>68</sup> Diário de Notícias, 05 de agosto de 1908, p. 5.

<sup>69</sup> Diário de Notícias, 29 de maio de 1913, p. 5.

<sup>70</sup> Diário de Notícias, 16 de junho de 1910, p. 3.

Somada às arbitrariedades, a presença de policiais envolvidos nos jogos de azar não era novidade para população soteropolitana. Uma denúncia publicada anonimamente no *Jornal da Bahia*, em meados de 1876, já dizia que “a cada canto da cidade se vê uma biboca de jogos fraudulentos cujo chefe é ou foi soldado”.<sup>71</sup> O mau comportamento da força policial foi assunto entre os deputados da Assembleia Provincial no ano de 1883. “Para a maioria dos deputados eleitos, as praças do corpo de polícia, responsáveis por coibir e reprimir as práticas ditas não civilizadas, eram muitas vezes responsáveis por estas”. Em pesquisa envolvendo a polícia baiana no pós-abolição, Iacy Mata afirma que “não raros eram os momentos em que soldados do corpo eram acusados de embriaguez, desordens, participação em jogos e batuques”.<sup>72</sup>

Os soldados não estavam sozinhos nos jogos e desordens que apareciam nas páginas dos periódicos. O “sargento de polícia de nome Claudemiro de tal, do primeiro corpo [de polícia?]”, no dia 18 de dezembro de 1913, “cerca das 11 horas da noite”, entrou no hotel Avenida. No interior do estabelecimento estava “um grupo de estudantes” jogando “dados”. Claudemiro tentou jogar com os rapazes, mas foi “advertido por um deles”, alegando que “sargento fardado não podia jogar”. Irritado com a negação do estudante ele “sacou de um punhal, investindo contra o rapaz, não o matando por ser obstado por outras pessoas”. Um dos aparteadores do conflito foi um guarda civil, que prendeu “o sargento insolente” e tomou-lhe o punhal.<sup>73</sup>

Seis dias depois, constava nas páginas do *Diário de Notícias* que o “primeiro sargento do terceiro batalhão Clidenor da Rocha Passos” entrou, “às 11 horas da noite do dia 18” de dezembro de 1913, “em completo estado de embriaguez e armado de punhal”, na pensão Avenida, na rua do Tesouro, onde havia alguns indivíduos jogando. Pretendendo jogar “a viva força”, os jogadores o rechaçaram e tentaram “linchá-lo”. O linchamento não ocorreu por conta da “intervenção do guarda civil número 127, que com grande custo pode tirá-lo da pensão”.<sup>74</sup>

Os dois casos são muito parecidos. As semelhanças são suficientes para desconfiar que Clidenor e Claudemiro eram a mesma pessoa. A variação do nome do personagem é a diferença que mais salta aos olhos, seguida pelo intervalo entre as notícias. Assim, é válido um exercício de comparação. O horário de 11 horas da noite, citado por ambas matérias, bem como o hotel ou pensão, são quase idênticos; a não ser pela variação da classificação do estabelecimento, que poderia mudar de acordo com as concepções de quem escreveu a matéria. No entanto, o nome

<sup>71</sup> *Jornal da Bahia*, 18 de julho de 1876 apud MATTOS, Wilson Roberto de. *Negros contra a ordem: Astúcias, resistências e liberdades possíveis* (Salvador, 1850-1888) – Salvador: EDUNEB, EDUFBA, 2008, p. 100.

<sup>72</sup> MATA, Iacy Maia. *Os “treze de maio”*: ex senhores, polícia e libertos da Bahia Pós-Abolição (1888-1889). Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 2002, p. 51.

<sup>73</sup> *Jornal Moderno*, 19 de dezembro de 1913, p. 2.

<sup>74</sup> *Diário de Notícias*, 24 de dezembro de 1913, p. 2.

“Avenida” se mantém. A patente militar é a mesma – de sargento – ainda que a lotação seja específica apenas na segunda notícia. Nos dois casos o agressor estava armado de punhal, tentou jogar e não foi bem recebido. Gerou-se um conflito e, no fim dos enredos, a figura do guarda civil apareceu para salvar ou prender “o sargento insolente”.

Os detalhes fornecem as diferenças mais visíveis. Em uma notícia sabemos que Claudemiro ou Clidenor estava fardado e, em outra, utilizou “viva força”, que pode significar violência física ou uso de sua posição de militar. Talvez se estivesse sem farda não houvesse elemento que denunciasse a participação do sargento, consentindo a participação dele no jogo. O grupo de “estudantes” que o repreenderam nos diz com quem ele estava interagindo. Caso contrário, os “indivíduos” mencionados na segunda notícia facilmente se tornariam ‘os vagabundos’ ou ‘os desordeiros’. O que pode ter motivado a rejeição da participação do sargento? O conflito veio à tona por conta da atitude forçosa do militar ou existiram barreiras sociais, econômicas ou ideológicas que impediram a sua participação entre os estudantes?

Existem elementos suficientes que ligam os dois casos, que podem ter sido duas narrativas diferentes do mesmo acontecimento. Não podemos descartar, inclusive, uma cópia ou reelaboração de notícias na imprensa soteropolitana. Este breve exercício de comparação nos aproxima mais dos sentidos que os periódicos imprimiam no momento de publicação das notícias, além de mostrar que aqueles que deveriam policiar ou ao menos evitar, não estavam muito distantes das práticas que deveriam ser coibidas. Dito isso, voltemos aos casos de agentes da força pública de repressão que não procediam de acordo com a natureza do trabalho que deveriam exercer.

No início de julho de 1914, “na rua Forte de São Pedro, no açougue número 25, pertencente a Miguel de tal e junto do Armazém Souza”, desenvolvia-se uma “jogatina desenfreada, que por vezes degenera em grande vozeria e desordens”. Em um dos “charivaris” estavam presentes “vários indivíduos desocupados” e também um “sargento de polícia”.<sup>75</sup> Caso semelhante aconteceu no distrito dos Mares. Os moradores vizinhos de uma casa de jogos estavam cansados de “aturar os escândalos” que ocorriam “diariamente”. O dono do lugar chamava-se “Benedicto, vulgo *Hortaleiro*”. Em queixa ao periódico *Jornal Moderno*, alegavam que entre os frequentadores do lugar “consta-se um sargento de polícia”, motivo pelo qual o subdelegado do distrito não tinha realizado diligências no local. Por outras palavras, jogando ou não, o sargento servia como amuleto anti-repressão.<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Diário de Notícias, 29 de maio de 1913, p. 2.

<sup>76</sup> Jornal Moderno, 07 de julho de 1914, p. 2.

E não precisava ter posto elevado para por “em sobressalto as famílias residentes bem como aos transeuntes”. No segundo distrito de Santo Antônio, nas imediações da Fazenda Grande, o inspetor local João Pedro de Jesus, “vulgo capenga”, era sócio de uma casa de jogo. O lugar foi adjetivado como “teatro de sérias tragédias”, sugerindo o desenvolvimento de constantes conflitos e desordens.<sup>77</sup> Outro inspetor que chamou atenção foi José Antônio da Silva, mais conhecido como Bom-na-Navalha. O fato de seu apelido conter o objeto navalha é um indicativo de que, provavelmente, ele tinha aproximação com a capoeira. A demonstração de força física, habilidades corporais, valentia e envolvimento em conflitos davam as suas principais características.

Em seu estudo sobre os capoeiras nas ruas de Salvador, Josivaldo Pires de Oliveira encontrou diversos casos de homens e mulheres capoeiristas que utilizavam navalhas nos conflitos cotidianos, seja contra desafetos ou contra as autoridades policiais. Segundo Oliveira, as navalhas eram as armas mais utilizadas pelos capoeiras. Um instrumento que “fazia parte dos apetrechos dos indivíduos das camadas populares sejam eles pedreiros, carpinteiros, alfaiates, carregadores, policiais, estivadores, lavadeiras, doceiras e, até mesmo, marinheiros”. Os “lenços de seda, o rosário e a navalha” são objetos que servem, em sua pesquisa, como indício para identificar os envolvidos com a capoeiragem pelas ruas da Bahia.<sup>78</sup>

José Antônio da Silva pode ter sido um desses sujeitos. Topamos com ele nos periódicos em meados de 1906, circulando entre os distritos da Conceição, Sé e Santana. Além de ser conhecido como “jogador e turbulento”, desde 1903 constava em seu currículo prisões por motivos de “ferimentos”, “embriaguez” e por ser considerado “desordeiro”.<sup>79</sup> Figura singular, era também responsável por inspecionar o distrito de Santana, exercendo as funções de policiamento concomitantemente às desordens. Entre as suas ações, destacam-se as prisões arbitrárias.

Foi uma tarde de “segunda feira” quando Bom-na-Navalha prendeu o “ex-cadete do exército e cidadão ordeiro e trabalhador” Jeronymo Ribeiro. O preso foi conduzido, “por entre os mais naturais protestos, para a estação do Campo da Pólvora”. Lá ele permaneceu até nove e meia da noite, “isso mesmo graças à intervenção de amigos”.<sup>80</sup> Quando solto, Jeronymo e sua família buscaram confirmar sua reputação através de requerimentos submetidos ao chefe de polícia Madureira de Pinho. Foram arrolados o cabo Paulino José Britto; outro inspetor de quarteirão do

---

<sup>77</sup> Diário de Notícias, 25 de agosto de 1911, p. 5.

<sup>78</sup> OLIVEIRA, Josival Pires de. *Pelas Ruas da Bahia*. Criminalidade e poder no universo dos capoeiras na Salvador Republicana (1912-1937). Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 2004.

<sup>79</sup> Diário de Notícias, 12 de julho de 1906, p. 3.

<sup>80</sup> *Ibidem*. Analisando os conflitos entre trabalhadores do Rio de Janeiro da belle époque, Sidney Chalhoub argumenta que o adjetivo trabalhador era utilizando intencionalmente para enaltecer o sujeito que o recebia e diferenciá-lo do seu oponente. CHALHOUB, Sidney. op. cit., p. 38.

distrito, cujo nome não foi revelado; o tenente Agostinho Pio da Silva Moniz e um antigo morador de nome Samuel Simões da Silva, afirmando que conhecia Jeronymo “como morador de Santana há 17 anos” e que ele sempre se portou bem. A estratégia era deslegitimar a prisão utilizando a má conduta do inspetor, argumentando que a prisão “de um homem de bem e de bom procedimento” tinha sido feita por Bom-na-Navalha, afirmação que aos olhos dos ofendidos não parecia necessitar de maiores explicações.<sup>81</sup>

O ocorrido chamou atenção de Madureira de Pinho, chefe de polícia no governo José Marcelino (1904-1908), que, dias depois, intimou o “desordeiro, conhecido pela alcunha de Bom-na-Navalha”. O escritor da matéria não via com bons olhos a ocupação dele do posto, demarcando a falta de legitimidade ao dizer que ele havia se intitulado “inspetor de polícia”.<sup>82</sup> Muito diferente de ter sido convidado ou investido no cargo por alguma autoridade ou mediante aceitação mais ampla. Em outra matéria o articulista brincou com suas características singulares, intitulando a notícia de *O a b c policial*. Os abêcês são versos de literatura popular dedicados àqueles que tiveram destaque em suas trajetórias por demonstrações de valentia, bravura, coragem, ou manifestando novas concepções de vida social e religiosidade.<sup>83</sup> Apesar das críticas sobre comportamento reprovável e as arbitrariedades cometidas, Bom-na-Navalha parecia ser reconhecido pelas autoridades, demonstrando estar inserido em uma ampla rede de relações que lhe permitiam agir enquanto tal, ainda que de forma questionável. Dias depois de ter comparecido no gabinete do chefe de polícia ele não perdeu o cargo, pois “continu[ou] no posto de inspetor de quartirão, no distrito de Santana”. O periódico ironizou o acontecimento, atribuindo a permanência “graças aos altos fados que lhe presidem a regeneração”.<sup>84</sup>

Já no início de agosto de 1906, Madureira de Pinho o proibiu de intervir no policiamento de Santana. Os jornalistas estavam vigiando suas ações e, pouco tempo depois, José Antônio da Silva, conhecido como Bom-na-Navalha, realizou mais uma prisão arbitrária. Seu contendor desta vez foi o “senhor Leonel de Oliveira [...] auxiliar da redação do *O Norte*”. O “tal desordeiro [policiador do distrito de] Santana” prendeu um “rapazinho de bom procedimento e criado da casa do senhor Leonel de Oliveira”. O “criado da casa” Felipe, quando mandado fazer compras, entrou em conflito com um vendedor sobre a validade e qualidade de uns açaças. Irritado, Felipe atirou o produto de volta ao tabuleiro, sendo revidado pelo vendedor com pedras. “Neste ínterim

<sup>81</sup> Diário de Notícias, 31 de julho de 1906, p. 1.

<sup>82</sup> Diário de Notícias, 17 de julho de 1906, p. 3.

<sup>83</sup> Um desses versos foi encontrado no Recife, em meados do século XIX, em poder do Divino Mestre Agostinho José Pereira. CARVALHO, Marcus J. M. de. “Fácil é serem sujeitos, de quem já foram senhores: O abc do Divino Mestre”. In: *Afro-Ásia*, nº 31, 2004, p. 327-334. As obras de Jorge Amado são permeadas de referências a este tipo de literatura. Exemplo disso são os livros *Jubiabá* e *Tereza Batista cansada de guerra*.

<sup>84</sup> Diário de Notícias, 19 de julho de 1906, p. 3.

apareceu o célebre inspetor e, sem procurar se informar da razão do fato, prendeu Felipe”. Não se trata aqui saber quem possuía razão.

Leonel de Oliveira ao ver a situação decretou a prisão do inspetor e o levou “preso até a estação, onde foi recebido pelo sargento”. Leonel de Oliveira provavelmente detinha maior capital e prestígio social que Bom-na-Navalha, inclusive lidas por ele desta maneira, pois, caso contrário, não seria muito difícil escapar através de suas habilidades corporais. Isso não invalida seus atributos de ginga e de lábia, ou os serviços que prestava não tinham concorrentes, pois “dez minutos depois de tal façanha o Bom-na-Navalha estava solto”.<sup>85</sup> José Antônio da Silva era próximo do subcomissário do distrito de Santana Palmiro de Oliveira, sujeito que lhe dava “todo o crédito”. Tanto que, por não concordar com as atitudes deste, o escrivão José Joaquim da Costa Ferreira Boab “solicitou a sua demissão como um protesto a tais desmandos”.<sup>86</sup> Seria Bom-na-Navalha uma espécie de capanga do subcomissário?

Valente e brigão, promotor de arruaças e conflitos. Portando sempre uma navalha, levando-a consigo inclusive no apelido, é bem possível que fosse um capoeira que prestava serviços de capanga ao comissário Palmiro de Oliveira que, em troca, lhe conferia autoridade de inspetor. O capanga foi um elemento importante na política baiana ao longo da primeira república. Muitas das vezes eles eram capoeiristas, como assinala Josivaldo Oliveira, contratados pelos *civilistas*, *ruístas*, *marcelinistas*, *severinistas* e *seabristas* – grupos partidários da política baiana – como “temíveis cabos eleitorais”.<sup>87</sup>

Em estudo sobre a campanha presidencial de Rui Barbosa e as disputas políticas republicanas após a abolição, Wlamyra Albuquerque chama atenção que os capangas “seriam homens de cor que, retomando velhas estratégias de subalternidade e deferência, moviam-se nas rodas da sociedade republicana, prestando serviços pouco nobres, mas se fazendo presentes no jogo político”. Com este argumento a autora mostra que esses homens de cor pobres sabiam lidar muito bem com as tensões sociopolíticas postas na sociedade em que viviam, ampliando “os limites de autonomia e liberdade previstos pela política de domínio em gestação na sociedade brasileira desde o processo emancipacionista”. Não seria muito difícil imaginar Bom-na-Navalha como um desses homens prestadores de serviços de natureza questionável e que, em troca,

---

<sup>85</sup> Diário de Notícias, 06 de agosto de 1906, p. 2.

<sup>86</sup> Diário de Notícias, 12 de julho de 1906, p. 3.

<sup>87</sup> OLIVEIRA, op. cit., p. 87-102.



desfrutava de prestígio e poder nos círculos sociais em que estava inserido, com a possibilidade de conseguir, inclusive, vantagens econômicas.<sup>88</sup>

Em 26 de janeiro de 1911, ele foi “visto espancando barbaramente sua amásia, em uma loja, à rua do Tijolo”. Acreditamos que Bom-na-Navalha viu declinar seu prestígio e capacidade de agremiar poder nesta década. Sua mudança do circuito entre Santana e a Sé para o distrito de Brotas, onde passou a viver “escorraçado”, é um sinal.<sup>89</sup> Em maio daquele ano ele foi preso no distrito da Sé, o que indica que sua presença naquele lugar já não era bem quista, atraindo olhares e ações ostensivas dos policiais do distrito ao ponto de conduzi-lo para o posto. Lá deve ter usado sua engenhosidade, ou contou com a ajuda de antigos conhecidos, pois conseguiu sair do xadrez “disfarçado com a farda do soldado Porphyrio, que estava dormindo após a ronda”.<sup>90</sup> Mas se José Antônio da Silva era como os periódicos o pintavam não sabemos. Após um lapso de dois anos, encontramos “o conhecido desordeiro José Antonio da Silva, vulgo Bom na Navalha, quando promovia desordens”. Era uma sexta feira, “duas horas da tarde”, quando foi preso “por ordem do [...] chefe de polícia” no “bairro comercial” e recolhido para Casa de Correção, quando perdemos a sua trilha.<sup>91</sup>

Como foi dito, era frequente policiais acusados de cometerem desatinos. Um dos casos de violência foi praticado contra Antônio José dos Reis, conhecido como Patativa, senhor velho e cego constando seus 70 anos. Em julho de 1906, mantinha sua subsistência vendendo bilhetes de loteria nas imediações de Roma e Calçada. Por volta das “10 horas da manhã, quando na prática de seu negócio [...] foi insultado e maltratado por um soldado”. Indignado com a agressão sofrida, Antônio foi reclamar ao superior do soldado que, “ao invés de dar as providências necessárias, secundou os maus tratos, injuriando o pobre velho”. Passando pela frente do posto na volta, em retaliação foi pego pelos policiais, “que o levou aos empurrões até a prisão”.<sup>92</sup> Antônio poderia ser conhecido também pela venda de bilhetes de jogos ilegais, a exemplo do jogo do bicho, que se fazia presente entre os vendedores do comércio de rua. É possível que a atividade por ele exercida não despertasse os melhores sentimentos dos policiais, mas que de maneira alguma justifica o tratamento que lhe foi dado.<sup>93</sup>

---

<sup>88</sup> ALBUQUERQUE, Wlamyra Ribeiro. “É a paga!” Rui Barbosa, os capangas e a herança abolicionista (1889-1919). In: GOMES, F. DOMINGUES, P. (orgs.). *Experiências da Emancipação: biografias, instituições e movimentos sociais no pós-abolição (1890-1980)*. São Paulo: Selo Negro, 2011, p. 45-62.

<sup>89</sup> Diário de Notícias, 26 de janeiro de 1911, p. 1.

<sup>90</sup> Diário de Notícias, 29 de maio de 1911, p. 5.

<sup>91</sup> Diário de Notícias, 18 de abril de 1913, p. 1.

<sup>92</sup> Diário de Notícias, 31 de julho de 1906, p. 3.

<sup>93</sup> Felipe Magalhães e Amy Chazkel mostram como a venda do jogo do bicho fazia parte do comércio urbano do Rio de Janeiro. MAGALHÃES, Felipe. op. cit.; CHAZKEL, Amy. op. cit. (especialmente o primeiro capítulo das duas obras).

Indo até o posto policial reclamar a prisão do avô, o “artista barbeiro Antônio Anacleto” serviu como moeda de troca para os policiais que, segundo o periódico, “só queria se vingar”, colocando “preso o neto”. Um vendedor de bilhetes já idoso, debilitado pela cegueira e um neto “artista barbeiro”, ambos presos de forma arbitrária. Suas profissões e o tratamento dado a eles sugerem de forma nublada as condições materiais e a posição que essa família ocupava nos anos que seguiram o fim da escravidão. Da mesma forma nos dá indícios das tensões e conflitos existentes entre os policiais e as populações marginalizadas no pós-abolição.

O senhor de 70 anos com certeza viu as amarguras da escravidão, isso se não as viveu, carregando as marcas na própria pele. Se assim ocorreu, deveria estar alquebrado, situação agravada pela perda da visão. Vender bilhetes seria uma forma encontrada por ele para sobreviver, afastando-se dos antigos laços de dominação senhorial. Ele poderia ditar o próprio horário de trabalho, conseguir circular por diferentes espaços, o que lhe permitia parar e conversar entre uma venda e outra, desfrutando de autonomia. Essas informações poderiam estar implícitas para quem leu a matéria no fim de julho de 1906, ao ponto de não ser necessário mencionar a cor desses sujeitos.

Ao lado das arbitrariedades policiais e do envolvimento destes com os jogos ilegais estavam os membros da Guarda Nacional. Vimos na seção anterior que, em uma das batidas, foram presos oficiais dessa instituição. Eles não foram os únicos envolvidos com os jogos de azar. Em batida do “tenente Argollo Ferrão, subdelegado do terceiro distrito de Pirajá e comandante do destacamento policial de Periperi”, apresentou ao delegado Silvestre de Faria o “alferes da Guarda Nacional Apollinario José de Sant’Anna, preso em flagrante na ocasião em que ali passava o jogo dos bichos”. Em seu poder estava a parca quantia de 1\$940 réis (mil novecentos e quarenta réis) e “um embrulho com listas e poules do pernicioso jogo”. Apollinario foi enviado ao Quartel dos Aflitos.<sup>94</sup>

Anos depois, o mesmo delegado e mais “20 praças cercaram uma casa de jogo, ao largo da Quinta dos Lázaros”. Entre os presos estavam “dois oficiais da Guarda Nacional, o dono da casa e mais 20 indivíduos encontrados a trabalharem ativamente pelo famoso baccarat”, modalidade do jogo de cartas. O periódico ironizou a prática do jogo, vista como condenável, inclusive prevista no Código Penal vigente à época, afirmando que a atividade era um trabalho. Bem possível que fosse para o dono da casa, lucrando com os jogos que ocorriam no interior do seu estabelecimento. Entre aqueles que conseguiram pagar fiança estavam dois oficiais e “mais dois jogadores”. Já vimos as possíveis implicações do pagamento de fiança. Este é mais um

---

<sup>94</sup> Diário de Notícias, 24 de abril de 1911, p. 3.

exemplo que nos permite visualizar a existência de condições sociais diferentes entre os jogadores.<sup>95</sup>

A Guarda Nacional foi criada no período regencial, no dia 18 de agosto de 1831. Segundo Marcello Basile, mesclava aspectos de guarda cívica e milícia cidadã, pautada “no princípio liberal”, confiando a “segurança da nação a seus cidadãos proprietários”. Sua função primordial era “coadjuvar as forças policiais e tropas de primeira linha na segurança interna e externa; mas diante do contingente reduzido dessas corporações, iria muitas vezes substituí-las em suas funções”. Fazer parte da Guarda Nacional era um serviço “obrigatório a todo cidadão brasileiro maior de 18 e menor de 60 anos, com renda para ser eleitor (Rio de Janeiro, Salvador, Recife e São Luís) ou votante (demais municípios)”. Não era um serviço remunerado, e muitas vezes “os milicianos ainda custeavam seus uniformes e a manutenção de suas armas e equipamentos, prestando também eventuais contribuições pecuniárias”. O oficialato era um espaço restrito aos grupos aristocráticos e detentores de capital político, “definido, à maneira do Antigo Regime, por privilégios de nascimento e serviços prestados à monarquia”.<sup>96</sup>

Decerto a Guarda Nacional não era a mesma instituição após setenta anos de sua criação. Também não manteve sua função de auxiliar “as forças policiais e as tropas de primeira linha na segurança interna e externa” ao longo da Primeira República.<sup>97</sup> Os membros da Guarda Nacional nos interessam aqui para vermos como homens que possuíam certo prestígio através de fardas e patentes militares utilizavam-nas para agir em benefício próprio, obtendo prerrogativas de atuar fora das balizas preconizadas pela lei.<sup>98</sup> João Capistrano do Nascimento, dono de ao menos uma casa de aluguel e possuidor da patente de “tenente da guarda nacional”, nos serve de modelo.

João tentou despejar “violentamente” um inquilino seu de nome Antônio Alves, “sem a autorização respectiva”. O fato chegou aos ouvidos de uma autoridade policial superior, o coronel Arthur Athayde, que enviou outro tenente, oficial subalterno, para fazer João cumprir a reversão do despejo, por volta das “17 horas”. Ao chegar para dar a notícia o tenente Nascimento, no cumprimento das ordens emanadas pelo coronel Athayde, foi agredido por João, que tentou “matá-lo, armado de um punhal, e travando luta com o policial que, milagrosamente, conseguiu livrar-se dos golpes do agressor, ficando, entretanto, com a túnica despedaçada”. João já era

<sup>95</sup> Jornal Moderno, 27 de agosto de 1914, p. 2.

<sup>96</sup> BASILE, Marcelo. “O laboratório da nação: a era regencial (1831 – 1840)”. In: GRINBERG, Keila; SALLES, Ricardo. (orgs). *O Brasil Imperial*, volume II – 1831 – 1889. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 2009, p. 74-75.

<sup>97</sup> *Idem*.

<sup>98</sup> Exemplo de como a presença na Guarda Nacional era traduzida em prestígio pode ser consultada na tese de CASTELLUCI, Aldrin Armstrong Silva. *Trabalhadores, máquina política e eleições na Primeira República*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, 2008.

conhecido por ser dono de “uma casa de jogo no Bom Gosto, distrito do Pilar”. Igual a Apollinario, foi remetido para o Quartel dos Aflitos.<sup>99</sup>

Sujeitos de patente mais alta também se envolviam com os jogos ilegais. Foi uma terça-feira, nove de março de 1915, quando os “capitães da Guarda Nacional Bonfim Gabriel de Britto e Ernesto Soares de Amorim” foram intimados a comparecer à subdelegacia do distrito de Santana. Os dois estavam, “ao Gravatá, em forte altercação”. Quando perguntados o motivo do desentendimento, que por pouco não chegou “às vias de fato”, responderam que a causa foi o “tal jogo de bichos”.<sup>100</sup> Outro sujeito que também se envolveu com o jogo do bicho e roleta foi João Ranulpho. Sua casa de jogo ficava na rua Carlos Gomes, número 104. “Muito escondido, o lugar da jogatina ficava atrás de uma oficina de relojoeiro, de forma que, quem passava na rua, não via o que se passava dentro da casa 104, com exceção dos seus velhos fregueses”. Pelo visto ele já explorava jogos há algum tempo. Em sua casa era possível com apenas “um tostão” ganhar até “dois mil réis”, com exceção da aposta no jacaré, “sempre cotado por ser um bicho muito querido pelos jogadores e constituir um verdadeiro *aleija-banqueiro*, como eles costumam dizer na sua *gíria*”.<sup>101</sup>

A materialização da expressão “*aleija-banqueiro*” ocorria quando muitos jogadores apostavam no mesmo bicho ou no mesmo número e o banqueiro não tinha condições de pagar as apostas, seja por impossibilidade financeira ou por simples recusa para não diminuir seus lucros, gerando muitas vezes conflitos. Ao analisar o jogo do bicho no Rio de Janeiro, no mesmo período, Amy Chazkel cita casos de bicheiros que romperam os laços de confiança entre apostador e pagador da aposta. Segundo ela, a honestidade do bicheiro não era “sagrada e inquestionável”. Isso foi fruto de um “esforço coletivo de mitificação” sobre aqueles que exploravam um jogo de azar e queriam se legitimar, atraindo para si maior número de apostadores e a potencialização de seus lucros. A criação de uma imagem honesta do bicheiro, aos poucos, foi consolidada. Estabeleceu-se o paradoxo da honestidade e confiança em um jogo ilegal. O bicheiro era um sujeito que ocupava posição de destaque no meio social, formando redes de clientelismo através de trocas de favores e apadrinhamentos de crianças – em Salvador, alguns portavam a patente da Guarda Nacional. Com isso, ele conseguia não só mais adeptos do jogo como também aliados cotidianos no enfrentamento das autoridades, fossem elas policiais ou judiciárias, negando-se a depor e retirando-lhes a culpa quando preciso.<sup>102</sup>

<sup>99</sup> Diário de Notícias, 16 de junho de 1915, p. 2.

<sup>100</sup> Jornal Moderno, 09 de março de 1915, p. 2.

<sup>101</sup> Jornal Moderno, 13 de abril de 1916, p. 1.

<sup>102</sup> CHAZKEL, Amy. Op. cit., p. 300-5.

João Ranulpho não parece ter precisado contar com suas redes de apoio quando a polícia levou “consigo todos os apetrechos indispensáveis, como sejam: roletas, talões em branco, papel carbono, lápis e até... dinheiro”. Uma pena não sabermos a quantia. Um dia depois ele foi à redação do *Jornal Moderno*, periódico que fez a cobertura da notícia na Secretaria de Polícia. O motivo dele ter ido ao escritório do periódico foi informar que não havia sido preso por ser “alferes da guarda nacional – título que teria invocado se acaso o quisessem meterem no xadrez”. A ocupação de posto na Guarda Nacional dava prestígio e também vantagens sociais, mesmo ao longo da república, garantindo imunidade diante das ações policiais e permitindo agir ao arrepio da lei.<sup>103</sup>

Assim como os policiais e membros da Guarda Nacional, os militares das Forças Armadas também faziam das suas. Em setembro de 1908, “um grupo de marinheiros da divisa de instrução” estava promovendo “toda a sorte de desordens no botequim do senhor Diogo, à rua do Colégio”. A noite já ia alta quando os marinheiros ébrios começaram a fazer barulho, “não atendendo nem respeitando as famílias ali residentes”.<sup>104</sup> No ano de 1915, em meio à crise provocada pela grande guerra, “uma praça do quarto batalhão de artilharia” foi procurar uma banca de jogo para “obter maiores lucros”. Os vencimentos não deveriam ser suficientes para ele e o jeito encontrado de potencializar o dinheiro do soldo foi apostando em uma mesa verde. Um grupo que fazia escolta e sabia da intenção da praça subiu “até a espelunca e de lá conseguiu tirá-lo”. Após este feito, quando estavam “chegando à ladeira do Carmo, [entenderam] de espancar tão desapiedadamente o preso”, provocando espanto nos moradores. O agredido ainda foi visitado por outra escolta, que não conseguiu movê-lo do lugar. Somente “pela madrugada” apareceu a carrocinha que o levou “para o quartel, ao Barbalho, com o corpo contundido das pranchadas que levou”.<sup>105</sup>

Atacar o companheiro foi uma forma da escolta aplicar-lhe um corretivo para que ele não procurasse novamente jogar, talvez porque tivesse alguma dívida, talvez rixa antiga, ou foi por motivos que nos escapam? Os quadros subalternos do Exército, ao longo do século XIX, foram preenchidos através de recrutamentos, inclusive forçados. Segundo Iacy Mata, “os escolhidos para recrutas eram homens sem emprego e de “má” conduta; essa última expressão, dúbia e abrangente, permitia enquadrar os diversos tipos de comportamento social: bebida, jogo, briga, desordem”.<sup>106</sup>

---

<sup>103</sup> *Jornal Moderno*, 14 de abril de 1916, p. 5.

<sup>104</sup> *Diário de Notícias*, 18 de setembro de 1908, p. 3.

<sup>105</sup> *Diário de Notícias*, 05 de setembro de 1915, p. 5.

<sup>106</sup> MATA, Iacy Maia. op. cit., p. 76-77.

Outro caso encontrado ocorreu no “Largo Dois de Julho”. O motivo foi “o desgraçado vício do jogo” que colocou em conflito Antônio Alves Florêncio “e um soldado do [quinto batalhão?] de caçadores”. Antônio e o soldado se estranharam por haver desconfiança em uma partida de jogo. A quebra de confiança era um dos estopins dos conflitos entre os jogadores. No meio da briga, o soldado puxou uma navalha, mas acabou se cortando sozinho com ela “em uma das mãos”. A polícia não interveio diretamente. O guarda civil de número 195 telefonou “ao oficial de estado no quartel”, que deu ordem de recolher o soldado e ir atrás do contendedor Antônio.<sup>107</sup>

Até aqui notamos um compartilhamento de práticas sociais entre os mais diversos níveis sociais e ocupação dos sujeitos. Os policiais civis ou militares, Guardas Nacionais e militares das Forças Armadas eram homens de carne e ossos. Apesar de vestirem as fardas específicas e terem obrigações e posições hierárquicas diversas, não destituíam as suas relações sociais, seus problemas financeiros, nem mesmo religiosidade e concepções de enxergar o mundo.

Cito aqui o caso de “Jovino de tal”, lotado no “segundo distrito de Brotas, à Cruz da Redenção”, que conciliava suas atividades de cabo [do Exército? Da Polícia?] com a de filho de santo. Defensor de seu pai espiritual, perseguia os desafetos deste.<sup>108</sup> Pedro Azevedo Gordilho, popularmente conhecido como Pedrito Gordo, foi um delegado, e também chefe de polícia, envolvido com o candomblé. Em pesquisa sobre a repressão aos candomblés de Salvador entre os anos 1920 e 1940, Ângela Lühning encontrou informações que mostram que “Pedrito teria sido ogã na casa de Silvana (mãe de santo), em Periperi”. Sua relação poderia extrapolar o campo espiritual, tendo em vista que a autora supõe que “existiu algum contato mais próximo entre o delegado e a mãe de santo”. Famoso pela forma violenta de combater não só candomblés, mas também em reprimir prostitutas, valentões e desordeiros, até mesmo “casais de namorados ou pessoas que andavam tarde da noite na rua”, Pedrito ganhou um ABC e foi personagem da obra *Tenda dos Milagres* de Jorge Amado.<sup>109</sup>

Ao que parece, os chefes de polícia estavam próximos das atividades que deveriam combater. Lembremos da acusação direcionada a Álvaro Cova, que ocupou o posto de chefia policial dos governos José Joaquim Seabra e Antônio Ferrão Moniz de Aragão, de que ele protegia um dono de casa de jogo de azar. Um dia após o “cerco da casa de jogo do bicho do

<sup>107</sup> Jornal Moderno, 31 de julho de 1916, p. 3.

<sup>108</sup> Diário de Notícias, 12 de agosto de 1908, p. 3.

<sup>109</sup> LÜHNING, Ângela. “Acabe com este santo, Pedrito vem aí...” - Mito e realidade da perseguição policial ao candomblé baiano entre 1920 e 1942. *Revista USP*, vol. 28, São Paulo, 1995-1996, p. 197-202. A respeito dos policiais que tinham relações com os integrantes de candomblé, ver: REIS, João José. *Domingos Sodré, um sacerdote africano: escravidão, liberdade e candomblé na Bahia do século XIX*. São Paulo: Companhia Letras, 2008.

senhor Conrado, ao Cabeça”, Álvaro Cova chamou em seu gabinete o delegado Correia Caldas, responsável pela batida. Segundo a equipe de reportagem que conseguiu ouvir a conversa “naturalmente, espiando por um buraco de fechadura”, Cova sugeriu ao delegado para não perseguir “esses homens”. Havia boatos que Conrado, dono da casa de jogo vasculhada, era amigo do próprio Cova. Após a conversa com o chefe de polícia, Correia Caldas ficou sem seus auxiliares, assistência fundamental para realizar batidas contra jogos e fazer o policiamento das ruas. Uma das leituras possíveis para esta ação pode ser o descontentamento de Cova com as ações de repressão do delegado. Nesse sentido, a menção do sapateiro que informou que o chefe de polícia não gostaria da ação do delegado ganha credibilidade.<sup>110</sup>

O delegado Correia Caldas ainda tentou dar explicações sobre a ação do seu superior na imprensa, informando que sua tropa policial não havia sido a única a ser suprimida, já que “por necessidade do serviço a [tropa da delegacia] da segunda circunscrição seria recolhida também o mais breve possível”. Porém, no dia seguinte, ele enviou um telegrama pondo dúvidas em tal afirmação, solicitando ao chefe de polícia “para mandar para a delegacia um sargento com três praças, pois não devo ficar sem um soldado a minha disposição durante o dia”. Ao seu ver, “a delegacia da segunda [circunscrição] tem muitas praças e sargentos”, argumento utilizado para o reestabelecimento de seus comandados, o que dá margem para pensarmos que a retirada da força policial sob suas ordens foi uma forma de retaliação de Álvaro Cova a suas batidas policiais que visavam impedir os jogos.<sup>111</sup>

Os dois chefes de polícia, Álvaro Cova e Pedrito Gordo, apareceram em matéria bem-humorada do periódico *A Tarde*, em abril de 1920, intitulada “Canção das combucas”, que reproduzimos abaixo:

Há terrível debandada  
No reino da jogatina  
A polícia anda assanhada  
Diz que ela, agora, ensina

Fecha a roleta, yáyá,  
Fecha a roleta, yôyô  
Fecha o seu jogo e não seja jurúrú  
Fecha a roleta, yáyá,  
Fecha a roleta, yôyô

} Refrão

O seu Pedrito acabou com o jaburú  
Seu Pedrito está jurando  
Bicho, carta e dominó  
Quando pega vai botando  
*Pessoá* no xilindró

[Refrão]

<sup>110</sup> Jornal Moderno, 05 e 06 de agosto de 1913, ambos primeira página.

<sup>111</sup> Ver primeira semana de agosto dos periódicos *Gazeta do Povo* e *Jornal Moderno*.

Quem jogar apanha sova,  
Come cadeia, facão  
Oh! Que saudade do Cova,  
Que bancava proteção

[Refrão]

Quero ver quando acaba  
De botar cartas no fogo  
De que vive o pessoá  
Que só vivia de jogo  
[Refrão]<sup>112</sup>

Com tom jocoso e ritmado, a “A Canção das combucas” nos serve para retomarmos discussões feitas anteriormente. O primeiro aspecto que nos chama atenção é a adjetivação de Salvador como “reino da jogatina”. Apesar de relativizarmos a popularidade e expansão dos jogos de azar, diversos casos foram encontrados nas páginas de diferentes periódicos soteropolitanos. As diferentes modalidades e possibilidades de interagir com a sorte e o azar também estão inclusas, citando jogos como cartas, dominó e o jogo do bicho. Dois outros jogos também aparecem: roleta e jaburu.<sup>113</sup>

É possível inferir que o poeta não tinha em mente os grupos sociais letrados e abastados quando imaginou a verbalização de tal canção. As palavras “yáyá” e “yôyô” denotam uma linguagem popular, corruptela dos demarcadores de hierarquia sociorracial sinhá e senhor, sugerindo uma comunicação oral cotidiana, seja por forma de tratamento próximo ou então um apelido. Isso também se verifica através das palavras “acabá” e “pessoá”.

A canção ressalta as ações de repressão constantes da polícia sob a batuta de Pedrito em contraste estabelecido com a sugestão da proteção que Álvaro Cova fornecia às casas de jogos. Podemos ler tais versos como uma valorização do delegado Pedrito, numa possível aliança entre ele e o periódico. Na seção anterior mostramos vários casos de interferências policiais em espaços públicos e privados. Muitos deles, inclusive, quando Cova era chefe de polícia. E, nas linhas acima, foram ilustrados episódios de policiais que eram jogadores ou responsáveis pela exploração dos jogos.

A referência ao jaburu serve para exemplificar os diferentes tipos de jogos, além de se encaixar na rima dos versos. A canção poderia ser um elogio do periódico *A Tarde* aos modos de

<sup>112</sup> *A Tarde*, 15 de abril de 1920, p. 1.

<sup>113</sup> Alguns jogos são adaptações ou reinterpretações de modalidades anteriormente existentes. Roleta e jaburu, por exemplo, funcionavam de forma semelhante. A diferença principal é que na primeira se apostava em números, no intervalo entre 0 e 36, combinando-os com as cores preta, vermelha e verde e, no jaburu, os números e cores são substituídos por animais. CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 12. Ed. São Paulo, Global: 2012, p. 359.



abordagem do delegado Pedrito Gordo contra práticas culturais dos trabalhadores, citando as prisões e os métodos de correção violentos como espancamento e até surra de facão, bem como a destruição dos utensílios que serviam aos jogadores e donos de casas de jogos. Isto, porém, não era empecilho para que o mesmo periódico publicasse artigos criticando a conduta e personalidade de Pedro Azevedo Gordilho.<sup>114</sup>

Por fim, temos uma relação direta entre jogo e o pessoal que dele vivia, seja como forma de diversão ou utilizando as diferentes modalidades de aposta como uma via para auferir lucro e amenizar as condições financeiras. Amy Chazkel afirma que era preciso apenas 100 réis para poder apostar no jogo do bicho, tendo o prêmio de aproximadamente 20 vezes o valor apostado, daí que não era possível mudar radicalmente a condição socioeconômica através de apostas no jogo do bicho.<sup>115</sup> O quadro não deveria ser diferente para a Salvador entre os anos 1890 e 1920. Acreditamos que as demais modalidades de jogos de azar ilegais também não permitiam uma ruptura abrupta da condição financeira de quem apostava. No entanto, é possível imaginarmos que jogadores contumazes tenham alcançado tal feito, ainda que com muito esforço na prática da contravenção.

No dia sete de dezembro de 1921, mais de um ano após a publicação da “Canção das combucas”, o *A Tarde* noticiou uma prisão no Mercado Modelo. O local eram ponto de encontro de “ganhadores, carregadores, carroceiros” que não queriam passar o horário do almoço “sem uma discussão, sem um brinquedo”. E buscavam a animação que precisavam no jogo, sendo ele “a melhor diversão [...] inocente ou não”, ou seja, com ou sem aposta valendo dinheiro. O jogo incomodava não só por ser uma diversão de trabalhadores no intervalo da labuta, mas também por apresentar caminhos de subsistência, ainda que estreitos, que não estavam atreladas às mesmas concepções de trabalho que a imprensa ecoava, verbalizando as aspirações de grupos socioeconomicamente privilegiados, letrados e legatários da riqueza oriunda dos anos em que perseverou a escravidão. Talvez, por isso, o periódico questionasse ao fim da canção o que seria do “pessoá que só vivia de jogo”.<sup>116</sup>

Encontramos diversos casos de policiais, integrantes da Guarda Nacional e militares das Forças Armadas, com suas hierarquias, insígnias e funções específicas, que estavam envolvidos de alguma forma com os jogos de azar. Na posição de dono da casa de jogo – também chamada de combuca ou casa de tavalagem – ou sendo mais um jogador arriscando somas de dinheiro nos bichos, nas cartas, nas roletas ou demais variedades que mesclavam a sorte e o azar, vimos que

---

<sup>114</sup> *A Tarde*, 21 de setembro de 1922 apud LÜNING, Ângela. Op. cit, p. 199.

<sup>115</sup> CHAZKEL, Amy. Op. cit. p. 183.

<sup>116</sup> *A Tarde*, 07 de dezembro de 1921, p. 2.

os responsáveis pela repressão não estavam tão distantes das práticas culturais e dinâmicas sociais daqueles e daquelas que eles deveriam coibir.

As fontes até aqui trabalhadas distanciaram a possibilidade de interpretações dicotômicas, o que nos fornece novas bases de interpretações no campo da História Social. Os casos aqui trabalhados, amiúde, aparecem em pequenas notas nos periódicos e, aparentemente, tem pouco a dizer. No entanto, quando vistos em conjunto e inseridos em um contexto mais amplo, percebemos uma rede complexa de relações e protagonismos, que muitas vezes é interpretada através do argumento da contradição. Como mostrou Wellington Silva, havia um compartilhamento do “universo social” entre os policiais e jogadores, bem como os homens e mulheres que viviam as práticas e comportamentos marginalizados. Segundo ele, “a diferença basilar entre ambos era o fardamento e algumas poucas insígnias que simbolizavam autoridade. E o armamento, é lógico. Mas por debaixo da farda se escondia um homem comum, geralmente mestiço como aqueles a quem ele deveria reprimir”.<sup>117</sup>

Apresentamos até aqui os locais dos jogos e as suas variedades. Acompanhamos as ações da polícia em campos mais opostos e mais próximos das práticas sociais dos trabalhadores que, em tese, eles deveriam reprimir e evitar ao máximo a reprodução. Os integrantes da Guarda Nacional e militares das Forças Armadas, fora do escopo da repressão cotidiana, fomentaram os jogos por diferentes meios. Os periódicos cumpriam a função de noticiar, adicionando diferentes matizes de opiniões sobre os jogos ilegais perseguidos nos anos do pós-abolição. Cabe agora sabermos as múltiplas atividades malquistas e mal vistas pelos periódicos, que muitas vezes eram associados aos jogos de azar ilegais.

## 1.2 DIVERSÕES E TENSÕES PARA ALÉM DA SORTE E DO AZAR

Os jogos de azar não estavam sozinhos na Salvador recém republicana e livre da existência legal da escravidão. Além das práticas de lazer e sociabilidade que detinham potencial lucrativo, em que o ganho e a perda dependiam exclusivamente da sorte, existiam outras formas

---

<sup>117</sup> SILVA, Wellington Barbosa da. “Nas malhas da polícia(?) Controle social e resistência no Recife do século XIX (1830-1850)”. In: NEGRO, A. L., SOUZA, E. S., BELLINI, L. (orgs.) *Tecendo histórias: espaço, política e identidade*. Salvador: EDUFBA, 2009, p. 114.

de diversão e aposta que não beiravam a ilegalidade. As apostas em corridas a pé ou a cavalo, “ou outras semelhantes”, não eram consideradas violação da lei, por exemplo.<sup>118</sup>

Nas páginas periódicos de Salvador, entre os anos 1890 e 1920, encontramos uma miríade de práticas de diversões. No entanto, havia distinções. A depender dos sujeitos e espaços envolvidos, os meios de verbalização das aspirações de setores abastados, letrados e dominantes dos mecanismos de poder, constantemente solicitavam a atenção da polícia, demarcando as hierarquias sociorraciais e econômicas vigentes. O futebol é um exemplo neste sentido.

Difundido no país a partir de estudantes brasileiros que foram estudar na Inglaterra e retornaram trazendo uma bola e um manual do jogo, o futebol no Brasil chegou com características de “modismo elegante”. Muito diferente da identidade proletária característica entre os ingleses, como mostrou Leonardo Pereira.<sup>119</sup> Em Salvador, o jogo teria chegado através de jovens paulistas que migraram para Bahia para cursar a Faculdade de Medicina.<sup>120</sup> Seu desenvolvimento foi interpretado pelos defensores das ideias dos higienistas como uma maneira de melhorar a constituição física e formar uma “nação robusta”, quiçá afeita ao trabalho. Sua solidificação representava um comportamento moderno, prezando pelas capacidades mentais e corporais, atividades muitas das vezes consideradas como “divertimentos salutareis e higiênicos”.

Em pouco tempo o futebol se popularizou e logo foram criados mecanismos de exclusão da participação dos trabalhadores. Nos clubes “elegantes” e “refinados” não eram permitidas a admissão de “pessoas de cor”, não havendo “lugar para trabalhadores recém egressos da escravidão” e seus descendentes. Diversas foram as tensões e resistências dos trabalhadores, que criaram seus próprios clubes e suas ligas de campeonato, pois eles não eram considerados como legítimos *sportmen*. As arquibancadas também eram espaços de distinção, frequentadas por homens e mulheres jovens da alta sociedade, contribuindo para que os jogos de futebol se tornassem um “evento social da moda” carioca.<sup>121</sup>

Em Salvador também houve tentativas de apartar os trabalhadores das partidas de futebol. Os periódicos da época diziam que eles pervertiam o ideal do jogo, utilizando as “disputas entre as equipes para fazer apostas”.<sup>122</sup> As adaptações eram feitas justamente pela efervescência do

---

<sup>118</sup> BRASIL. Lei nº 628, de 28 de outubro de 1890. *Decreto instituindo o Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*. Livro 3, capítulo 3, artigo 370. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/1851-1900/L628.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1851-1900/L628.htm). Acessado em: 04 de setembro de 2017.

<sup>119</sup> PEREIRA, Leonardo Affonso de Miranda. *Footballmania: uma história social do futebol no Rio de Janeiro. 1902-1938*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

<sup>120</sup> CAFÉ, Lucas Santos. *Dos simpaticísimos aos incivilizados: A formação do cenário futebolístico na cidade de Salvador (1895-1918)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 2013. p. 81.

<sup>121</sup> PEREIRA, Leonardo Affonso de Miranda. op. cit., especialmente a subseção A moda do high-life.

<sup>122</sup> CAFÉ, Lucas. op. cit., p. 85.

futebol, que rapidamente passou a figurar como um dos esportes nacionais.<sup>123</sup> Salvador, assim como o Rio de Janeiro, abrigava espaços para corridas de cavalo (turfes), clubes atléticos e náuticos. De acordo com Leonardo Pereira, esses locais serviam para ocultar casas de jogos; da mesma forma que, rapidamente, o futebol passou a ser utilizado como palco de apostas, estampando modificações de sentido, e adjetivado pela imprensa como vicioso.<sup>124</sup>

Um dos problemas vistos pelos responsáveis das organizações das partidas de futebol e dos membros da Intendência soteropolitana, corroborados com a divulgação nos meios impressos, era a prática do futebol pelos “amadores” – aqueles que supostamente não reproduziam as regras e técnicas, tampouco acessavam os espaços oficiais. Em Salvador, o campo oficial para as partidas da Liga Baiana de Sports Terrestres era o Campo dos Martyres, até 1920, no bairro da Graça.<sup>125</sup> Quando não era jogado nos espaços previamente estabelecidos e quando os indivíduos que estavam jogando não eram os *sportmen* soteropolitanos, os periódicos rapidamente tratavam de denunciar e chamar a atenção da polícia.

Em setembro de 1910, o *Diário de Notícias* reclamava do “futebol dos vadios e malandro” no largo do Tororó, considerado um “divertimento também pernicioso e que traz vários prejuízos não só aos moradores do local como ainda aos transeuntes”, por conta das bolas que eventualmente escapavam. O problema não estava somente nas boladas que as pessoas “muitas vezes, tem recebido no rosto”. Independentemente do local acertado pela bola, o alvo eram os praticantes das partidas.<sup>126</sup> O mesmo acontecia com os jogos de azar. A aproximação com o jogo de azar era uma forma de estigmatizar as atividades de indivíduos que não faziam parte dos setores sociais privilegiados, estabelecendo locais de distinção e, ao mesmo tempo, demarcando a quem estavam reservadas determinadas práticas. Antes disso, é necessário observarmos o cenário de atividades legais que dividiam espaço com os jogos de azar em Salvador.

Um dos exercícios comuns era o tiro ao alvo. Agremiando tanto sócios e alunos de clubes de tiro quanto militares, consistiam em disputas que envolviam destreza e habilidade com a mira e o aperto do gatilho dos membros participantes. Eram criados torneios de tiro ao alvo, tendo como critério a distância entre o atirador e os alvos, o tipo de armamento, a restrição de munição e o lugar em que o alvo foi atingido. Havia um sistema de pontuação, que variava de acordo com o desempenho e a avaliação dos critérios ao fim dos eventos. As fontes até aqui encontradas,

---

<sup>123</sup> Sobre a utilização do futebol como elemento nacional, ver: PEREIRA, Leonardo Affonso de Miranda. op. cit., capítulos 2, 3 e 4.

<sup>124</sup> PEREIRA, Leonardo Affonso de Miranda. op. cit., p. 45-46.

<sup>125</sup> Informação extraída da comunicação de: SANTOS, Henrique Sena dos. “No campo da Graça: um estágio e algumas sociabilidades no futebol soteropolitano nos anos 1920”. In: *ANPUH Bahia*, 2012. O texto pode ser consultado em: <http://www.viencontroanpuhba.ufba.br/modulos/submissao/upload/43114>.

<sup>126</sup> *Diário de Notícias*, 22 de setembro de 1910, p. 5.

mesmo que parciais, sugerem que os clubes de tiro eram espaços de lazer e sociabilidade restritos. O fato de existirem alunos e sócios indica pagamento de mensalidade, além de outros possíveis requisitos, como não ser trabalhador manual, ser alfabetizado, não ter registro em instituições policiais. Condições que acabavam por criar nichos entre população considerada branca entre os de cor, ou entre abastados e desfavorecidos monetariamente, sem a existência de uma lei de segregação dos espaços de maneira enfática.<sup>127</sup>

O mesmo deveria acontecer com os Jockey Clubs, onde ocorriam os turfes – páreos de corrida de cavalo. Em 27 de janeiro de 1920, *O Imparcial* noticiou o movimento das seis corridas existentes, dando as características dos animais e suas estatísticas de vitória. Um bilhete de aposta no dia foi cotado no valor de 2\$100 (dois mil e cem réis), suficiente para comprar uma lata de “Leite Moça” por 1\$400 (mil e quatrocentos réis) e uma garrafa de “Azeite de luz”, avaliada em \$900 (novecentos réis), e ainda ficar com \$100 (cem réis) de troco.<sup>128</sup> Em outras palavras, não era um local de diversão aberto largamente ao público. Existiam dois locais de corrida de cavalo em Salvador, o Jockey Club no Rio Vermelho, e o Hypodromo São Salvador, situado entre o Dendezeiros e a Boa Viagem.<sup>129</sup>

Em 1915, o Hypodromo São Salvador não parecia desfrutar da frequência de clientes pois, no dia primeiro de junho de 1915, “o senhor Manoel Henrique de Souza” lançou uma proposta no Conselho Municipal “requerendo o arrendamento por espaço de cinco anos”, com o intuito de “restaurar o turfismo na Bahia”. De fato, poucas são as notícias encontradas sobre o turfe nos periódicos na primeira década do século XX na Bahia, tema deve ser explorado com maior atenção e cautela.<sup>130</sup> A situação econômica deve ter melhorado ao longo da década de 1920, quando o periódico *O Combate* noticiou a reabertura do Jockey Club na Boa Viagem, “com o brilhantismo esperado”, apoiado pela Liga Baiana de Desportos Terrestres. Cogitamos ainda que a maré de sorte do estabelecimento, assim como o nome, tenha mudado após tomar “créditos especiais” no valor de 10:000\$000 (dez contos de réis) do erário público do governo estadual.<sup>131</sup> A matéria assinalava a presença de “maior número de elemento delicado, feminismo [*sic*]”. Leonardo Pereira, ao estudar futebol, mostra a presença de mulheres nas partidas, adjetivadas

<sup>127</sup> Sobre tiro ao alvo: Diário de Notícias: 04 de maio de 1908, p. 1; 02 de junho de 1908, p. 7; 21 de novembro de 1912, p. 1. A dissimulação das relações raciais brasileiras pode ser vista em: ALBUQUERQUE, Wlamyra R. de. *O jogo da dissimulação: Abolição e cidadania negra no Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

<sup>128</sup> *O Imparcial*, 27 de janeiro de 1920, p. 3.

<sup>129</sup> Diário de Notícias, 02 de maio de 1900, p. 2. Sobre a exploração do turfe no Rio de Janeiro, ver: MAGALHÃES, op. cit., p. 39-69.

<sup>130</sup> A Notícia, 04 de junho de 1915, p. 3.

<sup>131</sup> Os créditos especiais foram concedidos nos anos de 1923 e 1925. Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional (doravante, HDBN) - Relatórios dos Presidentes dos Estados Brasileiros (1892-1930). Mensagem apresentada pelo exmo. sr. dr. Francisco Marques de Góes Calmon, Governador do Estado da Bahia, à Assembleia Geral Legislativa. 07 de abril de 1927, p. 339, 484 e 509.

pelos periódicos cariocas como “o belo sexo” e o grupo “frágil da série humana”. Essa seria a maneira de demonstrar presença de público e popularidade, anunciando o turfe assim como foi realizado com o futebol.<sup>132</sup> A presença das mulheres era perceptível nas arquibancadas, onde “muitos olhinhos femininos acompanhavam com interesses as corridas do domingo”.<sup>133</sup>

E não só as disputas com animais interessavam os moradores de Salvador. Ou, talvez, os “cidadãos Antonio de Almeida Couto e Raul Gurrity Pessoa, ou empresa que organizarem”, estivessem buscando implementar o gosto pelas corridas de bicicleta, solicitando ao Conselho Municipal, em 24 de outubro de 1908, a “concessão para montar e explorar um velódromo”. No projeto enviado constava que a “zona privilegiada” seria os distritos de “Santana, São Pedro, Vitória e Nazaré, sendo o local, dentro do referido perímetro, escolhido pelos concessionários, de acordo com a Intendência”. Os solicitantes estavam “sujeitos a fazer todas as obras sob a fiscalização do Município, não podendo executar obra alguma sem prévia autorização”. Eles também se comprometiam a pagar os impostos da lei 871 do orçamento de 1908. Tal lei, provavelmente, era referente ao município, pois não encontramos ocorrências da lei citada pelos requerentes nos *Relatórios dos Presidentes dos Estados Brasileiros* ou nas *Mensagens do Governador da Bahia para a Assembleia*.<sup>134</sup>

Percorremos as regiões mencionadas por Antonio Couto e Raul Pessoa no início do capítulo e observamos a multiplicidade de jogos de azar que ocupavam as ruas soteropolitanas nas primeiras décadas do século XX. Os concessionários do velódromo não mencionaram a exclusividade das corridas de bicicleta em seu interior, embora isso pudesse estar implícito quando se comprometiam a explorá-lo “ao seu bom e regular funcionamento” garantindo o “privilégio de zona por dez anos”.<sup>135</sup>

Apostar nos times das partidas de futebol, no tiro ao alvo, em corridas de cavalo, de bicicleta e até mesmo a pé não eram atividades consideradas crimes pelo *Código Penal* de 1890. No artigo 370 deste documento constava que jogos de azar eram aqueles “em que o ganho e a perda dependem exclusivamente da sorte”, acentuando que “não se compreendem na proibição dos jogos de azar as apostas de corridas a pé ou a cavalo, ou outras semelhantes”. Elementos

---

<sup>132</sup> PEREIRA, Leonardo Affonso de Miranda. op. cit., especialmente a subseção A moda do high-life.

<sup>133</sup> O Combate, 20 de julho de 1917, p. 5.

<sup>134</sup> Diário de Notícias, 24 de outubro de 1908, p. 1. Os dois últimos documentos fazem parte do acervo disponível na HDBN.

<sup>135</sup> Diário de Notícias, *idem*.

como técnica, habilidade, destreza, força e velocidade afastavam esses divertimentos com potencialidade lucrativa – ainda que para poucos – da tipificação imposta no *Código Penal*.<sup>136</sup>

Contudo, o que a lei pregava não era posto em exercício da mesma forma para todos. Práticas tão distantes eram aproximadas dos jogos de azar como uma forma de estigmatização. Um mês antes dos festejos juninos, o periódico *Diário de Notícias* já alertava contra o “abusivo divertimento de arraias e, o que é mais perigoso, o jogo de foguetes em ruas estreitas”. Para enfatizar a necessidade de repressão policial citava caso de “um foguete atirado no local, já há dias” atingindo a propriedade de um certo “senhor Leitão”.<sup>137</sup> O “jogo de fogos” e as fogueiras eram vistos como costumes que não cabiam em “uma capital que atingiu a civilização”, responsáveis por “lamentáveis desastres”.<sup>138</sup> De acordo com Rinaldo César Leite a proibição da queima de fogos no São João era expressa nas posturas municipais, mas não era observada.<sup>139</sup>

A mesma distinção acontecia com o futebol. Quando não praticado pelos *sportmen* o futebol virava “sport de vagabundos” ou o “jogo de bolas da meninada peralta [e] de desocupados marmanjos”, sem os ares de civilidade e higienismo tão valorizados. Para essa “malta de vadios” só restava a atenção policial, responsável por “reprimir o abuso”.<sup>140</sup> Decodificar quem eram os sujeitos e os espaços onde tais atividades aconteciam é fundamental para entendermos o processo de condenação das formas de lazer e sociabilidade dos trabalhadores. Quando o solo do Campo dos Mártires era pisado pelos jogadores detentores de letramento, de condição econômica favorável, considerados brancos e que faziam questão de se reafirmarem enquanto tal, aí o nome dado era futebol. Caso contrário, quando lá estava “uma porção de garotos e desocupados”, os periódicos taxavam de “pernicioso jogo de futebol”.<sup>141</sup>

Mesmo os divertimentos mais sutis não escapavam aos olhares dos articulistas dos periódicos, muito menos da polícia. Era uma “tarde” quando Tertuliano Turibio dos Santos “estava jogando pião em companhia de menores vagabundos, quando a polícia da Sé o prendeu”.<sup>142</sup> Também denunciavam “o pernicioso jogo do bodoque”, passível de “repressão, porque além da algazarra que provoca, tal divertimento é perigoso”.<sup>143</sup> Nem mesmo as pequenas gudes escapavam. João Pereira Brunnio foi um dos “menores [...] conduzido ao posto da Sé”

<sup>136</sup> BRASIL. Lei nº 628, de 28 de outubro de 1890. Decreto instituindo o *Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*. Livro 3, capítulo 3, artigo 370. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil/03/leis/1851-1900/L628.htm>. Acessado em: 04 de setembro de 2017.

<sup>137</sup> *Diário de Notícias*, 27 de maio de 1911, p. 2.

<sup>138</sup> *Diário de Notícias*, 23 de junho de 1910, p. 1.

<sup>139</sup> LEITE, Rinaldo César Nascimento. op. cit., p. 123-125.

<sup>140</sup> *Diário de Notícias*, 10 de agosto de 1911, p. 1.

<sup>141</sup> *Diário de Notícias*, 10 de junho de 1908, p. 1.

<sup>142</sup> *Diário de Notícias*, 26 de agosto de 1911, p. 2.

<sup>143</sup> *Diário de Notícias*, 13 de outubro de 1913, p. 3.

quando “estava jogando gude na rua da Barroquinha”. Mesmo sem sabermos se ele ficou arrependido, envergonhado, se sofreu castigos físicos e pressão psicológica ou se foi uma estratégia para sair o quanto antes do posto policial, “o pequeno jogador declarou que não mais faria semelhante brincadeira”.<sup>144</sup>

Distrações incomuns também faziam parte do cenário soteropolitano. Uma delas consistia em um homem que andava carregando um caixão com “cobras inofensivas”. Considerado como “aventureiro esperto, cuja única ocupação consiste em explorar a ingenuidade do povo da terra do senhor J. J. Seabra”, ele se dirigia aos locais mais frequentados e, “com arreganhos e trejeitos” punha-se a anunciar “as habilidades de seus bichos”. Muitas pessoas eram atraídas pela curiosidade, independentemente da idade e do gênero, até que ficasse “bloqueado inteiramente por muralhas humanas intransponíveis”. Seu feito consistia em dizer que “exercia poderes sobre o ofídio” – habilidade posta em descrédito pelo periódico. No evento taxado como “quadro grotesco” por quem escreveu a matéria,

via-se gente de toda espécie, suarenta, insofrida, disputando a murros e a cotoveladas o gozo do espetáculo sensacional, e algumas, mais felizes, dominando a cena, dependurados dos caibros de um andaime que ali se vê, ou equilibrando-se em prodígio de acrobacia, sobre as pedras revalidas.<sup>145</sup>

Não se tratava apenas da incompreensão das práticas culturais e de lazer dos trabalhadores. Sem nenhuma sutileza, o articulista destilou seu veneno acessando imagens mentais racistas que, ao longo da segunda metade do século XX, já deveriam estar em vias avançadas de consolidação. A multidão “suarenta” e “insofrida”, composta por uma “gente de toda espécie”, boquiaberta ao disputar espaço para acompanhar algo que, aos olhos do redator da matéria, beirava o ridículo. Nessa notícia jornalística em questão não foi necessário mencionar a cor e fazer uso explícito da palavra raça para pensar e agir em modelos pautados na discriminação racial vigente no pós-abolição. Esta percepção, plausível para nós, certamente não precisou de uma leitura mais aprofundada para as pessoas que leram o periódico naquele dia e, provavelmente, entenderam a mensagem sem muitas dificuldades.

Acompanhamos as diversões legais existentes em Salvador, na virada do século XIX para o século XX. Destacamos que práticas como futebol, corridas a pé, ou montadas em cavalos ou bicicletas, e tiro ao alvo constituíam as opções de diversão legais, baseadas em elementos como habilidade, destreza, força e velocidade, afastadas da dependência da sorte assinalada pela lei.

---

<sup>144</sup> Jornal Moderno, 25 de fevereiro de 1916, p. 5.

<sup>145</sup> Diário da Bahia, 16 de março de 1917, p. 1.



Contudo, a grande parte dos trabalhadores não podia dispor dos espaços e praticar livremente as atividades que a outros eram facultadas, com poucos ou quase nenhum empecilho.

Não se tratava apenas de perseguir o jogo da bola, o pião, a gude, a corrida ou a aposta a dinheiro. Quando os trabalhadores e seus descendentes buscavam se exercitar e se divertir, utilizando meios não muitos distantes daqueles que eram praticados pelos grupos abastados e letrados da sociedade, rapidamente a imprensa fazia associações com os jogos de azar, em uma tentativa de desqualificar, estigmatizar e criminalizar não só as atividades desempenhadas, mas os grupos sociorraciais indesejáveis. Resta agora analisarmos de forma mais detalhada a maneira como os periódicos agiam, suas alianças e estratégias para propagar o discurso anti-jogo na Salvador republicana.

## 2. “O JOGO CAMPEIA”

Era 29 de março de 1912, aniversário de Salvador e um mês depois da posse de J. J. Seabra como governador da Bahia<sup>146</sup>, quando o *Diário de Notícias* lançou uma matéria referindo-se aos incentivos de combate aos jogos de azar. No corpo do texto constavam duas cartas, sendo a primeira assinada por um “Constante leitor” e a segunda assinada sob o pseudônimo de “Justus”. A primeira carta buscava elogiar a “forte campanha contra o malfadado jogo, que dia a dia infesta todas as camadas sociais nas suas várias modalidades”, cujo periódico era porta voz. Visto como “cancro social”, “pernicioso vício”, o jogo era associado a doenças da época, como uma forma de enfatizar a ideia de malefício que causava na sociedade.

A carta publicada também denunciava os locais de incidência dos jogos: a casa de número 26 da Calçada, propriedade de alguém conhecido por Cruz, era um dos espaços onde se praticava “todas as sortes de distúrbios, em completo desrespeito às famílias vizinhas”<sup>147</sup> – cenas que já foram apresentadas no capítulo anterior.

Já a segunda carta “lamentava profundamente” sobre o desperdício de mão de obra entregue aos jogos, dando destaque ao bicho e à roleta. De acordo com quem a escreveu, o jogo enchia a terra de “inúmeros prejuízos, além da vergonha”, e questionava sobre a quantidade de braços fortes e vigorosos que estavam sendo desviados, em suas palavras, para o caminho da ociosidade. *Justus*, o pseudônimo que assina a segunda carta, ainda sugere que essa mão de obra fosse empregada na lavoura, sendo uma forma de tornar o homem digno e honrado, em trabalho que “cansa o corpo, mas enobrece o espírito, vivifica a alma e dá seriedade ao caráter”.<sup>148</sup> A proposta talvez não tenha sido despreziosa. A sobrevivência deveria partir de atividade cansativa, tida como moralmente valorosa e não a partir de simples apostas em números ou bichos ou deitar sobre a mesa verde um punhado de cartas. Dentre vários ofícios e atividades laborais, por qual motivo a sugestão divulgada referia-se justamente à lavoura?

Seja denunciando os locais onde os jogos aconteciam ou apontando ocupações para o emprego dos sujeitos envolvidos nos meandros da sorte e do azar, os periódicos exerciam a função aguerrida contra práticas e costumes malvistas e malquistos pelos grupos letrados e detentores dos poderes econômico e político. Não se trata aqui de fazer a história da imprensa soteropolitana, mas sim a história das relações socioculturais, com foco nos jogos de azar, através dos periódicos

---

<sup>146</sup> Sobre a data da posse de J. J. Seabra, ver: <http://www.fgv.br/CPDOC/BUSCA/dicionarios/verbete-biografico/jose-joaquim-seabra>

<sup>147</sup> *Diário de Notícias*, 29 de abril de 1912, p. 3.

<sup>148</sup> *Idem*.

que circulavam na capital baiana entre a década final do século XIX e os vinte anos iniciais do século XX.<sup>149</sup>

A imprensa soteropolitana teve papel de destaque no combate ao jogo de azar. Muitas vezes conclamou a polícia, aliando-se a esta e às autoridades políticas para endurecer a repressão. Em outros momentos, os órgãos da imprensa buscaram se aproximar da realidade do jogador, visando explicar os malefícios que eram causados na sociedade e no próprio indivíduo.

Nesse capítulo serão desenvolvidas três discussões: as campanhas contra os jogos, as denúncias e a difusão social do jogo. No primeiro momento, ao falarmos das campanhas contra os jogos de azar, analisaremos os argumentos e as estratégias dos periódicos nos combates aos jogos, entendendo também as alianças estabelecidas com instituições e determinados setores da sociedade em tal empreitada. O segundo tópico explora a complexidade dos periódicos, fugindo da ideia equivocada de generalização e apresentando múltiplas vozes sobre o tema dos jogos nas páginas dos jornais. A imprensa não pode ser tomada como algo monolítico e unísono. Como veremos, os periódicos chegavam a divulgar jogos em suas páginas. Em outras situações, publicavam denúncias enviadas pela população. As duas situações serão fundamentais para ouvirmos as diferentes vozes da população, ainda que não possamos aferir exatamente a veracidade, mas que buscavam estampar a ideia de contato com o público. Para finalizar o capítulo, trataremos o debate sobre a difusão social do jogo, tendo em vista que no primeiro capítulo foi abordada a difusão geográfica. Duas questões serão norteadoras: qual o problema do jogo? E outra: quem podia jogar? Trocando em miúdos, veremos para quem se direcionava os problemas atribuídos aos jogos de azar.

Não foi sem propósito que o “Constante leitor”, na carta publicada no *Diário de Notícias*, se referia a imprensa como “o farol que guia e as autoridades aproveitarão a luz deste imenso farol”, referindo a última frase ao periódico em que estava publicando.<sup>150</sup>

## 2.1 AS CAMPANHAS CONTRA OS JOGOS DE AZAR

O *Diário de Notícias* foi um dos periódicos que combatia frequentemente os jogos de azar. As campanhas eram formas de trazer o debate para a cena pública, lançando suas opiniões e buscando angariar apoio popular contra os temas que levantava. As críticas realizadas pelo

---

<sup>149</sup> LUCA, Tânia Regina de. “A História dos, nos e por meio dos periódicos”. In: PINSKY, Carla B. (org.). *Fontes históricas*. 2ª ed., 1ª reimpressão – São Paulo: Contexto, 2008, p. 111-154.

<sup>150</sup> *Diário de Notícias*, 29 de abril de 1912, p. 3.

periódico poderiam circular em cafés, bares, clubes, sociedades literárias, nas reuniões dos trabalhadores entre uma jornada e outra de trabalho, entre indivíduos que liam em voz alta os jornais ao circularem pelos bondes e também nas próprias casas e rodas de jogos da cidade. Os temas lidos nos jornais não se encerram nos espaços públicos, podendo, inclusive, constituir assunto em jantares familiares, conversas entre pais e filhos, patrões e empregados no ambiente doméstico. A profusão de opiniões que poderiam surgir a partir da leitura do texto do jornal contribuía para manter o tema de maneira constante no rol de assuntos de conversas nos ambientes de sociabilidade, retroalimentando as ideias emitidas pelos periódicos através de cartas e sugestões aos jornalistas. A leitura e a interiorização do debate poderiam ser transformadas, ainda, na reprovação social, vendo negativamente os indivíduos que lidavam de alguma maneira com a jogatina, bem como solicitando das autoridades policiais e políticas ações contra as práticas de jogos de azar.<sup>151</sup> Dito isso, é necessário situar o periódico.

Lançado em 13 de março de 1875, o jornal diário e vespertino *Diário de Notícias* de Salvador foi fundado por Manuel da Silva Lopes Cardoso, português que viu no periódico uma forma de empreendimento comercial, inspirando o nome no *Diário de Notícias* de Lisboa. No ano 1898, após a morte do fundador e mudança de direção na redação, o periódico foi arrematado em leilão por uma sociedade cujo principal acionista era o governador Luís Viana (1896-1900). Com tal evento, a postura do *Diário de Notícias* foi modificada, saindo da suposta isenção política para transformar-se em difusor e defensor das ações do governo. O colapso do *Vianismo* favoreceu o declínio do periódico, que parou de circular no final de 1900. Em seguida, foi vendido ao Coronel Vicente Ferreira Lins do Amaral, retornando a circular a partir do dia 16 de março de 1903. O periódico ainda passou por mudanças em 1919, quando foi vendido a uma sociedade anônima e teve como redator chefe Altamirando Requião – sujeito que, pelo teor das suas matérias e pela sua trajetória política, carece de um estudo histórico específico.<sup>152</sup> Após a entrada do novo redator chefe o *Diário de Notícias* obteve um novo impulso no cenário tipográfico baiano, indo declinar novamente em 1924, quando Francisco Marques de Goes Calmon ascendeu ao governo do estado, pertencente ao grupo político pelo qual os integrantes do periódico se identificavam, arrefecendo a combatividade no campo da política partidária.<sup>153</sup>

<sup>151</sup> Sobre a relação da definição de opinião pública ao que tange os periódicos, ver: CHARTIER, Roger. *Cultura escrita, literatura e história: conversas de Roger Chartier com Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin e Antonio Saborit*. Porto Alegre: ARTMED Editora, 2001. p. 123.

<sup>152</sup> A biografia de Altamirando Requião foi escrita por Cláudio Veiga. Ver: VEIGA, Claudio. *Atravessando um século. A vida de Altamirando Requião*. Rio de Janeiro. Ed. Record; Salvador. Fundação Cultural do Estado da Bahia, 1993.

<sup>153</sup> A pesquisa no *Diário de Notícias* cobriu até meados da década de 1920. No entanto, as tiragens do periódico continuam até o final de 1979. As informações sobre o *Diário de Notícias* de Salvador foram retiradas do verbete do *Diário de Notícias* escrito por Consuelo Novais Sampaio, produzido pelo CPDOC da Fundação Getúlio

Ao longo de sua trajetória o *Diário de Notícias* lançou diversas campanhas com o intuito de coibir a prática dos jogos de azar. Os títulos eram os mais diversos: *O jogo*; *Ainda o jogo*; *Contra o jogo*; *Repressão ao jogo*; *Contra a jogatina*; *Campanha contra o jogo*; *Guerra ao jogo*; *Campanha contra o jogo público*; e *Campanha moralizadora*. Essas campanhas, que coexistiam e dialogavam entre si, falavam dos acordos entre as autoridades policiais e políticas no envolvimento com as casas de jogos, ameaçando publicar nomes dos figurões envolvidos, traçavam perfis sociais e psicológicos dos homens e mulheres que recorriam às bancas para apostar, bem como destacavam as mazelas que, nas linhas dos editores das matérias, os jogos traziam para a capital baiana. Essas notícias apareciam tanto de maneira sequenciada nas publicações – dias seguidos – quanto de maneira esparsa, sendo ligadas pelo título. Alguns elementos foram escolhidos como importantes para as análises das matérias, como o espaço disponibilizado pelo periódico e o tamanho da notícia, a página em que foi publicada, a repetição do título da matéria e a continuidade da discussão sobre o tema. Logo, o objetivo neste trecho é analisar as campanhas citadas, interpretando os argumentos e evidenciando a maneira de agir empregada pelo *Diário de Notícias*.

Publicar uma matéria com o título “*Contra o jogo*” já mostra o tom aguerrido do periódico contra aqueles que viam nos jogos de azar ou um divertimento, obtendo, com isso, algum lucro, ou daqueles que se sustentavam através da exploração das casas de jogos. Com esse intuito, as matérias dessa campanha chamavam atenção das autoridades policiais, denunciando o endereço e horários de funcionamento das famigeradas “combucas”. Isso demonstra a vigilância constante do periódico sobre a existência das casas de jogos na capital baiana, bem como uma cobrança recorrente à polícia. Exemplo disso é o elogio feito ao chefe de polícia Álvaro Cova, pintado como sujeito “em quem repousam todas as esperanças de moralização desta cidade”.<sup>154</sup> Essa campanha teve quatro matérias, sendo a primeira em agosto de 1908 e as demais somente nos dias cinco, 13 e 20 de setembro de 1916, quando Álvaro Cova deflagrou uma frente de ação voltada ao combate da jogatina – que não demorou muito tempo. Por isso, inclusive, o elogio do periódico na primeira notícia ao então chefe de polícia. A imagem do chefe de polícia Álvaro Cova muda com o passar dos anos. Se no início do governo J. J. Seabra (1912-1916) existiam esperanças de que ele seria capaz de extirpar o jogo, ao final da década ele é constantemente acusado de fornecer proteção aos banqueiros e donos de casas de jogos em Salvador.

---

Vargas, podendo ser consultadas em: <http://www.fgv.br/cpd/doc/acervo/dicionarios/verbete-tematico/diario-de-noticias-salvador>. Acesso no dia 08/11/2018, às 14:23.

<sup>154</sup> *Diário de Notícias*, 05 de setembro de 1916, p. 1.

As notícias com o título “*Contra o jogo*” amiúde cobravam ação policial, aplaudindo a polícia quando seus integrantes davam o “exemplo belíssimo de compreensão dos seus deveres”, já que não raro eram os casos em que o *Diário de Notícias* acusava o envolvimento de autoridades policiais com o funcionamento dos jogos. Em paralelo, o periódico reforçava a sua posição, colocando nas matérias “toda a sua raiva saneadora”.<sup>155</sup> Porém, em determinados momentos a polícia agia com maior fervor, transpondo para o plano prático as ideias semeadas nas páginas dos periódicos. Por conseguinte, os periódicos aproveitavam a ação policial para reforçar seus argumentos e demonstrar que aquilo que estava sendo defendido tinha um sentido benéfico à sociedade, colocando-se enquanto patronos da moral e de valores sociais vigentes, tal como o apreço pelo trabalho.

A campanha “*Repressão ao jogo*” nos mostra justamente isso. Ao todo, foram 17 matérias publicadas entre o mês de abril de 1912 e o mês de maio de 1913. Ancorada em uma circular de repressão ao jogo, expedida pelo então chefe de polícia Álvaro Cova, cuja ordem era perseguir o “vício do jogo”, o *Diário de Notícias* empenhou-se mais uma vez no combate ao chamado “vício negregado”. Em que pese o racismo explícito ao retratar os jogos de azar, a iniciativa do chefe de polícia integrava os ideais de progresso propalados pelo início de governo de J. J. Seabra (1912-1916). A modernização integrava tanto a urbanização de Salvador quanto a moralização dos costumes dos seus habitantes.<sup>156</sup>

Apesar de expor seu preconceito racial, atrelando os problemas sociais vividos na capital baiana fortemente à população de cor, o periódico citou em suas matérias que, além de casas consideradas “espeluncas” e “combucas”, havia algumas que possuíam iluminação elétrica. Essa informação se torna significativa pois evidencia clivagens sociais pouco nítidas nas matérias, que recorrentemente silenciam a presença dos jogos de azar entre as classes abastadas, atrelando os jogos, enquanto um problema a ser enfrentado, amiúde, aos trabalhadores. Um exemplo era o criado que, com o dinheiro confiado pelo patrão, ao invés de cumprir o dever que lhe foi dado, empenhava a quantia financeira no jogo.<sup>157</sup>

Foi o que aconteceu com Rosalvo Pinheiro d’Oliveira, “empregado do açougueiro Antonio Vieira, estabelecido com o açougue nº 8, ao Campo dos Mártires”. Rosalvo recebeu do patrão a quantia de trinta mil réis para fazer um depósito de carnes, na rua J. J. Seabra. Ao chegar ao local designado, Rosalvo “em vez de cumprir a obrigação que lhe fora dada, meteu-se em uma

<sup>155</sup> *Diário de Notícias*, 13 de setembro de 1916, p. 1.

<sup>156</sup> Sobre o assunto, ver: LEITE, Rinaldo César Nascimento. *E a Bahia civiliza-se... Ideais de civilização e cenas de anti-civilidade em um contexto de modernização urbana*. Salvador, 1912-1916. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1996.

<sup>157</sup> *Diário de Notícias*, 23 de abril de 1912, p. 1.

*baiuca* de jogatina, perdendo todo o dinheiro na roleta”. Neste dia Rosalvo não voltou ao trabalho para dar notícias ao patrão Antônio. Fez isso somente no dia seguinte, retornando “para contar a sua desgraça ao dono do açougue, que, chamando o guarda civil 147, contou o caso de esperteza de que fora vítima e pediu a prisão do seu fiel empregado”. Rosalvo terminou sendo preso no xadrez da rua do Paço.<sup>158</sup>

A matéria da campanha “*Repressão ao jogo*” também compara a exploração dos jogos de azar em Salvador e na Europa. Lá na Europa não teria problemas se o “capitalista viciado, que não acha onde empregar as suas libras” jogasse, nem se o “homem do povo sem trabalho, que não acha outro meio de ganhar algumas libras” fizesse o mesmo. A justificativa para ocorrência dos jogos em territórios europeus se dava justamente pela abundância de “escolas, centenas de fábricas, centenas de oficinas, centenas de casas de labor, em proveito da humanidade”. Mas se questionarmos a fonte sobre a dita comparação, teremos como resposta que “nós não podemos ser comparados aos países europeus. Somos um povo novo, um povo que poderá vencer no futuro, e não é justo, portanto, que nos deixemos envenenar pelos vícios que deprimem, que aniquilam, que roem o caráter e as energias produtoras”.<sup>159</sup>

“Mulheres e homens válidos para o trabalho, que infestam as ruas” ofereciam “a sorte” em bilhetes de loteria “nas ruas, nos cafés, nas casas comerciais”. Lutava-se contra os jogos por conta dos grupos sociais que tinham acesso a eles facilmente, através da esperança de amenizar temporariamente as agruras financeiras, apostando o pouco que tinham em mãos. Ou então, transformando a exploração dos jogos em um trabalho, como faziam os vendedores de bilhetes de loteria, que também poderiam conhecer bem os meandros das cartas e dos dados, por exemplo. Assim, vemos que o problema não residia exclusivamente na preocupação com o “povo novo”, mas sim com o destino e as atividades diárias da população livre e de cor desempregada, que se esquivava em vender sua força de trabalho aos mecanismos de exploração já conhecidos e cristalizados.

Com vistas a demonstrar a amplitude recebida pelos jogos de azar no *Diário de Notícias*, tomamos como exemplos a primeira e a última notícia da campanha “*O jogo*”, realizada entre os anos de 1908 e 1916. A matéria inicial era curta e integrava a terceira página do periódico que, à época, tinha edições frequentes com oito páginas. A notícia ocupava um local de pouco destaque no conjunto geral da obra. Isso não significa, porém, que os jogos de azar não estivessem em destaque nas discussões. No entanto, nos leva a inferir que a divulgação de notícias relativas aos

---

<sup>158</sup> *Diário de Notícias*, 03 de dezembro de 1916, p. 1.

<sup>159</sup> *Idem*.

jogos não tomava o centro dos debates sobre moralidade, emprego da mão de obra e repressão ampla da vadiagem. O conteúdo da fonte abaixo dizia o seguinte:

**O jogo**

Como um cancro que, pouco a pouco, vai corroendo o organismo da sociedade, para a morte pela miséria e pela desgraça, o jogo maldito, sob todas as suas modalidades, campeia impunemente nesta capital, entre o gáudio dos viciados, o nojo da gente honesta e a apatia da polícia.

Casas onde se jogam, desde a roleta até o perniciosíssimo bicho, estão espalhadas pela cidade toda, numa exibição ofensiva às leis penais.

E querem os leitores uma prova disto? Percorram as ruas da Ajuda, Rio Branco, Baixa dos Sapateiros, etc., etc.

Esperamos que estas linhas sejam tomadas na devida consideração pelo sr. dr. chefe de polícia, a quem as dirigimos.

Em seus quatro parágrafos, além de equiparar o jogo a uma doença, adjetivando-o pejorativamente como “um cancro”, responsável por corroer “o organismo da sociedade, para a morte pela miséria e pela desgraça”, a notícia reclama da impunidade dos homens e mulheres envolvidos com os jogos de azar em Salvador. A comparação dos jogos com enfermidades era uma estratégia argumentativa recorrente, aliando-se aos discursos médico-científicos da época.<sup>160</sup> A notícia afirmava a ideia de que pessoas honestas eram apáticas à sorte e ao azar, indicada pelo “nojo da gente honesta”. Assim, quem possuía simpatia ou curiosidade pela sorte e o azar corroborava, de alguma forma, para a reprodução da jogatina. Logo em seguida caracterizava a polícia também como apática. O mesmo adjetivo, porém, com sentido diferente: a apatia policial significava a falta de ação repressiva solicitada pelo periódico.

A presença de diferentes jogos de azar, ao lado da reiteração da modesta atuação da polícia, também é mencionada, afirmando que “casas onde se jogam, desde a *roleta* até o perniciosíssimo *bicho*, estão espalhadas pela cidade toda, numa exibição ofensiva às leis penais”. Além disso, denunciava locais onde os jogos ocorriam, como a “rua da Ajuda, rua Rio Branco, Baixa dos Sapateiros”. Mais oito matérias foram realizadas sob o título de “*O Jogo*”, entre os anos de 1908 e 1916. Essas fontes nos mostram a preocupação sobre o tema dos jogos de azar.

Somado aos tipos de jogos e os locais por onde eles se espalhavam em Salvador, o periódico dava vazão a outras cenas do cotidiano, tais como a ocorrência de assassinatos ou a perturbação da ordem pública realizada por maltas de vadios. Reclamava também do futebol dos garotos, quebrando vidraças e telhados nos bairros de Nazaré, Graça e Rio Vermelho. Eram crianças que andavam “maltrapilhas e descalças, desde as primeiras horas do dia, numa vadiagem

<sup>160</sup> Sobre as discussões do saber médico na Bahia, ver: COSTA, Iraneidson, Santos. *A Bahia já deu régua e compasso: o saber médico-legal e a questão racial na Bahia, 1890-1940*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1997. Para o cenário geral, ver: SCHWARCZ, Lília Moritz. *O espetáculo das raças: cientistas, instituições e questão racial no Brasil – 1870-1930*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993;



constante e lastimável; muitas outras andam com alguns bilhetes de loteria a mendigar que se os comprem, embarçando os passos das pessoas que se destinam aos seus trabalhos”. A preocupação não se dava de maneira individual, mas sim de forma coletiva, projetando de maneira assaz pessimista uma geração que cresceria sem herdar o “esforço e o trabalho da geração atual”, crescendo com o “espírito desabituaado, sem preparo e sem cultura para o desempenho dos pesados encargos” que eram os trabalhos nas artes e ofícios das “ocupações necessárias à vida progressiva”. Nos dias vindouros, na visão do periódico, “muito raros serão os artistas nacionais habilitados ao desempenho dos ofícios, porque os tutores da infância de hoje disso não cuidam”.<sup>161</sup>

O temor da falta de mão de obra futura, seja ela qualificada ou imprescindível aos “pesados encargos”, propalado pelo *Diário de Notícias* abarcava indivíduos pobres possivelmente de cor, de ambos os sexos, independente de faixa etária. Questiono se, posteriormente, este foi mais um argumento somado aos esforços para atrair mão de obra europeia para as terras baianas.

A notícia ainda lamentava que as oficinas e escolas estivessem desertas enquanto as “praças e ruas vivem cheias de crianças consumindo o tempo no jogo de futebol, no empinamento de arraias e papagaios de papel”. A responsabilidade e culpa, nesse aspecto, era voltada às crianças e aos seus pais, homens e mulheres trabalhadoras, que não se esforçavam para obter a educação formal, realizando uma equiparação de realidade desproporcional com os grupos socioeconomicamente privilegiados, que destinavam seus descendentes aos bancos escolares.

Em uma problemática ocorrida em meados da década de 1910, tais críticas serviam para se contrapor a uma possível proibição que vedaria o emprego dos menores de 14 anos em casas comerciais. Os argumentos propostos não se preocupavam unicamente com a “infância ao abandono”, expressão que dava o título da matéria, mas sim com as restrições das explorações de trabalho que pensavam colocar em prática.<sup>162</sup> O Código de Posturas de 1921 determinava que casas comerciais “em grosso” só podiam funcionar “em dias úteis, das 6 às 18 horas e as de varejo, de 6 às 19 horas”. As exceções do horário de funcionamento seriam feitas às tavernas “que não negociarem com drogas, miudezas, perfumarias, etc.” podendo “ficar abertas até 21 horas”. Os horários de funcionamento mudavam de acordo com as datas festivas, a exemplo do “Natal, Ano Bom (Réveillon), Festa de Reis, Bonfim, Carnaval, Páscoa, São João, Dois de Julho e de Regatas”. Nos domingos e feriados havia redução do horário de funcionamento às “tavernas, padarias, depósitos de massas alimentícias, tulhas e quitandas”, indo até o meio dia. O documento era taxativo em afirmar, na postura de número 205, que ficava “proibido, terminantemente,

<sup>161</sup> *Diário de Notícias*, 09 de agosto de 1915, p. 1.

<sup>162</sup> *Diário de Notícias*, 09 de agosto de 1915, p. 1.

aceitar-se em qualquer casa comercial, seja de que natureza for, como empregado, caixeiro ou agregado, menor de 14 anos”, sendo “livre o trabalho noturno nas fábricas e usinas”. E, “nas casas comerciais em que trabalhem mulheres, devem haver sempre assentos, onde possam elas descansar, quando o permitirem as ocupações”.<sup>163</sup>

A promulgação de tal postura nos indica que menores de 14 anos trabalhavam ativamente nos comércios locais. Dessa maneira, aquilo que os comerciantes temiam e discutiam nas páginas dos periódicos, no ano de 1915, vai se concretizar seis anos depois, com a vigência do Código de Posturas de 1921.<sup>164</sup> Essas mesmas crianças de idades variadas, trabalhadoras das casas comerciais da cidade, estavam envolvidas nas práticas de sorte e azar. Por não serem considerados adultos, é possível que os salários pagos a esses trabalhadores de pouca idade fossem menor do que os habituais no mercado. Inclusive, talvez fossem mais baixos do que os salários das trabalhadoras. Isso indica que os discursos que falavam do “espírito desabitado, sem preparo e sem cultura para o desempenho dos pesados encargos” eram enganosos. Se “muito raros serão os artistas nacionais habilitados ao desempenho dos ofícios”, como afirmavam os articulistas dos periódicos, em congraçamento com as camadas sociais que detinham recursos financeiros, educação formal e poder político, isso se dava pelas dificuldades dos trabalhadores que, desde muito jovens, eram obrigados a vender a própria força de trabalho para poderem se sustentar, mantendo as despesas domésticas. Em tal cenário, os jogos de azar podem ser vistos como momentos de diversão que poderiam potencializar as magras quantias em dinheiro. São ainda caminhos alternativos de sobrevivência que não perpassavam pela lógica já conhecida de exploração do trabalho.<sup>165</sup>

A última notícia da série “*O jogo*” publicada pelo *Diário de Notícias*, dentro do recorte que compete a esta pesquisa, data de 03 de novembro de 1916. Ocupando as duas colunas da esquerda da primeira página, a imagem da notícia de pronto indica que os jogos de azar ganharam visibilidade dentro da imprensa e do cenário social de Salvador, diferente da primeira matéria que continha apenas quatro parágrafos, datada de 20 de maio de 1908. Vamos à fonte:

#### **A polícia e os clubes!**

Na condenação desse flagelo social, que tem sido a desgraça de muitas almas, o motivo de dispersão de muitas famílias, o ponto de apoio da fatalidade destruidora de muitas venturas, vimos guardando uma convicção inabalável do nosso papel, tanto mais desinteressado quando só nos anima o desejo de sanear moralmente a nossa terra e a

<sup>163</sup> Arquivo Municipal de Salvador (AMS). Indentência Municipal do Estado da Bahia. *Código de Posturas Municipais: Cidade do Salvador*, Título II, Capítulo II: Das Casas de Negócios. Posturas 187, 188, 189, 191 e 205. Ano: 1921. p. 72-3.

<sup>164</sup> As discussões de criação de um novo Código de Postura para Salvador datam de 1917, ano em que foi elaborado um esboço do documento que foi publicado em 1921. Esta pesquisa teve acesso aos dois documentos.

<sup>165</sup> *Diário de Notícias*, 09 de agosto de 1915, p. 1.

esperança de ver, afinal, esse desejo realizado, na confirmação do que asseveramos, como de uma necessidade urgente e imprescindível.

Temos clamado, destas colunas, somente a verdade, unicamente a realidade negra de uma situação de degenerescência cruel, para a qual não nos cansaremos de chamar a atenção dos responsáveis pela nossa sorte, porque para isto, justamente, é que existimos e dentro desta obrigação é que nos achamos, para a defesa dos interesses da coletividade.

[...]

Muito ainda há a fazer contra o jogo, nesta capital, mas se é exato que as casas desmoralizadoras, do Largo do Teatro e da Barroquinha aí estão a funcionar para o aniquilamento de muitas algibeiras desprezadas, o que é certo, entretanto, é que a nossa campanha vem produzindo os seus frutos benéficos e alentadores, que nos auxiliarão no prosseguimento encarniçado dessa pugna que nos impusemos, até que vejamos assegurada a tranquilidade dos lares e defendida a ingenuidade dos cidadãos irrefletidos, capazes de se abismarem na última perdição, em virtude de não aparecer alguém que lhes abra os olhos à tragédia diante da qual se acham eles!

[...] <sup>166</sup>

Em 1916 a concepção do *Diário de Notícias* sobre os jogos mantinha-se similar à de 1908, taxando-os como “flagelo social”, “causa de dispersão de muitas famílias”, “destruidor de muitas venturas”, causador de “degenerescência cruel”. O periódico seria o “ponto de apoio” que visava “sanear moralmente” a população, livrando-a dos jogos de azar. Tal atitude continha uma “convicção inabalável [...] de uma necessidade urgente e imprescindível” que, curiosamente, mostrava-se desinteressada. Afirmando defender os “interesses da coletividade”, o periódico lançava argumentos racistas contra os jogos de azar, mostrando-o como uma “realidade negra de uma situação de degenerescência cruel”.<sup>167</sup> O *Diário de Notícias* colocava-se como vanguarda no combate aos jogos de azar, embora denunciasse que muito deveria ser feito. Apesar da lentidão, o periódico acreditava que a campanha vinha “produzindo frutos benéficos e alentadores”, em argumento que reforçava a continuidade da empreitada de perseguição aos jogos de azar. Ao dizer que “defendia a ingenuidade dos cidadãos irrefletidos” o articulista revela mais uma vez os seus preconceitos, insinuando que somente os homens e mulheres de pouco intelecto jogavam. Não cabia ao cidadão morigerado e com capacidade intelectual dedicar-se aos jogos de azar. O mais leve interesse indicaria a falta de caráter. Logo, era necessário alertar sobre o “aniquilamento de muitas algibeiras desprezadas”, impedindo que os trabalhadores perdessem dinheiro em apostas. Cabia ao órgão de imprensa abrir os olhos dessas pessoas diante da tragédia provocada pela jogatina. A notícia continua:

[...]

Antes do nosso grito de alarma, solto no mesmo dia em que reaparecemos, depois de longo descanso, forçado pelas circunstâncias que ninguém ignora, que fomos obrigados a manter por quatro meses, o jogo público, nesta cidade, era um escândalo, era uma vergonha, era um motivo de abatimento de qualquer indivíduo que tivesse caráter para

<sup>166</sup> Diário de Notícias, 03 de novembro de 1916, p. 1.

<sup>167</sup> Sobre a preocupação dos aspectos raciais na constituição nacional, ver: MAIO, Marcos Chor (org.). *Raça, ciência e sociedade*. Rio de Janeiro: FIOCRUZ/CCBB, 1996.

condenar o que de mais vil, de mais traiçoeiro, de mais infame e de mais abominável coube ao espírito humano inventar.

Havia por todos os ângulos das principais ruas, bem como por todos os lugares das vielas esconsas, uma verdadeira série de combucas e antros de tavolagem, um verdadeiro comércio nefando da miséria e da vagabundagem, a nos dar atributos deponentíssimos em face do estranho aqui saltasse e assistisse a semelhante espetáculo!

Acrescia, porém, a agravante de que tudo isto era feito às escancaras, sem o menor disfarce, havendo capadócios, dinheirosos [sic] à custa das especulações do pano verde, que abriram casas unicamente para exploração do seu ramo de negócios, anunciando, na porta dos covis miseráveis, grupos e dezenas de dois mil e quatrocentos e oito mil réis!

Era uma coisa inaudita!

O transeunte que passasse pelo comércio, por qualquer de suas melhores artérias, de passo a passo, ouviria, através das grades desengonçadas, um chiado trágico e escandaloso, que era a voz arrogante dos jaburus, aos quais o proletariado e a infância iam entregar os seus magros tostões, para gáudio dos grandes criminosos que, abertamente, exploravam, às barbas da polícia.

Os bicheiros ambulantes passavam poules como venderiam, muito honradamente, qualquer mercadoria de primeira necessidade.

Era uma derrocada geral do nosso crédito e da nossa moralidade.

[...] <sup>168</sup>

A notícia declara que as campanhas possuíam intervalos. Quando havia assuntos mais pungentes no momento, como a transição do governo do Estado, o periódico dava mais foco em determinado tema, em desfavor de outros. Apesar do título da matéria ser referente à relação entre o jogo, a polícia e os clubes, ela volta-se inicialmente contra os jogos de azar explorados nas ruas, “às escancaras, sem o menor disfarce”. A jogatina ocupava diversos espaços sociais da cidade, presente em “todos os lugares das vielas esconsas, uma verdadeira série de *combucas* e antros de tavolagem, um verdadeiro comércio nefando da miséria e da vagabundagem”, ao ponto de ser considerada uma vergonha caso houvessem visitantes estrangeiros, que podem ser entendidos como indivíduos de outros países – ou talvez dos outros estados brasileiros. Havia uma preocupação com a imagem da cidade, que buscavam urbanizar e sanear dos costumes moralmente reprováveis. Os jogos de azar apresentavam o “que de mais vil, de mais traiçoeiro, de mais infame e de mais abominável coube ao espírito humano inventar”, indo na contramão das mudanças sociais pretendidas.

A matéria nos revela que explorar jogos de azar consistia em uma possibilidade de enriquecimento, “havendo capadócios, dinheirosos [sic] à custa das especulações do pano verde, que abriram casas unicamente para exploração do seu *ramo de negócios*”. Com tom irônico, o redator do texto termina por entender que os jogos de azar consistiam em uma forma de trabalho, um “ramo de negócios” especulativo, ainda que não fosse validado legal e socialmente. Esse enriquecimento deve ser problematizado, pois ao mesmo tempo que havia “capadócios

---

<sup>168</sup> Diário de Notícias, 03 de novembro de 1916, p. 1.

dinheirosos” [sic], com casas de tavalagem nas “melhores artérias” – capazes de serem reconhecidas prontamente pela população, mas não pelos policiais – os “grandes criminosos” se escondiam em imóveis com “grades desengonçadas”, o que demonstra algum pauperismo. Isso nos leva a relativizar o enriquecimento proposto pela notícia que, sendo crível, não deveria ser possível a qualquer indivíduo.

Os jogos de azar faziam parte do comércio urbano, é o que indica a referência aos “*bicheiros* ambulantes” que mercadejavam a sorte e o azar “muito honradamente”, como se fosse “qualquer mercadoria de primeira necessidade”. Tal fato corrobora com a perspectiva de jogo enquanto uma forma de trabalho não convencional, tornando-se incômodo por conta da visibilidade social e apresentar-se como via alternativa de sobrevivência. Em adição, a matéria nos informa os valores das apostas feitas pelo “proletariado” e pela “infância”, que podiam variar entre “dois mil e quatrocentos e oito mil réis!” Trabalhadores e crianças eram os grupos sociais que mereciam mais atenção, sendo considerados sujeitos incapazes de medir as próprias ações e ingênuos, que “iam entregar os seus magros tostões” nas bancas e casas de jogos. Longe “dos *jaburus*” eles evitariam problemas financeiros e assegurariam a tranquilidade de seus lares, bem como dos setores sociais privilegiados, que se empenhavam em impedir que os jogos de azar se tornassem o principal meio de sobrevivência dos trabalhadores, mesmo que isso fosse pouco provável, indo além de formas de lazer e diversão. Embora reclamasse as mazelas atribuídas à jogatina, a notícia congratulava-se:

[...]

Hoje, porém, e não obstante a chuva de despautérios vinda dos bandidos cuja audácia enfrentamos e cuja nefasta ação quisemos refrear, porque o devíamos fazer, as coisas se acham noutra pé!

Abriam-se lojas para que, disfarçado, sagazmente, sob a aparência de comércio honesto, de camisas e de roupas feitas, o jogo do bicho se fizesse em silêncio, à socanca, como uma confabulação insurrecional; inauguraram-se salões de barbeiro, em cujos fundos, muito às escondidas, são vendidas as centenas a 80\$000 [oitenta mil réis].

Os estabelecimentos especiais, verdadeiras *Bolsas*, como aquela ali da Rua do Guindaste dos Padres, ruíram sob a picareta dos delegados, às ordens do sr. dr. Secretário da Segurança, e os clubes, os famigerados clubes, os nunca assaz condenados centros do deboche e da ruína, derivaram as suas cartadas para salas mais ocultas, retirando as mesas escandalosas do seu primeiro compartimento, às vistas dos que lhes passassem em frente!

O que é certo, todavia, é que, se, com relação aos *jaburus*, a ação policial foi completa, ao que parece, extinguindo-os; se, quanto ao *bicho*, ao menos, uma relativa moralidade preside ao seu funcionamento, que é impossível de se extinguir de todo, no Brasil; com relação aos clubes não foi como deveria ser, deixando-os da mesma forma, abarrotados de pobres rapazes inexperientes, que poderão ainda muitos desgostos ocasionar às suas famílias, algumas até de destaque, no nosso meio!

[...] <sup>169</sup>

---

<sup>169</sup> Idem.

Na última matéria da série “*O jogo*”, que durou oito anos, o *Diário de Notícias* fazia uma reflexão sobre o cenário dos jogos de azar na Bahia, destacando que suas campanhas foram fundamentais no processo de arrefecimento da jogatina, principalmente na capital. Acreditamos que os jogadores e os donos de casas e bancas de jogos, provavelmente, não ficavam lisonjeados com as repetidas críticas existentes nas páginas da imprensa. Apesar de não fornecer espaço destinado à defesa dos homens e mulheres envolvidos nos meandros da sorte e do azar, não é muito difícil imaginar que eles e elas dirigiam insultos e faziam críticas àqueles que criminalizavam os divertimentos e meios de sobrevivência que dependiam exclusivamente da sorte. Creio que cartas eram enviadas aos periódicos, todavia elas não chegavam ao conhecimento público. Caso chegassem, teríamos impressões mais profundas sobre o cenário da jogatina em Salvador entre os anos finais do século XIX e início do século XX, talvez até com explicações e justificativas dos indivíduos que viam nas apostas um ganho de vida, formas de lazer, diversão e sociabilidade. É pena não dispormos de tais fontes.

Com o incremento das perseguições e a constância do tema dos jogos de azar como algo a ser combatido, os praticantes e exploradores de apostas buscavam se esconder de olhares repressivos. Se antes jogavam de maneira “desbragada”, agora se camuflavam por trás dos cafés e lojas comerciais diversas. Isso serve como indicativo da intensificação das repressões empreendidas pela polícia e pelos periódicos. Por isso a analogia da “picareta civilizadora” feita entre a modernização urbana posta em ação no primeiro governo de J. J. Seabra (1912-1916) e a repressão dos delegados, sob ordem do então chefe de segurança pública Álvaro Cova. A população, possivelmente, não tolerava da mesma maneira o jogo público, visto como um problema a ser combatido e causador de inúmeros malefícios à sociedade. Contudo, o ar de moralidade transmitido por essas mudanças mascarava a constância dos jogos, que não cessaram.

Mesmo camuflado, a persistência dos jogos passou a evidenciar outros problemas: a sua capilaridade social. O jogo foi deslocado do ambiente público para locais recônditos, alguns até privados, destacando a difusão social de uma prática que, na maioria das vezes, era atrelada aos trabalhadores. Ao sair das ruas os jogos deram ênfase aos clubes que exploravam os jogos de azar, descritos como locais “abarrotaados de pobres rapazes inexperientes, que poderão ainda muitos desgostos ocasionar às suas famílias, algumas até de destaque, no nosso meio!”<sup>170</sup>

Colocando-se enquanto “imprensa desinteressada”, desejando “salvar moralmente a nossa terra”, o *Diário de Notícias* ditava normas de conduta social, mostrando o curso que os trabalhadores deveriam tomar em suas vidas, ofertando informação e ensinando-os a pensar e a

---

<sup>170</sup> Idem.

se comportar sob os interesses dos setores dominantes. A ação combativa da imprensa foi alçada ao papel de proteção, uma vez que buscava dar “tranquilidade aos lares e defendia a ingenuidade dos cidadãos irrefletidos, capazes de se abismarem na última perdição, em virtude de não aparecer alguém que lhes abra os olhos à tragédia diante da qual se acham”.

A ação tomada pelo *Diário de Notícias* era similar a outros periódicos do início do século XX que circulavam em Salvador. Cito, por exemplo, o *Diário da Bahia*, o *Jornal Moderno* e *O Imparcial*. A jogatina era tema constante na imprensa soteropolitana, não algo exclusivo de um periódico. Além disso, parece que a matéria buscava dar um sentido laudatório ao próprio órgão jornalístico, mostrando a sua pretensa capacidade de intervir na realidade da população.

A relação da imprensa soteropolitana com os jogos de azar, na maioria dos casos, é pautada por tensões e conflitos. Ainda que se defina como “desinteressada”, as páginas do periódico davam vazão a ideais de segmentos da sociedade que tinham acesso aos poderes políticos e econômicos e à educação formal. O jogo de azar, por sua vez, é o inimigo que só é acessado através da fala de quem o repreende. Não se trata aqui de defender a jogatina, mas devemos questionar se o *Diário de Notícias* ou os demais periódicos da época possuíam realmente a força de intervir nos costumes da população soteropolitana. Ou a última matéria da série “*O jogo*” seria uma estratégia de mostrar poderio em uma arena de combate em que não havia mais condições de vencer?

O decorrer dos anos comprova que os jogos de azar se mantiveram enquanto um problema a ser combatido, contrariando a ideia que o *Diário de Notícias* defendia em 1916. Alguns meses depois, em 27 de março de 1917, o periódico estampava na sua segunda página uma matéria sobre o “escândalo do jogo”. O espaço ocupado pela notícia é menor, similar à de 1908, com apenas quatro parágrafos. O problema não era novo: a existência de uma “combuca”, situada no número 16 da Barroquinha. O local era uma “espelunca” que funcionava “todas as noites, um antro de devassidão e de jogatina, intolerável, por mais tempo, pelas famílias que residem no andar de cima e nas adjacências”. Dessa vez a matéria traz um recorte de socioeconômico nítido, dizendo que os frequentadores do ambiente são “o que há de pior na baixa camada social”. Logo, como é de costume nas notícias que falavam dos jogos, fechavam o texto solicitando a “interferência do chefe de polícia para cessação de tamanho flagelo”.<sup>171</sup>

---

<sup>171</sup> *Diário de Notícias*, 27 de março de 1917, p. 2.

## 2.2 A JOGATINA E A PERMISSIVIDADE SELETIVA DOS PERIÓDICOS

Uma olhada breve pelas páginas dos periódicos soteropolitanos era suficiente para notar a perseguição direcionada aos jogos de azar. As notícias que vimos até aqui nos mostram o furor da perseguição policial e as campanhas desencadeadas pelos periódicos no intuito de conter a proliferação da jogatina. Contudo, devemos questionar o aparente esquema binário que coloca os jogos de azar e os jogadores em lado oposto aos indivíduos que estavam por trás dos órgãos de imprensa. Tomemos como arquétipo novamente o *Diário de Notícias*.

As notícias a respeito de jogos de azar em países como os Estados Unidos, Inglaterra, França ou Alemanha apareciam com áurea de curiosidade na imprensa baiana. Em alguns casos, buscavam estabelecer comparações desproporcionais, ou então utilizavam os exemplos estrangeiros como molde para as transformações que viam como necessárias em Salvador.

Como já foi citado, uma das preocupações paralelas à ocorrência aos jogos era a desestruturação das relações de trabalho. As notícias frequentemente atribuíam aos jogos a desestabilização econômica da família, a falência do próspero comerciante, a ruína do trabalhador, a fraqueza moral do indivíduo. Tendo isso em vista, o *Diário de Notícias* retira de uma “revista estrangeira”, cujo título não foi citado, uma matéria sobre “as várias impressões que os jogadores da loteria recebem quando sabem que lhes coube um dos grandes prêmios”.<sup>172</sup>

No Brasil, as loterias faziam parte dos jogos de azar legalizados, inclusive constando no decreto 847, de 11 de outubro de 1890, que promulga o primeiro *Código Penal* republicano. Neste documento existem dois artigos específicos sobre loteria: o de número 367, declarando que “fazer loterias e rifas, de qualquer espécie, não autorizadas por lei, ainda que corram anexas as qualquer outra autorizada”; e o de número 368, cujo conteúdo tratava do recebimento de “bilhetes de loteria estrangeira, para vender por conta própria ou alheia, ou em quantidade tal que razoavelmente não se possa presumir outro destino”. A pena seria a mesma nas duas situações: “perda para a Nação de todos os bens e valores e bilhetes sobre que versarem, e multa de 200\$ a 500\$000”.<sup>173</sup> O tema da legalidade das loterias carece de mais pesquisas, sobretudo ao que tange os debates dos deputados nas décadas de 1890, logo após a criação do *Código Penal*.<sup>174</sup>

<sup>172</sup> Diário de Notícias, 22 de abril de 1908, p. 5.

<sup>173</sup> BRASIL. Decreto 847, de 11 de outubro de 1890. *Decreto instituindo o Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*. Livro 3, capítulo 2, artigos 367 e 368. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/1851-1900/L628.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1851-1900/L628.htm). Acessado em: 04 de setembro de 2017.

<sup>174</sup> Sobre a utilização das loterias como forma de amealhar recursos e financiar a própria liberdade no final do século XIX, ver: LONER, Beatriz Ana. “A Loteria do Ipiranga e os trabalhadores: um sonho de liberdade no final do século XIX”. In: *História* (São Paulo) v.33, n.1, p. 195-233, jan. /jun. 2014.



O texto publicado no periódico *Diário de Notícias* não aborda aspectos jurídicos. Seu conteúdo discorre sobre as reações de trabalhadores franceses que ganharam significativas quantias de dinheiro ao apostarem na loteria. Vamos aos casos.

Um metalúrgico ao saber que “teve em sorte 250 mil francos, ficou contentíssimo” e disse que era capaz de comprar uma garrafa de vinho, mas que não tinha com ele “nenhum soldo”. Já um “moço de padeiro teve num sorteio da loteria meio milhão” em prêmio. Quando procurado por conhecidos e curiosos, viram o sujeito “trabalhando à masseira coberto de farinha”. Questionado pelo prêmio, informou que “teve a notícia de tarde, mas não tinha acabado o meu trabalho de hoje”. Em outro caso, um cocheiro de ônibus ganhou cem mil francos, mas não deixou o ofício argumentando que o dinheiro do prêmio “não me rende o que eu ganho a trabalhar... Portanto vou trabalhando”. Por último, um aprendiz de correio felizado de “um prêmio grande”, quando indagado sobre se estava contente com o ganho respondeu positivamente, dizendo que passaria a “morar menos alto: minha mãe está velha e cinco andares custa a subir”.<sup>175</sup>

Apesar de ser uma prática social reprovável em terras brasileiras, os periódicos não atribuíam a mesma carga negativa aos jogos de azar praticados no exterior. Situação semelhante é vivida por uma senhora portuguesa que ganhou a quantia de 15 contos na loteria Santo Antônio. A mulher era esposa de um vendedor ambulante e, quando “soube que fora contemplada com o beijo da fortuna, ficou de tal modo atrapalhada que, num impulso de generosidade, quis gratificar o bilheteiro que vendeu o bilhete com... um vintém” – quantia ínfima comparada ao valor total que havia ganhado, tornando o fato em um caso de piada.<sup>176</sup>

O que nos dizem esses casos? Qual a lição eles visavam transmitir? As notícias possuíam fitos pedagógicos? Seriam formas alegóricas de ironizar as reações dos trabalhadores brasileiros com os ganhos nas loterias? E, antes de tudo, teriam eles realmente acontecido? Não podemos dar conta de todas as questões, mas a semelhança da notícia com a realidade dos trabalhadores brasileiros, especialmente os soteropolitanos, é flagrante. Começando pela senhora portuguesa, o que chama atenção é a aposta premiada de uma mulher, informação que nas matérias diárias sobre repressão aos jogos em Salvador são silenciadas ou ocultadas. Outro elemento que merece destaque foi a familiaridade tratada pela notícia no hábito de apostar dos trabalhadores franceses. Pelo relato, não havia questionamento ou reprovação ao fato de trabalhadores manuais ou prestadores de serviços estivessem recorrendo aos jogos de azar para obter rendimentos que não fossem proporcionados pelo seu próprio esforço. Apostar, tendo em vista a melhoria das

---

<sup>175</sup> *Diário de Notícias*, 22 de abril de 1908, p. 5.

<sup>176</sup> *Diário de Notícias*, 29 de julho de 1908, p. 7.

condições financeiras, mesmo que temporariamente, era algo que os trabalhadores de Salvador também faziam e eram duramente criticados.

É necessário destacar que além da aposta, o tema comum que perpassa por maioria dos casos é a recorrência do trabalho. O foco é colocado na reação dos jogadores e jogadoras, mostrando que o trabalhador europeu, mesmo após ganhar somas vultuosas, continuava a se dedicar ao trabalho, não alterando a sua forma de viver. Isso fica evidente no caso do aprendiz de correio, que se mudaria para mais próximo do térreo, tendo em vista a idade elevada de sua mãe e as dificuldades de locomoção dela. Ademais, o seu status social aparentemente manteve-se o mesmo, não foi informado se esbanjou dinheiro diante de seus semelhantes, tampouco se buscou escapar da imposição de desigualdade socioeconômica. Uma vez que os jogos de azar não cessavam, seria esse comportamento diante do ganho, aceito ou menos questionado, por aqueles que viam nas apostas algo reprovável? Este seria uma forma aceitável do trabalhador brasileiro se portar diante do “beijo da fortuna”?

O silenciamento diante da participação de mulheres nas bancas de jogos de azar era quebrado quando o *Diário de Notícias* remetia a situações de outros países. Isso não descarta, para os casos locais, que as mulheres estivessem envolvidas nos meandros da jogatina. Caso notável foi a busca empreendida por investigadores policiais de Berlim contra “numerosos clubes em que se jogava e que eram em especial frequentados por senhoras”. O início das ações policiais “foram provocadas por denúncia dos maridos de algumas jogadoras”, entre elas algumas atrizes e damas “pertencentes à melhor sociedade”. Além de atestar a participação do sexo feminino, temos os demarcadores socioeconômicos. A dificuldade da investigação ocorreu por conta de uma rede telefônica que informava às jogadoras as investidas policiais, que tratavam de mudar constantemente os locais em que jogavam.<sup>177</sup>

Cenas parecidas não são difíceis de imaginar para a realidade baiana do início do século XX. Mulheres detentoras de certa reputação social poderiam se encontrar em casas de amigas e familiares com diferentes pretextos com o intuito de desfrutarem do jogo de cartas ou dados. Poderiam utilizar funcionários domésticos para, de maneira velada, comprarem bilhetes de loteria ou transformar em número um sonho que tiveram na noite anterior, apostando no jogo do bicho. Não podemos esquecer da presença de mulheres pobres, que também compunham o cenário dos jogos de azar em Salvador. Alberto Heráclito Ferreira filho cita que a extrema pobreza levava crianças e jovens moças de “rostinhos lindos” a “invadirem lojas, cafés, restaurantes a pedir esmolas”. Algumas delas, que circulavam pelo bairro do Comércio, já eram conhecidas por

---

<sup>177</sup> *Diário de Notícias*, 13 de novembro de 1913, p. 5.

venderem bilhetes de loteria. Algumas, inclusive, trocaram “tal meio de vida pelo meretrício”. Essas mulheres circulavam nas ruas, ocupando diversos espaços públicos, sendo alvo de autoridades religiosas, policiais e políticas, jornalistas e também de temas de estudos carregados de discriminação pelo saber médico da época.<sup>178</sup>

O mesmo periódico que aplaudia e propalava as investidas da medicina sobre os corpos femininos também se preocupava com a propagação de doenças, enxergando os baralhos como potenciais vetores de transmissão. A matéria é baseada no estudo de um “médico inglês”, que afirmou que “cartas de jogar constituem um perigoso veículo da *influenza* e outras moléstias contagiosas”. O mesmo médico reclamava ainda a fabricação de cartas em materiais que pudessem ser “facilmente lavadas e desinfectadas”.<sup>179</sup> Como é possível notar, o tema dos jogos de azar aparecia sob diversos aspectos nas páginas do *Diário de Notícias*. O conhecimento médico de que as cartas serviam como vetores de doenças se atrelava aos argumentos já existentes e utilizados pelos redatores e articulistas na empreitada contra os jogos de azar. Desta vez, com embasamento científico vindo de um país europeu.

Na esteira do saber médico, curiosamente o *Diário de Notícias* defendia os benefícios da prática do jogo de bilhar proposto por médicos franceses. Mesmo não sendo considerado jogo de azar, por não depender exclusivamente da sorte, como afiançava o *Código Penal* de 1890, as casas de bilhar eram acusadas de esconder em seus interiores jogos ilegais. Em matéria do dia nove de outubro de 1907, o periódico mostrava que o jogo do bilhar poderia melhorar aspectos da saúde, baseando-se na suposta referência do “dr. Monin” ao médico do déspota Luís XIV. Segundo a notícia, o Rei Sol sofria de gota e diabetes, tendo o bilhar ajudado no controle das doenças por conta das atividades de caminhada que o nobre fazia ao redor da mesa, andando “aproximadamente dois quilômetros” por partida. A matéria ainda recomendava, baseada na referência francesa, as partidas de bilhar a pessoas sedentárias, e opinava que “esse jogo atua no moral, afugenta a melancolia e pode contribuir para a cura das doenças mentais e do histerismo”.<sup>180</sup> Contudo, o gosto pelo bilhar entre o nobre francês não é questionado. Ao contrário, é posto como um instrumento para a melhoria da saúde. A recomendação a pessoas sedentárias decerto não se aplicava aos trabalhadores soteropolitanos, tendo em vista as condições materiais e definições sociorraciais díspares dos castelos da nobreza francesa de séculos anteriores.

---

<sup>178</sup> *Diário de Notícias*, 16 de abril de 1910, s/n. apud FERREIRA FILHO, Alberto Heráclito. *Quem bariu e bateu, que balance! : mundos femininos, maternidade e pobreza: Salvador, 1890-1940*. Salvador. CEB, 2003, p. 86.

<sup>179</sup> *Diário de Notícias*, 06 de fevereiro de 1908, p. 5.

<sup>180</sup> *Diário de Notícias*, 09 de outubro de 1907, p. 3.

Os redatores do *Diário de Notícias* mostravam-se atentos nas modificações envolvendo jogos fora do Brasil. Exemplo disso foi o invento de um inglês, que construiu “um bilhar de forma oval”. Segundo a matéria, o novo formato parecia “destinado a suplantar dentro em pouco as mesas retangulares”. A mudança no formato se deu pela preocupação com os comportamentos durante as partidas, já “que os jogadores sejam forçados a tomar atitudes grotescas fatigantes a que eram obrigados para certas tacadas”. A mesa ovalada ainda permitia uma grande variedade de jogadas, consideradas “até agora impossíveis”. A moda, pelo visto, não pegou entre os brasileiros. O que seria dito pelo periódico se a mudança no formato da mesa fosse resultado de um invento nacional?<sup>181</sup>

As notícias estrangeiras sobre jogos, fossem eles de azar ou não, publicados no *Diário de Notícias*, nos levam a enxergar uma permissividade seletiva. Os exemplos franceses e alemães poderiam servir como indicativo de conduta após o ganho na jogatina. As matérias tinham textos curiosos e podiam ser vistas como modelo de comparação entre o comportamento dos moradores do Velho Continente e dos trabalhadores das terras que outrora foram marcados pela escravidão.

Se internamente, especificamente em Salvador, os articulistas do periódico mostravam-se indignados com a constância dos jogos de azar e suas diversidades, solicitando diuturnamente ação policial repressiva, no plano estrangeiro indicavam consternações com mudanças que proibiam atividades que corroboravam com a realização de apostas. Isso fica evidente na notícia sobre uma lei de Nova Iorque, publicada em 17 de outubro de 1910, que proibia “as apostas nas corridas de cavalo”, afirmando que “essa lei conduzirá à ruína”, em concordância à perspectiva de jornais estadunidenses. Fixada no início de outubro daquele ano, a lei declarava que estavam proibidas todas as apostas, “sejam quais forem os termos que se projete realizá-las”.<sup>182</sup>

O dispositivo legal atingiu nove hipódromos existentes em Nova Iorque, significando a estagnação de um capital aproximado em 20 mil contos de réis, envolvendo o funcionamento dos estabelecimentos, a demissão dos funcionários, inclusive os jockeys (indivíduos responsáveis pela condução dos cavalos durante as corridas), e os animais “*puro sangue*”, avaliados aproximadamente em dois mil contos de réis. Com isso, somos levados a algumas questões: a que motivo se dá a comoção do periódico baiano sobre a proibição das apostas na cidade de Nova Iorque? Havia interesses de empresários locais nesse ramo do esporte que envolvia apostas? Quais os grupos sociais costumavam frequentar os hipódromos? E, se o periódico se dizia contrário aos jogos de azar, por qual razão não vangloriou os feitos da lei estadunidense?

---

<sup>181</sup> *Diário de Notícias*, 02 de outubro de 1907, p. 3.

<sup>182</sup> *Diário de Notícias*, 10 de outubro de 1910, p. 3.

Jogos menos complexos e que estavam ganhando popularidade também eram interesse do periódico baiano, certo que, no dia 23 de dezembro de 1908, noticiou uma nova modalidade. A diversão consistia em uma roda de homens que giravam chapéus na ponta de suas bengalas, passando os chapéus rodopiando através da bengala, de um a um pela roda, sem deixar cair.<sup>183</sup> Apesar de ser um divertimento descaracterizado enquanto jogo de azar, caso tivesse surgido entre os trabalhadores, é possível que não tivesse a mesma concepção por parte do *Diário de Notícias* e demais periódicos da época. Não é preciso muito esforço para imaginar notícias reclamando de uma prática infrutífera, que nada tinha a produzir para a sociedade que tanto reclamava braços fortes, principalmente nas lavouras. Ao invés disso, maltas de desocupados ficavam pelas praças rodopiando chapéus em bengalas, diriam os periódicos. Ao final do texto, conclamaria a polícia para coibir o pernicioso divertimento.

O periódico que combatia as reuniões de trabalhadores nas ruas de Salvador em volta de um baralho era o mesmo que se interessava sobre o gosto excêntrico – talvez até narcisista – das diversões de Guilherme II. O baralho do Kaiser alemão foi encomendado, sendo os quatro reis representados pelos “retratos de Jorge V da Inglaterra, Victor Manoel da Itália, Nicolau II da Rússia e o próprio Kaiser” e as damas suas respectivas esposas. “Quanto os [*sic*] valetes, assemelham-se, de modo flagrante, aos representantes diplomáticos de quatro potências em Berlim”.<sup>184</sup>

Textos como este indicam que os jogos de azar faziam parte do imaginário de diversões e de informações que aguçavam a curiosidade da população baiana – algo de que nem mesmo os articulistas escapavam. Devemos considerar a necessidade financeira de um órgão de imprensa, publicando textos que chamassem a atenção do público e fizesse com que comprassem o título diariamente. Outra forma de angariar fundos era a propaganda de produtos diversos, como o vestuário da moda e medicamentos que poderiam ser usados para curar diferentes moléstias, por exemplo. Com esse intuito é que devem ter lançado a divulgação do “Jogo do Diabo”, anunciado em Salvador pelos “estimáveis cavalheiros Silva & Guimarães, proprietários da Casa Ypiranga, à rua Conselheiro Saraiva, nº 46”. Não há detalhes do funcionamento do jogo, somente o preço de cada aparelho, que custava cinco mil réis. No entanto, visando escapar de leituras que tendessem criticar o jornal pela divulgação de um jogo ilegal, o texto refere-se ao “Jogo do Diabo” como a “última novidade para o *esporte*”, se afastando da associação que envolviam a sorte e o azar.<sup>185</sup>

<sup>183</sup> Diário de Notícias, 23 de agosto de 1908, p. 7.

<sup>184</sup> Diário de Notícias, 07 de agosto de 1913, p. 3.

<sup>185</sup> Diário de Notícias, 12 de outubro de 1907, p. 1.

Retornando aos esforços do combate aos jogos de azar, nota-se que pessoas auxiliavam o *Diário de Notícias* na empreitada. As notícias não chegavam somente através de seus jornalistas e prepostos nas ruas da cidade. O apoio popular foi peça fundamental para que os periódicos obtivessem informações sobre os locais onde a população costumava a jogar, quais os tipos de jogos e quais os horários mais recorrentes. Os motivos para as denúncias eram múltiplos: chefes de família que viam na proximidade de sua moradia com as casas de jogos uma influência negativa para seus filhos, comerciantes que se achavam prejudicados pelo ajuntamento de pessoas para jogar nas imediações de seu negócio, senhoras que não conseguiam dormir pelo barulho oriundo dos jogadores em partidas noturnas. Além disso, as denúncias poderiam ser lançadas de maneira intencional pelos articulistas dos periódicos, o que nos leva à suspeita constante sobre as fontes.

De outro prisma, consideramos que o apelo contra os jogos de azar não era propagado somente pelos periódicos. Pessoas comuns, trabalhadores, comerciantes, até mesmo jogadores descontentes com alguma banca por causa de perdas constantes ou um dono de casa de jogo que buscava implicar o seu concorrente, faziam parte do cenário de repressão aos jogos de azar. Os periódicos, por sua vez, tornaram-se a expressão que resistiu ao passar dos anos, sedimentados em arquivos. Dessa maneira, é por meio de tais fontes, embora com lacunas, que temos acesso ao passado.

Os órgãos de imprensa poderiam servir como ferramenta para externar o desgosto sobre conflitos diários. Os moradores da rua do Bom Gosto, na Calçada, reclamavam ao *Diário de Notícias* sobre o ajuntamento de “capadócios, ébrios e desordeiros” que se reuniam na casa de número 30, que funcionava como casa de jogo e tinha a presença de mulheres. Uma das presentes, com alcunha de Maria Palácio, andava foragida do distrito da Sé. As cenas de conflito na localidade iam “do cacete à pedra e do revólver à faca”, deixando os “moradores locais apavorados”. A utilização do periódico como veículo para realizar a denúncia se deu por conta da ineficácia da polícia que, segundo a notícia, agia “como desordeira”, sob a proteção do “cabo Saturnino, ordenança do subdelegado dos Mares e jogador do conventilho”, mostrando mais uma vez a participação de policiais nos jogos, direta ou indiretamente.<sup>186</sup>

Pedindo “vistas à polícia”, os moradores das Pedreiras reclamavam que diariamente “reúnem-se garotos e desordeiros no jogo da *batedora*, que sempre acaba em barulho, dando lugar a que sejam apedrejadas as casas onde residem famílias, que passam ainda pelo dissabor de ouvir um vocabulário licencioso dos tais perturbadores a ordem pública”. Essa não teria sido a primeira

---

<sup>186</sup> *Diário de Notícias*, 15 de março de 1910, p. 1.

tentativa de acabar com o problema, sendo relatado que “este abuso tem sido levado por mais de uma vez ao conhecimento da polícia e até hoje continua sem providências”.<sup>187</sup>

As denúncias mostravam um esforço da população em afastar as práticas tidas por reprováveis das imediações de suas residências e estabelecimentos comerciais. Antes de levarem seus pleitos e reclamações para as páginas da imprensa, quais seriam as outras formas de pedir providência aos costumes postos no rol de censuráveis? É provável que os moradores e comerciantes buscassem conversar ou até mesmo discutir calorosamente com os donos das casas de jogos, evitando a continuidade da exploração das práticas de sorte e azar, buscando afastar os incômodos. As queixas levadas aos policiais locais, pelo que foi visto, nem sempre pareciam surtir efeito. Em alguns casos, os policiais estavam implicados no funcionamento das casas de jogos, sendo donos, sócios ou realizando a proteção para a exploração do jogo. Falar com os prepostos dos jornais, articulistas e jornalistas seria um dos últimos recursos tentados?

A notícia jornalística ampliava as fronteiras do problema a ser enfrentado, dando maior visibilidade ao fato denunciado, podendo, inclusive, chegar ao conhecimento do chefe de polícia. Quando os conflitos extrapolavam os limites territoriais da rua ou do bairro e eram lançados nos periódicos é que podemos visualizar os contornos da dimensão das ocorrências dos jogos de azar em Salvador. Essas atitudes retroalimentavam as intenções dos periódicos sobre o combate aos jogos de azar, ao mesmo passo que reuniam mais pessoas que compartilhassem das perspectivas expostas em suas matérias combativas.

No dia 14 de dezembro de 1907, por exemplo, os moradores da rua do Sangradouro, distrito de Brotas, buscaram o *Diário de Notícias* para chamar “a atenção do sr. dr. chefe de polícia” sobre a “jogatina desbragada” que funcionava na localidade “com pleno conhecimento da autoridade daquele distrito”.<sup>188</sup> Sem ter o problema resolvido, meses depois, os moradores da mesma localidade voltaram a reclamar contra uma “jogatina que continua desenfreada e sem que mereça a atenção da polícia”. Os conflitos eram compostos por “faca e cacete” e “as famílias residentes nas imediações da tal *baiuca* de balde reclamam, a bem do sossego, moralidade e tranquilidade de seus lares, providências da polícia local, sem que mereçam essas reclamações a mínima importância”.<sup>189</sup>

Algumas vezes o periódico lançava denúncias com ares de blefe, afirmando que havia chegado até a redação “carta minuciosa” pedindo que chamassem “a atenção da polícia para umas casas de jogo à rua da Ajuda, no distrito da Sé, ordinariamente frequentadas até por menores”.

---

<sup>187</sup> *Diário de Notícias*, 14 de outubro de 1910, p. 5.

<sup>188</sup> *Diário de Notícias*, 14 de dezembro de 1907, p. 2.

<sup>189</sup> *Diário de Notícias*, 20 de março de 1908, p. 3.

Ora, se a carta era “minuciosa”, não havia o número da casa que servia como ponto de encontro dos jogadores? Não foi dito o nome do responsável ou dono da casa de jogo? O fato, ao que parece, chegou ao conhecimento do jornal após um conflito, supostamente ocorrido em uma casa de jogo, na rua das Vassouras – rua que faz cruzamento com a da Ajuda.<sup>190</sup>

Em alguns casos, reproduzia cartas – ou publicava matérias como se fossem denúncias enviadas pelos leitores – informando em letras maiúsculas o endereço da casa de jogo, como foi feito com a casa de número 55 da rua da Ajuda. Não fosse a distância de três anos entre as duas notícias, poderíamos ser levados a pensar que se tratava do mesmo local – embora não descartemos por completo essa possibilidade. Segundo o informante, que se ocultou sob o pseudônimo de “Vítima”, no endereço funcionava “diurna e noturnamente a mais escandalosa jogatina, com manifesta ofensa à civilização desta terra e afronta aos brios das autoridades locais, sendo certo não ser estranho a esse antro de vício, onde algumas vítimas já se tem feito” – uma das vítimas mencionadas na notícia poderia ser o próprio denunciante, descontente com a sua sorte no interior da casa de jogo.<sup>191</sup>

Com isso, vemos que as notícias sobre os jogos de azar emanavam diferentes vozes e atraíam múltiplos olhares atenciosos para sua ocorrência, sejam eles dentro ou fora do país. O *Diário de Notícias*, assim como outros periódicos da imprensa baiana, não estavam sozinhos nos esforços de combate às apostas ilegais, contando com o apoio da população no seu intuito de findar com a jogatina desenfreada em Salvador.

### 2.3 “O JOGO: A TRAGÉDIA SOCIAL”

Era uma quarta feira, 28 de janeiro de 1914, quando José Azevedo, Jorge dos Santos, Manoel do Espírito Santo e Octavio de Jesus, “todos carregadores de ofício”, resolveram juntar algum dinheiro e apostar no jogo do bicho. Não se sabe o motivo, mas os quatro trabalhadores “entraram em vigorosa luta, repartindo-se mutuamente socos, ponta pés e grande número de ruído às bofetadas”. Uns soldados que passavam próximos no momento terminaram por recolher os quatro ao presídio.<sup>192</sup>

---

<sup>190</sup> *Diário de Notícias*, 22 de agosto de 1908, p. 7.

<sup>191</sup> *Diário de Notícias*, 22 de abril de 1911, p. 5.

<sup>192</sup> *Jornal Moderno*, 28 de janeiro de 1914, p. 1.



Já o ganhador Manoel Calixto foi até a casa de Agostinho dos Santos, no Taboão, “jogar uma bisca”. No meio da partida houve uma desconfiança entre eles, talvez motivada por questões de honestidade no decorrer das jogadas. Ambos se irritaram e a partida foi findada. Mais tarde os dois se encontraram. Desta vez Agostinho encontrava-se armado e desferiu “uma facada no estômago de Calixto, fugindo em seguida”. O agredido ainda buscou ajuda na farmácia à rua Seabra, banhado em sangue, onde caiu, sendo removido muito tempo depois para o Hospital Santa Isabel em estado grave. Já Agostinho foi preso horas depois, escondido em um prédio do Taboão.<sup>193</sup>

Situação similar aconteceu com os amigos João da Silva e Izidro Francisco de Oliveira, ambos carregadores. Para passar o tempo entre um serviço e outro, os trabalhadores “iam jogando as damas”. Essa era uma prática comum entre eles. A sorte costumava sorrir mais para Izidro e “João perdia sempre”. Irritado e “desesperado por isto, disse insultos ao parceiro, dobrando de violência a cada resposta que o outro lhe fazia”. Com o acirramento dos ânimos, Izidro deu uma bofetada em João da Silva, que carregava consigo uma arma e feriu o até então amigo “com três punhaladas”. João foi preso em flagrante e Izidro foi levado ao hospital, conseguindo sobreviver.<sup>194</sup>

Já o carregador Herculano Cardoso de Souza, em um sábado, dia 28 de outubro de 1907, “estando bastante alcoolizado, dirigiu-se a uma casa de jogo ao Cais do Ouro”. Ao chegar no local, começou a discutir com um indivíduo de nome Zeca, que lhe deu uma facada.<sup>195</sup> Cerca de uma semana depois, desta vez no Cais Dourado, “por motivo de jogo, houve forte conflito entre Bertholdo Abbade da Paixão e José de Tal, vulgo José Gago”. Este arremessou um pedaço de tijolo na cabeça de Bertholdo, “prostrando-o por terra, dando também duas facadas”.<sup>196</sup>

Os problemas envolvendo jogos de azar também eram protagonizados por garotos. Dois jovens vendedores de queimados “arriaram as bandejas no chão iniciando a jogatina desenfreada com a presença dos seus companheiros”. O jogo começou animado e após certo tempo “houve uma desconfiança entre os jogadores, começando a discussão, acalorando-se pouco a pouco, até que um deles engalfinhou-se com o outro e foi pancadaria em penca”. Um deles fraturou o braço

---

<sup>193</sup> Jornal Moderno, 16 de dezembro de 1913, p.1. Sobre trabalhadores urbanos na Salvador do século XIX, ver : REIS, João José. “De Olho no Canto: Trabalho de Rua na Bahia na Véspera da Abolição”. In: *Afro-Asia* (UFBA), Salvador, v. 24, p. 199-242, 2000; REIS, João José. “A Greve Negra de 1857”. In: *Revista USP*, v. 18, p. 6-29, 1993.

<sup>194</sup> Jornal Moderno, 18 de setembro de 1916, p. 3.

<sup>195</sup> Diário de Notícias, 28 de outubro de 1907, p. 5; Diário da Bahia, 29 de outubro de 1907, p. 2.

<sup>196</sup> Diário de Notícias, 07 de novembro de 1907, p. 5; Diário da Bahia, 08 de novembro de 1907, p. 1.

e o outro “foi acompanhado pelo guarda civil até a sua residência provisória, que é a Casa de Correção, onde ficou recolhido com todas as honras”.<sup>197</sup>

As cenas de violência envolvendo trabalhadores são recorrentes nas páginas dos periódicos soteropolitanos. Citemos mais um caso: Fausto Telles de Oliveira, pardo, solteiro, residente à rua da Faísca, “muniu-se de alguns cobres e dirigiu-se para a dita *baiuca*”, na rua Carlos Gomes, “afim de fazer o seu mundo”. A sorte, infelizmente, não estava do seu lado naquele dia e ele teve que “arriar todo o dinheiro que levava” na banca de jogo, ao invés de “trazer as algibeiras cheias”. Fausto não se contentou com o próprio infortúnio e pediu ao seu parceiro de jogo que “lhe restituísse a quantia”. Como o parceiro negou, ficando sozinho com o dividendo das apostas, “estabeleceu-se grande conflito, rolando pau a valer e sendo necessária a intervenção da polícia”.<sup>198</sup>

A repetição sistemática desse tipo de notícia nos leva a associar a prática de jogos de azar a cenas de violência. Esse tipo de esquema pode ser interpretado como mais uma estratégia dos periódicos em apresentar os jogos de azar como um problema a ser enfrentado. Foram expostos inúmeros casos em que jogadores provocavam tumultos, alterações da ordem pública com gritarias sem que necessariamente fossem levados a finais sangrentos. Além disso, se faz necessário ressaltar a presença de trabalhadores em tais notícias.

O envolvimento de trabalhadores ou pessoas pobres nos jogos de azar, como foi demonstrado, era algo frequente em Salvador. Eram pessoas comuns, sem posição social de destaque ou poder econômico, presas pelas autoridades policiais durante os anos finais do século XIX e os anos iniciais do século XX. Dessa maneira, somos levados a ler tais notícias, um século depois, inclinados a negligenciar a existência de outros segmentos da sociedade nos jogos de azar. Ciente disso, visamos neste trecho problematizar o silêncio das fontes sobre a presença de indivíduos abastados, letrados e bem relacionados socialmente que se envolviam, direta ou indiretamente, com a jogatina.

À medida que os anos passam, a repressão dos jogos de azar ganha um novo rumo, desembocando nos esforços para a criação da Delegacia de Jogos e Costumes, na década de 1920. Essa instituição, até o momento, não teve um estudo histórico dedicado ao seu surgimento e o seu funcionamento, merecendo uma pesquisa aprofundada posteriormente.<sup>199</sup> No entanto, o que

---

<sup>197</sup> Jornal Moderno, 03 de setembro de 1914, p. 2.

<sup>198</sup> Diário de Notícias, 23 de março de 1908, p. 1.

<sup>199</sup> Acreditamos que o estudo desta instituição pode nos fornecer mais informações acerca da perseguição aos jogos de azar em meados do século XX. Recentemente foi lançada uma obra sobre a perseguição aos candomblés e o controle exercido pela Delegacia de Jogos e Costumes entre os anos de 1938 e 1976. Ver: JÚNIOR, Wilson Caetano de Sousa. *Corujebó: Candomblé e Polícia de Costumes (1938-1976)*. Salvador: EDUFBA, 2018.

buscamos mostrar aqui é como a difusão social dos jogos de azar é ampliada. Ainda que os nomes e sobrenomes de homens e mulheres dos grupos elitizados de Salvador não aparecessem nas matérias dos periódicos, existem formas de mostrar a presença desses indivíduos nos circuitos dos jogos de azar.

É o que nos mostra uma matéria escrita por Rui Barbosa, publicada no *Diário de Notícias* em 22 de agosto de 1916, intitulada de “O JOGO”. Em letras maiúsculas, o proeminente político e jurista baiano descreve o jogo como uma das “grandes endemias que devastam a humanidade, universal como o vício e furtivo como o crime, solapado no seu contágio como as invasões purulentas”.<sup>200</sup> A comparação dos jogos com doenças é flagrante, bem como a associação com crimes.

De acordo com Rui Barbosa, o jogo espalhou-se por todos os setores da sociedade, capaz de “nivelar sob a sua deprimente igualdade todas as classes, mergulha na sua promiscuidade indiferente até os mais baixos volutabros do lixo social, alcança no requinte das suas seduções as alturas mais aristocráticas da inteligência, da riqueza, da autoridade”. Tal afirmação confirma o argumento da difusão social, indicando que indivíduos de diferentes setores da sociedade jogavam. Todavia, devemos levar em consideração que os espaços que esses sujeitos frequentavam se diferenciavam de acordo com sua posição social. Um grande comerciante muito dificilmente se sentaria para jogar em uma calçada da rua do bairro da Sé. Bem como um carregador encontraria uma série de empecilhos – se não a vestimenta ou a posse de quantia significativa para fazer as apostas, a sua cor – para adentrar em clubes e casas de jogos requintadas. A “deprimente igualdade de todas as classes” refere-se, portanto, à ampla recorrência de indivíduos de grupos sociais variados aos jogos de azar. Por fim, o renomado político cita mais um problema atrelado à jogatina: “acabam por confundir o sudário divino dos mártires do trabalho com a pobreza exprobatória em que a ociosidade amortalha os desclassificados de todas as profissões!”<sup>201</sup> Por tais motivos, era necessário acabar com a “infâmia do pano verde” e dar um basta na “dolorosa e imensa tragédia social!”<sup>202</sup>

Havia um esforço em afastar os jogos de azar das práticas de trabalho. Os donos de casas e bancas de jogos já tiravam seus sustentos da exploração dos jogos de azar, ou ao menos complementavam suas rendas com outro tipo de negócio. Alguns que não detinham dinheiro suficiente buscavam, através da sorte, ganhar seu meio de subsistência. Esses últimos eram chamados de “jogadores profissionais”, vivendo de apostas, dependentes da existência dos jogos

---

<sup>200</sup> Diário de Notícias, 22 de agosto de 1916, p. 2.

<sup>201</sup> Idem.

<sup>202</sup> Diário de Notícias, 21 de outubro de 1916, p. 1.

de azar. Dessa maneira, os jogos de azar são vistos como um problema por conta da fronteira problemática entre diversão e trabalho. Jogar poderia ter vários significados, entre eles, afastar-se da dominação das antigas formas de exploração de mão de obra, que poderiam ser atreladas aos mecanismos de controle da escravidão, nesse recente pós-abolição. Aprofundaremos essa discussão no próximo capítulo.

### 3 JOGA QUEM QUER E QUEM PODE JOGAR

Não é possível falar sobre a jogatina sem citar a atividade de sorte e azar considerada tipicamente brasileira: o jogo do bicho. Surgido no ano de 1892, o jogo do bicho resulta de um empreendimento de João Baptista Vianna Drummond. Para entendermos a criação do jogo do bicho se faz necessário falar de Drummond e da dinamização do seu capital financeiro no Rio de Janeiro. Uma de suas iniciativas, no final do século XIX, foi a fundação da Companhia Arquitetônica, “cujo objetivo era a realização da primeira área residencial planejada da cidade: o bairro de Vila Isabel”. O novo bairro contaria com largas avenidas, dentro dos padrões de modernidade que a capital brasileira e outras cidades do país, dentre elas Salvador, almejavam alcançar. Vila Isabel deveria dispor ainda de comodidades urbanas e de lazer. Constam do projeto a construção de uma igreja matriz, uma praça central e área de lazer para os moradores. Além disso, João Baptista Vianna Drummond idealiza a Companhia Ferro-Carril de Vila Isabel, responsável por fazer a ligação de sua área de empreendimento imobiliário com o centro da cidade.<sup>203</sup>

Dentre os aspectos modernos do novo bairro planejado da capital federal, constava a construção de um jardim zoológico. Desde o ano de 1874 já aconteciam leilões dos lotes de terra do bairro Vila Isabel. Contudo, somente em 1888 foi que o Jardim Zoológico de Vila Isabel, previsto há quatro anos antes, foi criado, chamando atenção para a localidade. O acordo havia sido celebrado entre Drummond e a Câmara Municipal do Rio de Janeiro. Logo que o jardim zoológico passou a funcionar, o empresário buscou amalgamar conhecimentos políticos e financeiros na Câmara dos Deputados, visando conseguir uma subvenção que auxiliasse nos altos custos com a manutenção do zoológico. Pouco tempo após o primeiro pedido, em meados de 1888, Drummond escreve à Câmara novamente sugerindo a utilização de dinheiro proveniente dos jogos de azar para conseguir manter o funcionamento do zoológico. A Comissão de Orçamento da Câmara dos Deputados não aceitou por completo a sugestão, embora tenha dado uma verba anual de dez contos de réis. Ainda em 1888, João Baptista Vianna Drummond recebe o título de barão, tornando-se o Barão de Drummond.

Após a proclamação da República, em 1889, a subvenção anual dada ao zoológico foi cortada, vista como “favoritismo monárquico”. No ano seguinte, a Câmara Municipal do Rio de

---

<sup>203</sup> MATTA, Roberto da; SOÁRES, Elena. *Águias, burros e borboletas: um estudo antropológico do jogo do bicho*. Rio de Janeiro: ROCCO, 1999. p. 61. As próximas informações sobre a criação do jogo do bicho foram retiradas da mesma obra. Em informações complementares, farei a devida referência.

Janeiro estabelece um novo acordo com a Empresa do Jardim Zoológico, de propriedade do Barão de Drummond, possibilitando o “direito de estabelecer e explorar, dentro dos limites do Jardim Zoológico, ‘jogos públicos lícitos’, sujeitos à fiscalização policial”.<sup>204</sup>

O emprego dos lucros dos jogos de azar era uma estratégia comum utilizada para construção, manutenção e reformas de obras e serviços de caráter público, tais como hospitais, orfanatos, associações beneficentes, escolas e também instituições religiosas, tais como igrejas e conventos. Na mesma década em que Drummond fez o pedido para explorar jogos lícitos no interior do zoológico, na Bahia, os doutores Augusto Cesar Viana e Aurélio Rodrigues Vianna apresentavam o projeto de número 104 à Assembleia Geral Legislativa baiana, no dia sete de maio de 1894. Os doutores solicitavam para si “ou associação que organizarem, uma loteria de prêmio maior de mil contos de réis”. O dinheiro arrecadado serviria para “fundação nesta capital [Salvador] de um Instituto Bacteriológico, destinado ao estudo das moléstias infecciosas e meios práticos de debelá-las”. Eles se comprometiam, “em caso de não ser levada a efeito a criação do referido estabelecimento”, devolver as quantias arrecadadas e os materiais que “por ventura” fossem adquiridos, remetendo-os ao governo do Estado.<sup>205</sup> Ainda no mesmo mês, o deputado Vergne de Abreu lembrou da iniciativa de Alfredo Cezar Cabuçu, Glicério Vellozo e Dantas Bião. Os três buscavam a concessão de uma loteria também com o valor de mil contos de réis, “destinada à fundação do Liceu Rui Barbosa”.<sup>206</sup> Quase um ano depois, em 12 de junho de 1895, os doutores João Tillemont Fontes, “professor de clínica psiquiátrica e de moléstias nervosas”, e o proeminente psiquiatra negro Juliano Moreira, “assistente da mesma cadeira”, solicitavam “a concessão de uma loteria de mil contos [de réis] para auxiliar a instalação do Instituto Hydro-Electro-Kinnesico-Therapico”.<sup>207</sup>

Dessa maneira, vemos que os jogos de azar serviam como instrumento para angariar fundos, voltados para atender às demandas de instituições de caráter ou em benefício público, sendo o mais comum deles a subvenção para extrair loterias. Salientemos que os pedidos acima não objetivavam enriquecimento próprio. Os solicitantes pareciam ter conhecimento disso, deixando explícito nos projetos enviados à Câmara de Deputados Federais que o valor arrecadado seria revertido aos intentos de criação ou manutenção institucionais, e não em favor deles mesmos. Adquirir dinheiro através de um meio que não fosse o trabalho era visto como perversão

---

<sup>204</sup> MATTA, Roberto da; SOÁRES, Elena. *Op. cit.*, p. 65.

<sup>205</sup> Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional, doravante HDBN – *Annaes da Câmara dos Deputados Federais da Bahia*, 23ª Sessão Ordinária, 07 de maio de 1894, p. 37.

<sup>206</sup> HDBN – *Annaes da Câmara dos Deputados Federais da Bahia*, 20ª Sessão Ordinária, 02 de maio de 1894, p. 21.

<sup>207</sup> HDBN – *Annaes da Câmara dos Deputados Federais da Bahia*, 47ª Sessão Ordinária, 12 de junho de 1895, p. 68.

e corrupção moral dos indivíduos. Essas características eram atreladas aos jogos de azar ilegais, com o apelo de subverter o favor público de algo benéfico para um malefício à sociedade, segundo as críticas de autoridades políticas e policiais e também jornalistas da época. Curiosamente, essas críticas não se direcionavam aos ganhadores das loterias legalizadas. A legislação brasileira não possuía uma norma específica que regulamentasse a exploração de loterias. As autorizações eram emitidas por determinações dos senadores, deputados e algumas câmaras municipais. Paradoxalmente, se não existia lei que autorizasse, o Código Penal de 1890 afirmava que era ilegal “fazer loterias e rifas, de qualquer espécie, não autorizadas por lei, ainda que corram anexas a qualquer outra autorizada”.<sup>208</sup>

Obter autorização para exploração de jogos de azar foi uma atitude similar empreendida pelo Barão, atrelado a outros empresários do ramo de entretenimento no Rio de Janeiro. Um de seus possíveis sócios foi o mexicano Manoel Ismael Zevada, a quem era atribuído certo jogo das flores, em funcionamento similar ao que seria o jogo do bicho. Antes de tudo, devemos fornecer informações sobre o jogo que teve como base os animais do Zoológico de Vila Isabel.

01  AVESTRUZ 01 02 03 04	02  ÁGUA 05 06 07 08	03  BURRO 09 10 11 12	04  BORBOLETA 13 14 15 16	05  CACHORRO 17 18 19 20
06  CABRA 21 22 23 24	07  CARNEIRO 25 26 27 28	08  CAMELO 29 30 31 32	09  COBRA 33 34 35 36	10  COELHO 37 38 39 40
11  CAVALO 41 42 43 44	12  ELEFANTE 45 46 47 48	13  GALO 49 50 51 52	14  GATO 53 54 55 56	15  JACARÉ 57 58 59 60
16  LEÃO 61 62 63 64	17  MACACO 65 66 67 68	18  PORCO 69 70 71 72	19  PAVÃO 73 74 75 76	20  PERU 77 78 79 80
21  TOURO 81 82 83 84	22  TIGRE 85 86 87 88	23  URSO 89 90 91 92	24  VEADO 93 94 95 96	25  VACA 97 98 99 00

Tabela ilustrativa dos animais do jogo do bicho, constando os respectivos grupos e dezenas.

<sup>208</sup> BRASIL. Lei nº 628, de 28 de outubro de 1890. Decreto instituindo o *Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*. Art. 367. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/1851-1900/L628.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1851-1900/L628.htm). Acessado em: 20 de junho de 2019.

O jogo do bicho é composto por 25 animais – enquanto o jogo explorado pelo mexicano Zevada possuía o mesmo número de flores – dispostos da seguinte maneira: 1 = Avestruz; 2 = Águia; 3 = Burro; 4 = Borboleta; 5 = Cachorro; 6 = Cabra; 7 = Carneiro; 8 = Camelo; 9 = Cobra; 10 = Coelho; 11 = Cavalo; 12 = Elefante; 13 = Galo; 14 = Gato; 15 = Jacaré; 16 = Leão; 17 = Macaco; 18 = Porco; 19 = Pavão; 20 = Peru; 21 = Touro; 22 = Tigre; 23 = Urso; 24 = Veado; 25 = Vaca.

Cada animal corresponde a um grupo e a quatro dezenas. A avestruz indica o grupo um e as dezenas 01, 02, 03 e 04. Já o elefante, grupo 12, corresponde às dezenas 45, 46, 47 e 48. O último bicho é a vaca, grupo 25, relacionado às dezenas 97, 98, 99 e 00. Não existe confirmação se os bichos que se popularizaram e se fixaram como elementos constitutivos do jogo correspondem exatamente àqueles do Zoológico de Vila Isabel. No entanto, nem todos eles eram atrações exóticas, tendo em vista que na lista figuram animais domésticos, tais como o cachorro e o gato. Outros fazem parte do universo de trabalho, a exemplo do cavalo, do burro, da vaca e do touro, bichos que serviam como tração, transporte e fornecimento de alimento. O porco, o peru e o galo também não podem ser considerados exóticos, fazendo – e ainda fazem – parte do cenário de criação animal, mesmo em ambientes considerados urbanos.

A escolha da representação dos números passou por adaptações locais com a popularização do jogo na década final do século XIX. Os estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Espírito Santo variavam a lista substituindo uns animais por outros ou investindo nas flores ao invés dos animais. Elena Soárez traz a tabela de bichos dos gaúchos, no qual o tigre é o corresponde ao número um e a águia ao vigésimo quinto, diferente da tabela do zoológico de Vila Isabel. Bichos como rato, tatu, pombo e girafa são inseridos, em substituição ao elefante, macaco, pavão e o touro, respectivamente. Com a popularização do jogo do bicho no Rio de Janeiro, os comerciantes buscaram implementar o jogo dos alimentos, dispondo dos itens dos armazéns, como vela, açúcar, banha e toucinho em substituição aos animais do zoológico de Drummond. Essas investidas não sobreviveram, o que indica a rápida adesão e consolidação do jogo do bicho fluminense.<sup>209</sup>

O funcionamento inicial do jogo do bicho consistia em um sorteio vinculado à visita ao zoológico. Diariamente, por volta das sete horas da manhã, horário próximo da abertura para visitação aos animais, o Barão de Drummond colocava a imagem de um bicho no interior de uma caixa que era elevada em um mastro, ficando suspensa até o horário de encerramento do zoológico, por volta das 17 horas. Os visitantes adquiriam o bilhete de entrada, que era também

---

<sup>209</sup> MATTA, Roberto da; SOÁREZ, Elena. *Op. cit.*, p. 73-76.



o do sorteio. Nele vinham carimbadas a data, o nome e a imagem do bicho. No começo, as pessoas não se interessavam em escolher o bicho do bilhete, em atividade que indica o jogo como uma ação secundária, decorrente da visita. A recompensa em caso de coincidir o animal escolhido pelo Barão de Drummond com o bilhete adquirido rendia ao visitante vinte mil réis, ou seja, vinte vezes o valor do ingresso, que à época custava mil réis. De acordo com Amy Chazkel, o valor do prêmio era o dobro de um salário diário de um sapateiro no Rio de Janeiro.<sup>210</sup> Os felizardos teriam o prazo de quatro dias para retirar o prêmio. Além de frequentar um jardim elaborado para atender às demandas da modernidade citadina, em espaços que demonstravam o controle da natureza pelo homem, o visitante poderia sair com algum dinheiro, quem sabe rendendo uma nova visita.<sup>211</sup>

Em pouco tempo a novidade se espalhou pela cidade, dando um duplo rendimento ao Barão de Drummond. Para chegar ao zoológico era necessário tomar um dos bondes da Companhia Ferro-Carril de Vila Isabel, que também era de sua propriedade. A curiosidade por saber qual bicho seria libertado da caixa ao final do dia passou a ser o centro das atenções, enchendo os bondes aos magotes e suplantando o interesse pelos animais enjaulados no interior do jardim. Dessa maneira, os visitantes passaram a ser também jogadores, como afiança Elena Soárez.<sup>212</sup>

Buscando ampliar o divertimento atrelado aos bichos, a direção do zoológico passou a vender os bilhetes fora dos muros do estabelecimento, em um alargamento da autorização fornecida pela Câmara Municipal do Rio de Janeiro. Assim, o jogo suplantou o interesse nos animais. Como afirma Felipe Magalhães, “se para comprar o bilhete que dava direito ao prêmio prometido não era preciso atravessar os portões de entrada do empreendimento, pode-se supor que vários compravam os tais tickets e ficavam à espera da abertura da caixa no zoo”.<sup>213</sup>

Os *bookmakers* – ou agenciadores de apostas – compravam grandes quantidades de bilhetes para revender. Alguns outros vendiam bilhetes de maneira independente, embora se valessem dos resultados do jardim zoológico. A fuga dos bichos do zoológico para as ruas da cidade foi uma mudança que significou o desvirtuamento do sorteio, que passou a ser visto como um jogo de azar ilegal.<sup>214</sup> Após tal fato seguiram diversos esforços para coibir o funcionamento do jogo do bicho, seja no interior do zoológico ou através dos *bookmakers* espalhados pela cidade. Esses agenciadores e intermediários de apostas se faziam presentes em outros espaços de

<sup>210</sup> CHAZKEL, Amy. *Op. Cit.*, p. 58.

<sup>211</sup> MATTA, Roberto da; SOÁREZ, Elena. *Op. cit.*, p. 68-73.

<sup>212</sup> *Idem.* p. 71.

<sup>213</sup> MAGALHÃES, Felipe. *Op. Cit.*, p. 35

<sup>214</sup> MATTA, Roberto da; SOÁRES, Elena. *Op. cit.* p. 76.

diversão, como no turfe (corridas de cavalo). Ao ler os pareceres do delegado Cesário de Melo, do Rio de Janeiro, Felipe Magalhães destaca que

invariavelmente, os bookmakers eram acusados de fraudar os resultados de loterias, páreos e outras competições e de receberem em seus estabelecimentos “gente de toda a espécie e em grande número” sendo “a maior parte [...] mais que suspeita e vadia”, que se dirigia a esses locais “para na melhor ocasião que se lhe ofereça praticar furtos”.<sup>215</sup>

Se aos agenciadores eram atribuídas atividades que subvertiam o resultado original dos sorteios e corridas, por outro lado havia um nítido preconceito com a origem e possivelmente a classe e a cor dos indivíduos que se dirigiam aos agenciadores para poderem apostar. A suspeição era rapidamente atribuída aos pobres e trabalhadores. Enquanto o jogo do bicho parecia popular no sentido de não existir impedimentos para a compra de bilhetes de ingresso ao zoológico, o mesmo não se pode atribuir às corridas de cavalo existentes no interior do Jockey Club e Derby Club, ambientes frequentados por uma elite que se afirmava moderna, com seus engenheiros, médicos, intelectuais e industriais.<sup>216</sup>

Visando conter o alastramento dos jogos de azar, em especial o jogo do bicho, são lançados decretos que pretendiam conter as apostas. Os mais incisivos foram o de número 41, de 17 de maio de 1893, atingindo os *bookmakers*, proibindo as agências de “venderem jogos considerados de azar, loterias estrangeiras ou de outros estados que não permitidos”; o de número 125, de primeiro de janeiro de 1895, que determinava que fossem negados as concessões de alvarás para estabelecimentos que agenciavam apostas;<sup>217</sup> e o de número 133, de 10 de abril de 1895, “que autorizava o prefeito Cesário Alvim a rescindir o contrato com a empresa de João Baptista Vianna Drummond, responsável pelo zoológico”.<sup>218</sup>

Os impactos dos decretos não ocorreram como as autoridades administrativas da capital federal esperavam. Desde o Império a câmara de vereadores do Rio de Janeiro tinha dificuldade em coibir os jogos ilegais. Uma dessas tentativas foi a promulgação do Código de Posturas de 1838, que “amplia seu controle sobre os divertimentos populares”, regulando festas e jogos.<sup>219</sup> O único jogo público deveria ser o bilhar, com requerimento prévio e aceitação para a exploração fornecida pela câmara municipal, mediante pagamento de taxa de 150\$000,00 (cento e cinquenta mil réis). Os demais jogos estavam sujeitos a penas de multa e prisão. A ausência de parâmetros fixos causava transtorno entre as autoridades da câmara municipal e a polícia. A

<sup>215</sup> MAGALHÃES, Felipe. *Op. Cit.*, p. 50.

<sup>216</sup> *Idem*, p. 46.

<sup>217</sup> *Idem*, 49-50.

<sup>218</sup> MATTA, Roberto da; SOÁRES, Elena. *Op. cit.*, p. 80.

<sup>219</sup> SOUZA, Juliana Teixeira de. *Op. cit.*, p. 40.

fatura de subjetividade nos critérios para obter a licença necessária para abrir um bilhar – muitas vezes transformado clandestinamente em casas de apostas ilegais – variava de acordo com a posição social que o requerente tinha. Dessa maneira, o problema não era o jogo em si, mas quem jogava e onde se jogava.<sup>220</sup>

Isso fica nítido ao olharmos para os códigos de posturas de cidades baianas em período similar. Em 25 de fevereiro de 1831, a Câmara Municipal de Salvador lançou uma postura estabelecendo multa de oito mil réis ou quatro dias de prisão aos donos de tendas, botequins, tavernas e casas de mercado público que consentissem algazarras, jogos não permitidos por lei e a demora de escravos no interior desses estabelecimentos. A preocupação se estendia aos “filhos família”, vedando a participação destes, juntamente com os escravos, inclusive em “jogos permitidos”. Podemos supor diversos motivos para tal proibição: os jogos poderiam desviar os homens e mulheres escravizados das suas atividades diárias, contrariando as ordens impostas pelos seus senhores; jogar poderia ser visto como afronta, sendo inconcebível aos grupos dominantes que tais pessoas, tratadas como objetos, pudessem dispor livremente de seu tempo, inclusive se divertindo em locais públicos; o ajuntamento de escravizados no mesmo ambiente pode ser lido pela ótica do temor senhorial sobre possíveis revoltas, ou então o planejamento de fugas – em todo caso, situações que rompessem com a ordem social escravista violentamente imposta. Já a preocupação com o envolvimento dos “filhos família” pode ser interpretada como uma maneira de manter o ideal de moralização social e do prestígio familiar, ou até mesmo uma garantia de que os jovens homens com sobrenome a zelar não dilapidassem as economias familiares. De todo modo, os jogos de azar aparecem como um problema a ser enfrentado. Contudo, apesar da postura abranger indivíduos pertencentes a grupos sociais distintos, devemos considerar que as autoridades policiais não agiam da mesma forma nos momentos de fiscalização das determinações administrativas.<sup>221</sup>

Cidades interioranas de expressão escravista editaram posturas semelhantes. A Câmara Municipal de Caetité, no dia 22 de abril de 1837, proibiu a participação de cativos nos jogos, estabelecendo a pesada multa de 30 mil réis ou oito dias de prisão.<sup>222</sup> Já a Câmara Municipal de Livramento de Nossa Senhora do Rio de Contas, na mesma data, determinou que os donos de residência vedassem a possibilidade dos escravos de fazer “uso de jogos”. A pena seria de dez

---

<sup>220</sup> *Idem*, p. 41-57.

<sup>221</sup> Fundação Gregório de Mattos. Arquivo Histórico Municipal de Salvador (AHMS). Repertório de fontes sobre a escravidão existentes no Arquivo Municipal de Salvador. As Posturas (1631/1889). 1998.

<sup>222</sup> Sobre a escravidão em Caetité no século XIX, ver: PIRES, Maria de Fátima Novaes. *Fios da vida: Tráfico Interprovincial e Alforrias nos Sertões de Sima, 1860-1920*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2009; e, PIRES, Maria de Fátima Novaes. *O crime na cor: escravos e forros no alto sertão da Bahia (1830-188)*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2003.

mil réis de multa ou oito dias de prisão. Parecendo um comum acordo, no mesmo dia, a Câmara Municipal de Santo Antônio de Jequiçá outorgou postura proibindo os donos de estabelecimento onde se realizavam jogos que consentissem o uso destes por parte dos escravos. A pena foi idêntica às anteriores: dez mil réis de multa ou oito dias de prisão.

Note-se que neste caso o problema não estava no jogo em si, tendo em vista que a postura é direcionada somente aos cativos. A restrição, desta vez, possuía um grupo social específico: a população escravizada. A postura também não difere sobre o fato dos jogos serem legais ou ilegais. Apenas nega expressamente a possibilidade de homens e mulheres que viviam sob os horrores da escravidão em poder, talvez, apostar, se divertirem e embolsar com isso algum dinheiro. Postura curiosa foi lançada pela Câmara Municipal de Vitória [da Conquista?], em 13 de maio de 1842. Em seu conteúdo consta a proibição de realização de “jogos *com* escravos” – grifo nosso – com penalidade igual às dos municípios anteriores. O que seriam esses “jogos *com* escravos”? Trata-se de disputas envolvendo atributos físicos? Era a exploração – mais uma – de competições envolvendo homens e mulheres cativas? Ou foi só um erro de redação no momento da publicação? Tal norma, sem dúvidas, gera inquietações.<sup>223</sup>

Isso mostra que, tanto nos municípios baianos quanto no Rio de Janeiro, existiram esforços de combate à jogatina que são anteriores ao período republicano, e também ao surgimento do jogo do bicho. Ao fugir do zoológico e se espalhar pelo Rio de Janeiro, o jogo do bicho se integrou na vasta rede de comércio da sorte e do azar já existente na cidade. Amy Chazkel afirma que “no momento em que o jogo do bicho foi desassociado do zoológico, o resultado da loteria lícita do Distrito Federal determinava o número e o animal vencedor de seu congênere ilícito”. O funcionamento da loteria ilegal ocorria da seguinte maneira: ao jogar no camelo, grupo oito, o apostador acreditava que o resultado da loteria lícita teria como resultado as dezenas 29, 30, 31 e 32. Se fosse um dia chuvoso as superstições dos apostadores destinavam seus trocados no jacaré, grupo 15, correspondendo às dezenas 57, 58, 59 e 60. As apostas também poderiam ser feitas em centenas (três dígitos) e milhares (quatro dígitos), assim como a realização de combinação dos bichos da tabela, fornecendo um intrincado de modalidades de apostas. Diferente das loterias legalizadas, os apostadores do bicho não precisavam de quantias fixas na compra dos bilhetes, o que facilitava as possibilidades de aposta. O montante do prêmio variava de acordo com a precisão do bicho, dos números e do valor da aposta. Quanto maior o valor apostado, maior o prêmio. E o nível de dificuldade da aposta também potencializava o prêmio: apostar no milhar,

---

<sup>223</sup> Fundação Gregório de Mattos. Arquivo Histórico Municipal de Salvador (AHMS). Repertório de fontes sobre a escravidão existentes no Arquivo Municipal de Salvador. As Posturas (1631/1889). 1998.

que constam quatro Algarismos, gera maior lucro do que apostar da dezena, que contém somente dois, por exemplo.<sup>224</sup>

A vinculação com a loteria legalizada permitiu que vendedores ambulantes, comerciantes e donos de quiosques vendessem bilhetes de maneira indiscriminada, sendo eles de loterias legalizadas ou não. Em 29 de dezembro de 1914, o *Diário de Notícias* reclamava da “cavação” incômoda, termo referido aos apelos constantes dos vendedores de loterias para que transeuntes adquirissem os bilhetes. Segundo a notícia, a venda de bilhetes lotéricos era algo abusivo, “quase descortês, sem escrúpulos, que oram vemos em toda parte da cidade, mormente no Comércio”. O articulista entendia que a atividade fazia parte de uma ocupação, embora não validasse os esforços dos ambulantes como trabalho, dizendo que não se podia negar “o direito de quem quer que precisasse angariar os meios de subsistência”. Todavia, deviam fazer “sem incomodar a paciência do próximo”. A reclamação da matéria consistia na impossibilidade de caminhar pelas ruas sem ser abordado por um dos vendedores que mercadejavam a sorte inscrita em pedaços de papel. E queixava-se sobre a dificuldade de “palestrar nesse ou naquele lugar público”. Era difícil desfrutar de “um café, [...] ou um pouco de leite ou de refresco” ou ainda “entabular uma conversação, sem que se não seja assaltado por um grande número de bilheteiros a apregoar a sorte grande, o número de dezena ou o do bicho”, informava a notícia.<sup>225</sup>

O invento atribuído a Drummond e ao seu sócio Zevada fazia parte de um cenário mais amplo de diversões no Rio de Janeiro. O fato de existirem loterias legalizadas e um mercado que ofertava sorte e azar tão avidamente quanto a população consumia, levou rapidamente o jogo do bicho ao gosto popular. Para Magalhães, “além do fato de o jogo do bicho trocar a frieza dos números pela vitalidade dos animais”, esses dois elementos foram fundamentais.<sup>226</sup>

Estudos sobre o jogo do bicho também foram realizados em Porto Alegre, com recorte temporal correspondente entre a década final do século XIX e as duas décadas iniciais do século XX. Assim como em Salvador, a capital do Rio Grande do Sul lidava com modalidades diferentes de jogos de azar. Mas, tanto Marizete Gasparin quanto Carlos Martins Torcatto centralizaram seus estudos no jogo do bicho, fornecendo explicações próximas das pesquisas historiográficas desenvolvidas no Rio de Janeiro. Ao falar sobre o jogo do bicho Gasparin mostra uma rede de jogos de azar existente entre o sul do Brasil e a região do Prata, interligando Uruguai, Argentina e Paraguai. Com a disseminação do jogo do bicho, os exploradores dessa rede de sorte e azar viram a nova modalidade zoológica como mais um concorrente, diferente do cenário existente no

---

<sup>224</sup> CHAZKEL, Amy. *Op. Cit.*, p. 65.

<sup>225</sup> *Diário de Notícias*, 29 de dezembro de 1914, p. 5.

<sup>226</sup> *Idem*, p. 106.

Rio de Janeiro e em Salvador, onde a loteria ilegal foi rapidamente incorporada.<sup>227</sup> Já Torcatto, que estudou o jogo do bicho em período similar, mostrou que os problemas sobre as apostas estavam relacionados ao turfe, visto como esporte das “elites”, casas de jogos, ao jogo do bicho e loterias ilegais diversas. As loterias legais, segundo ele, eram fornecidas a instituições ligadas à Igreja Católica.<sup>228</sup>

É inegável a importância do jogo do bicho para o cenário de estudos de jogos de azar no Brasil. Alguns autores, como Roberto DaMatta e Elena Soárez, buscaram entendê-lo a partir da ótica da genuinidade brasileira, constituindo a “realidade” ou “identidade” nacional.<sup>229</sup> Uma nova análise foi proposta por Chazkel, destacando que através do combate ao jogo do bicho é possível visualizar os contornos de remodelação do Estado Republicano brasileiro, em contraposição ao cenário monárquico anterior. A loteria ilegal foi absorvida pelo mercado de comércio informal, figurando como mais um elemento a ser negociado pelas ruas da cidade, principalmente entre os pobres e trabalhadores. Em adição, seguem também os limites legais que passam a ser estabelecidos nas esferas pública e privada na capital federal da época.<sup>230</sup> Já Magalhães buscou novas interpretações para o sucesso do jogo do bicho entre a população do país. Para isso, desvinculou a ideia de resistência popular e a concepção ritualizada do “totemismo cultural” para mostrar que o jogo do bicho foi incorporado desde o início como um empreendimento; seria mais uma forma encontrada por empresários do ramo de diversões para auferir lucros, favorecendo o surgimento de uma rede de periódicos dedicados ao seu funcionamento, além de ser visto como um elemento de lazer.<sup>231</sup>

Porém, o universo da jogatina mostra-se mais amplo e diverso, não podendo ser resumido ao jogo do bicho, ainda que ele seja considerado um jogo de azar tipicamente brasileiro. Em paralelo à loteria zoológica ilegal, existia uma série de práticas que envolviam os meandros da sorte e do azar, terminando por cair na definição típica do Código Penal de 1890. Com isso, buscamos mostrar nos capítulos anteriores a pluralidade dos jogos de azar existentes em Salvador, que eram denunciados cotidianamente nas páginas dos periódicos. Em alguns casos, os soldados da polícia, responsáveis por coibir as apostas, se confundiam com os apostadores que deveriam reprimir.

---

<sup>227</sup> GASPARIN, Marizete. *Prazer e sorte: O jogo do bicho em Porto Alegre (1893-1903)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Passo Fundo, 2007. p. 30.

<sup>228</sup> TORCATTO, Carlos E. Martins. *A repressão oficial ao jogo do bicho: uma história dos jogos de azar em Porto Alegre (1885-1917)*, p. 46.

<sup>229</sup> MATTA, Roberto da; SOÁRES, Elena. *Op. cit.*, p. 23.

<sup>230</sup> CHAZKEL, Amy. *Op. Cit.* Especialmente os capítulos dois e quatro.

<sup>231</sup> MAGALHÃES, Felipe. *Op. Cit.* p. 11-18.

Os periódicos, por sua vez, mantinham função dúbia, já que ao realizarem as denúncias com os endereços das casas de jogos faziam, ao mesmo tempo, propaganda de onde era possível jogar. Os órgãos de imprensa também empreenderam campanhas, buscando transformar seus argumentos em ações de repressão policial nas ruas. Em outras situações, buscaram avidamente atrelar os jogos de azar aos problemas existentes na capital baiana.

O período que corresponde aos anos 1890 e 1920 são marcados por mudanças de diversas ordens. Modernidade, progresso, urbanização e higiene são palavras que passam a compor o vocabulário da época, incorporando-se em ações determinadas pelos legisladores e administradores dos espaços citadinos. A parcela dominante da sociedade busca assemelhar-se cada vez mais a características europeias – praguejando a constituição física brasileira que, mesmo sendo diversa, apresentava-se marcadamente de cor. O trabalho e as atividades desempenhadas pelos homens e mulheres pobres após o final da escravidão passou a ser alvo de manifesta preocupação das ditas elites.

Não visamos cair no binarismo dos lugares comuns da historiografia que desassocia o trabalho da mão de obra escravizada da figura típica do “trabalhador”; bem como não visualizamos uma “classe trabalhadora exclusivamente branca, fabril, de ascendência europeia, masculina e urbana”.<sup>232</sup> Com isso, ao considerarmos as “preocupações das elites” sobre os jogos de azar, temos que nos desvincular da ideia criada por tais grupos que afirmavam que “o imigrante [europeu] já possuía disposição para o trabalho”, como propõe Marizete Gasparin.<sup>233</sup>

Devemos problematizar os discursos que propõem a ideia da imigração como articuladora da “melhoria genética da população”, auxiliando o problema da “carência de mão de obra disciplinada”, como sugere Torcatto.<sup>234</sup> Argumentos como estes reforçam a análise crítica de Silva H. Lara, afirmando que:

Quando se fala na história do trabalho no Brasil, pensa-se frequentemente na história do trabalho livre, assalariado. O trabalhador escravo está excluído dessa história, esquecido e apagado pela mesma esponja que tentou eliminar a “nódoa” da escravidão da história do Brasil. No final do século XIX, por exemplo, os abolicionistas, em particular os chamados “abolicionistas imigrantistas”, ao proporem a substituição de escravos por trabalhadores imigrantes livres, construíram a oposição entre os horrores e a barbárie da escravidão e o reino civilizado e iluminado da liberdade. Travestida pelo racismo, essa oposição serviu para a desqualificação do “trabalhador nacional”, marcado e destruído pela escravidão, considerado incapaz de se integrar na sociedade de classes e de se transformar em trabalhador livre, ordeiro e disciplinado.<sup>235</sup>

<sup>232</sup> GOMES, Flávio dos Santos; DOMINGUES, Petrônio. *Da nitidez e invisibilidade: legados do pós-emancipação no Brasil*. Belo Horizonte: Fino Traço, 2013, p. 25.

<sup>233</sup> GASPARIN, Marizete. *Op. cit.*, p. 35.

<sup>234</sup> TORCATTO, Carlos E. Martins. *Op. cit.*, p. 27.

<sup>235</sup> LARA, Silvia Hunold. “Trabalhadores escravos”. In: *Trabalhadores*, São Paulo, v. 1, 1989, p. 4.

Não levar em consideração o imaginário construído sobre a suposta falta de capacidade do trabalhador nacional resulta em uma ideia perigosa, que apaga a dimensão do racismo sofrido pela população negra e seus descendentes. Dessa maneira, examinar o cenário da jogatina nos ajuda a pensar as fronteiras de sobrevivência, lazer e diversão de inúmeros trabalhadores. O que unia esses homens e mulheres eram as situações semelhantes da vida cotidiana, a exemplo de salários precários, falta de direitos e escassas possibilidades de negociações favoráveis, cargas horárias extenuantes e com sérios riscos de lesões, moradias paupérrimas, falta de acesso à educação formal e à saúde concebida pela medicina europeia moderna. Em acréscimo a esses fatores está a precária liberdade, que não pode ser entendida apenas como a disposição sem barreiras do trabalhador em vender a sua força de trabalho a outrem.<sup>236</sup>

Os esforços de repressão contra os jogos de azar, como aponta a bibliografia citada, não datam do período republicano, embora seus estudos tenham se focalizado nesse recorte temporal – inclusive este. Contudo, se faz necessário buscar outras formas de análise e interpretação para o combate aos jogos de azar, tendo em vista que os argumentos da falta de trabalhadores morigerados e disciplinados não parecem mais se sustentar. Por outra via, devemos enfatizar que as expectativas dos trabalhadores, fossem homens e mulheres em situação de cativo ou livres, naturalmente ou no direito positivo, geralmente não correspondiam às aspirações dos senhores, ex-senhores e patrões.

### 3.1 TRABALHANDO E SE DIVERTINDO COM OS JOGOS DE AZAR

De sua criação até aproximadamente a década de 1920, o jogo do bicho não possuía um espaço físico específico para ser vendido, indicando a sua incorporação nos ambientes comerciais diversos. Como sugere Magalhães, o jogo do bicho

estaria sempre sendo oferecido ao lado de outros produtos. Isso pode ser notado no caso das agências lotéricas, que recebiam vários tipos de apostas; dos vendedores ambulantes de loterias, que além dos bichos vendiam outros bilhetes; e das casas de comércio, que ao lado de cigarros, cartões-postais, peixes ou batatas também ofereciam a sorte nos bichos.<sup>237</sup>

Porém, na medida que os anos 1920 e 1930 se aproximavam, a atividade de vendedor de apostas do jogo do bicho vai se modernizando e tornando-se cada vez mais específica. Isso

---

<sup>236</sup> *Idem*, p. 18.

<sup>237</sup> MAGALHÃES, Felipe. *Op. Cit.* p. 167.



favoreceu a criação de ambientes exclusivos à venda dos bilhetes do bicho, em resposta às novas demandas sociais e de combate aos jogos de azar no Rio de Janeiro. Tal mudança fez com que o número de banqueiros (ou financiadores) do jogo do bicho se restringisse. Se a especialização garantiu a sobrevivência e maior organização da loteria ilegal de um lado, por outro, a partir da década de 1940, contribuiu para maior concorrência, inclusive culminando em cenas de violência, para garantirem os melhores pontos e potencializar os lucros dos banqueiros.<sup>238</sup> A estratégia dos mercadores da sorte era se posicionar em lugares de passagem de trabalhadores. Alguns eram mais audaciosos e estabeleciam pontos fixos nas proximidades em que o trânsito de pessoas era constante.

Em Salvador, no ano de 1916, encontramos uma notícia sobre “escandalosa” casa de jogo, situada nas “proximidades da estação da Linha Circular, onde, além do mais, se joga até a noite”. A casa de jogo deveria ser movimentada, ficando nas adjacências da estação do sistema de transporte público, local pelo qual deveria passar uma pluralidade de homens e mulheres todos os dias, em diferentes horários. O periódico *Diário de Notícias* faz questão de citar que já havia recebido várias queixas “contra semelhante perversão, tendo, ainda ontem, vindo a esta redação o senhor Emygdio de Azevedo, que nos referendou a verdade que aí fica exposto”, solicitando intervenção repressiva na figura do secretário de segurança pública.<sup>239</sup>

Outra estratégia empreendida eram as “falsas lojas”, servindo de disfarce para as “casas do bicho”. Algumas delas estavam situadas na rua Conselheiro Saraiva, endereço que vai dar nos fundos da Associação Comercial da Bahia. Referir-se especificamente a “casas dos bichos” mostra que esse tipo de loteria ilegal estava em processo de especialização na cidade, não sendo confundida por termos genéricos como casa de tavolagem ou antro de jogatina, como foi mostrado anteriormente. A matéria ainda fornece as características do sujeito que convidava as pessoas a jogar, sendo descrito como “baixote, gordo, pesado e surdo”, taxado de “cavador” devido a importunação que causava aos transeuntes, todavia não mercasse em voz alta os grupos e as dezenas, como cita a própria matéria. Ele ficava andando “acima e abaixo com o livro de poules na mão e vendendo o bicho a Deus e ao Diabo!” Pelo visto, os trabalhadores tinham conhecimento de sua atividade e o procuravam, acreditando na possibilidade de, através da sorte no bicho, fazer render o dinheiro, integral ou em parte, do trabalho diário. Porém, o que chama mais atenção é o fato do articulista informar, mesmo com tom de reprovação e ironia, que o indivíduo “baixote e gordo” fazia da casa “seu ponto de trabalho, sua base de operações”. Embora

---

<sup>238</sup> Idem, p. 166-170. Especialmente o último capítulo: Trabalhando no bicho.

<sup>239</sup> *Diário de Notícias*, 17 de outubro de 1916, p.1.

buscasse desqualificar a atividade empreendida pelo vendedor de bilhetes de loteria ilegal, a matéria reconhece tratar-se de um trabalho.<sup>240</sup>

Arriscar-se vendendo bilhetes poderia fazer parte de uma estratégia de sobrevivência, uma recusa aos meios de trabalhos forçados e degradantes. Após 27 anos da abolição da escravidão, o *Jornal Moderno* denunciava o “sr. Joaquim Raid, subdelegado do 4º distrito de Pirajá” por ter “o hábito de obrigar as pessoas do lugar a trabalharem em sua roça, prolongando o serviço assim extorquido até 15 dias”. Pirajá ficava distante do centro de Salvador, considerada no século XIX como uma freguesia rural. Para o subdelegado não importava a natureza da mão de obra, podendo ser “homem ou mulher, a todos impõe essa extorsão”.<sup>241</sup> É provável que Joaquim Raid se valesse do seu cargo policial e do uso da força para constranger pessoas a trabalharem em suas terras. Os moradores da localidade não deviam aceitar as imposições feitas aos trabalhadores, sendo possível que alguns relembassem cenas e casos do período em que vigorou a escravidão. Este episódio não deve ter sido o único, indicando a precariedade da liberdade e também a violência que continuava marcando as relações de trabalho.

Talvez, por isso, Ramiro Pinto do Nascimento tenha recorrido aos jogos de azar. Na “dificuldade de encontrar recursos outros para a sua subsistência, anda por praças e ruas a vender bilhetes de loterias”. Ele seria um dos “cavadores” que circulavam nas ruas da cidade ofertando a sorte. O emprego funcionava da seguinte maneira: um certo senhor Chrispim que “lhe depositava confiança” e entregava “várias porções de bilhetes, divididas, aliás, com outros indivíduos”. Ao final das vendas Ramiro e os demais vendedores de bilhetes prestavam contas à Chrispim, ficando com uma “comissão única que tem direito”. Era assim que ele podia “ganhar o pão”. No intuito de fazer render o dinheiro ganho sobre as apostas de terceiros, Ramiro e seus colegas de profissão reinvestiam o valor adquirido no jogo de roletas, considerado como “um sorvedouro condenável”. Ramiro e seus colegas vendedores de bilhetes de loteria não eram os únicos que tinham o cotidiano marcado pela jogatina, trabalhando e se divertindo com apostas feitas a dinheiro. Trabalhadores de outros ramos faziam o mesmo. Sabemos disso através dos julgamentos emitidos pelos periódicos, ao descrever os jogos de azar como “um polvo sugador dos magros níqueis do empregado, do operário, do carregador, do carroceiro, do mancebo imberbe e do menino insonte, que assim se vão corrompendo”. Isso aponta a pluralidade de trabalhadores que recorriam aos jogos de azar diariamente, seja com o intuito de se divertirem ou com a esperança de ganhar algum dinheiro com as apostas. A diversão e a possibilidade de perda e ganho não são antagônicas, embora seja difícil imaginar um indivíduo contente após perder

---

<sup>240</sup> *Idem.*

<sup>241</sup> *Jornal Moderno*, 22 de setembro de 1915, p. 5.

parte do salário em uma banca de jogo ilegal. Como de praxe, a matéria é finalizada solicitando “a ação competente do sr. dr. Chefe de Polícia”.<sup>242</sup>

Salvador, como as outras cidades brasileiras, foi submetida ao arbitrário processo de higienismo,<sup>243</sup> que incorporava diversos argumentos do racismo científico, sendo traduzidos publicamente como esforço de modernização. Hábitos e espaços de lazer e diversão conhecidos pela população trabalhadora passaram a ser paulatinamente restringidos, quando não criminalizados. Em paralelo aos esforços de repressão empreendidos contra os trabalhadores e suas atividades cotidianas, o mesmo empenho não foi realizado para coibir os jogos em espaços frequentados por grupos sociais que detinham poder econômico, político, acesso à educação formal e *status* social. Marizete Gasparin cita que ao mesmo tempo que “espaços de sociabilidades daqueles considerados *desviantes*, como cortiços, bordéis, botequins, casas de jogos” eram reprimidos, “por um lado, houve um remodelamento físico nas cidades, sendo criados clubes noturnos que permitiam atividades lúdicas”.<sup>244</sup>

Dessa maneira, fica nítido o estabelecimento de critérios de repressão que não punham em questão as atividades que estavam sendo praticadas, mas sim quem eram esses indivíduos e quais os locais onde se podiam cultivar hábitos, práticas e comportamentos considerados pela autora como “desviantes”. Acontece que as mesmas ações adotadas pelos trabalhadores, como as apostas e a participação em bancas de jogos de azar, eram tomadas por sujeitos que não faziam parte da classe trabalhadora, em espaços diferentes, como os clubes, os hipódromos e salões elegantes. Todavia, não podemos interpretar a desigualdade existente na repressão, que levava em consideração critérios sociorraciais, como “válvula de escape” das ditas “elites”, como sugere Gasparin.<sup>245</sup>

Os jogos de azar figuram como uma forma de diversão, que também pode ser lida como mais uma das estratégias de sobrevivência, levando em conta a possível amenização da situação financeira, mesmo que temporariamente. Tomemos como exemplo a situação dos policiais soteropolitanos, em março de 1915. Neste trimestre as praças de polícia estavam com os salários atrasados, embora não pudessem abdicar do serviço. O meio de resistência utilizados pelas patrulhas responsáveis pelo policiamento foi esperarem o tempo passar “ora deitadas as praças em esteiras à porta, ora em bancos, e no interior dos postos, jogando”. O reclamante da situação entendia “em parte os infelizes policiais”, justificando que eles tinham razão em agir de tal forma

<sup>242</sup> Diário de Notícias, 26 de agosto de 1916, p.1.

<sup>243</sup> FERREIRA FILHO, Alberto Heráclito. *Op. cit.*. Salvador. CEB, 2003, p. 86; SCHWARCZ, Lilia Moritz. *Op. cit.* Companhia das Letras, 1993; SILVEIRA, Renato da. *Op. cit.* *Afro-Ásia*, nº 23, 2000, p. 87-144;

<sup>244</sup> GASPARIN, Marizete. *Op. cit.*, p. 35-36.

<sup>245</sup> *Idem*, p. 36-38.

por “não receberem seus salários”. Contudo, solicitava “mais um pouco de moralidade em tudo isso”, criticando as posturas adotadas pelos agentes de segurança pública. De acordo com a matéria, se os gatunos “alta noite, acaso tiverem roubado e forem encontrados pelos soldados, continuarão sempre em liberdade, por que eles comprarão os policiais, que estão famintos e nus, e ansiosos por dinheiro”.<sup>246</sup>

O jogo aparece com um instrumento para fazer o tempo passar mais rápido, através de partidas que envolviam a dinâmica entre diversão e tensão. Ao jogar, os policiais e outros indivíduos que se encontravam paupérrimos financeiramente podiam aliviar as preocupações cotidianas, como alugueis atrasados e a fome, deles próprios ou de seus dependentes. Caso tivessem ainda algum dinheiro, havia chances de aumentar a quantia que possuíam fazendo apostas. Amy Chazkel indica que policiais do Rio de Janeiro melhoravam seus salários com a existência da exploração de jogos. Ela cita o caso de Laureano, vendedor de bilhetes de bicho, que foi preso algumas vezes ao lado de mulheres e homens, clientes “que moravam ou trabalhavam nas proximidades de sua lotérica e estendiam-se por um espectro de jovens até velhos e, dependendo do bairro, de pessoas bem de vida até pessoas pobres”. Laureano foi preso algumas vezes junto com seus clientes, embora o processo sempre fosse revertido contra ele. Sua falta de sorte, porém, é relativizada por Chazkel, sugerindo que suas prisões faziam parte de uma estratégia dos policiais do Rio de Janeiro para aumentar seus salários. Por estarem nas ruas diariamente ofertando a sorte e o azar, os vendedores de bilhetes ficavam em situação de vulnerabilidade. Os policiais se aproveitavam dessa situação e, para não incomodá-los, ofereciam “proteção”.<sup>247</sup>

A pluralidade de indivíduos que recorriam aos jogos de azar mais uma vez é flagrante. Pessoas de diferentes idades e classes sociais tinham as apostas inseridas em seus cotidianos. Eles não eram desordeiros ou inimigos do trabalho, como os periódicos soteropolitanos se esforçavam em afirmar. A clientela de Laureano era composta “primordialmente de mulheres adultas, de classe trabalhadora – cozinheiras, costureiras, empregadas domésticas e operárias de fábrica – com idades que iam de 23 até 40 anos”. Além da presença feminina nos jogos, notamos relações complexas entre os trabalhadores, que buscavam lucrar com práticas ilegais. Os vendedores de bilhetes e exploradores de bancas de jogo ofereciam possibilidades de ganho contando que o azar sorrisse aos compradores e jogadores, para que, com isso, eles pudessem aumentar suas rendas. Os compradores de bilhetes e jogadores apostavam no contrário, torcendo para que a sorte lhes fosse favorável e conseguissem fazer render o dinheiro investido na banca de jogo. Os policiais

---

<sup>246</sup> Diário de Notícias, 12 de março de 1915, p. 5.

<sup>247</sup> CHAZKEL, Amy. *Op. cit.*, p. 217-218.

aproveitavam do uso da força e do aparato repressivo legal para negociar com os vendedores de bilhetes e exploradores de casas de jogos a suposta proteção.<sup>248</sup>

Vender bilhetes era uma possibilidade de ocupação, mesmo sendo uma atividade ilegal. Alguns tinham nas loterias uma forma de mudar de vida, ou talvez sanar os problemas financeiros mais imediatos. “José Antônio Lima, à falta de trabalho, resolveu tentar a fortuna na loteria”. José acreditava que poderia enriquecer com os ganhos nas apostas, pensando nisso todo dia enquanto fazia “o percurso da Baixa dos Sapateiros para a Cidade Baixa”. Decidido, foi até a casa de “Bernardo Joaquim Nunes, negociante de bilhetes, e aí, contra a vontade deste, apoderou-se de alguns bilhetes com que se ‘habilitou’ na Federal”. A sorte de José foi sem igual. Imaginando-se por dias obtendo um grande prêmio lotérico enquanto andava para o trabalho, ele talvez tivesse calculado o que daria para fazer com o dinheiro do prêmio – que, infelizmente, a notícia não informa. Seria possível comprar uma casa, mesmo modesta? Havia condições de abrir um negócio? Ou José reinvestiria perigosamente o valor obtido em bilhetes e jogos de azar novamente? É pena que os sonhos de José tenham se frustrado rapidamente, pela maneira que ele se apoderou dos bilhetes. Bernardo, vendedor da sorte e azar, notou “a falta de 30 bilhetes que estavam pendentes no mostruário”. José deu a sorte de apoderar-se furtivamente de um bilhete premiado. Após a denúncia de Bernardo à polícia, José acabou sendo “recolhido com muito pouca sorte ao posto policial na rua do Paço”.<sup>249</sup>

Ocorrência similar foi vivida por Malaquias Pereira de S. Anna, “que amanheceu anteontem com uma invencível vontade de jogar. Mas como satisfazer se lhe faltava o principal: o dinheiro?” Malaquias, assim como José, deve ter ponderado longamente em como resolver seus problemas pelo caminho mais curto. “Pensava nisto quando viu um outro homem vendendo bilhetes”. E “sem maior cerimônia, furtou dois pedaços (bilhetes). Justamente do número por que seu coração batia”. Malaquias devia ter ouvido algum palpite em dias anteriores, quiçá tivesse sonhado com algum animal ou número, despertando nele a vontade de jogar com a certeza que obteria o resultado desejado. De acordo com a notícia, “o palpite é um dos maus costume da gente costumada ao vício do jogo do bicho e, regra geral, a todos os outros jogos de azar”.<sup>250</sup>

Ao refletir sobre um dos elementos constitutivos do jogo, Roberto DaMatta informa que os palpites são associações feitas entre fatos cotidianos e o sistema do jogo do bicho, bem como em outros jogos de azar. Para DaMatta, o palpite atribui

---

<sup>248</sup> *Idem.*

<sup>249</sup> *Jornal Moderno*, 01 de dezembro de 1915, p. 5.

<sup>250</sup> *Jornal Moderno*, 13 de outubro de 1916, p. 5.

significado moral a fatos perturbadores da rotina, como acidentes ou infortúnios, relacionando positivamente a terrível indiferença do acaso e a importância social da vítima em sua comunidade. No jogo do bicho, os animais permitem lançar mão desses mesmos argumentos, o que possibilita transformar acontecimentos aleatórios, desagradáveis e aparentemente sem sentido, como os pesadelos, acidentes e morte súbitas, em “palpites” que lhes dão ordem, estrutura, “valor moral” e, eventualmente, fortuna.<sup>251</sup>

O sistema de palpites consiste em interpretar os significados do evento ocorrido, podendo ser um sonho, acidente, morte, ou fatos aleatórios, como enxergar determinado animal em nuvem ou visualizar constantemente o mesmo número em publicidades ou placas de veículos, traduzindo os indícios em possibilidades de aposta no número correto. Não obstante, a “fortuna” só beneficia os homens e mulheres predispostos a direcionar certa quantia de dinheiro em apostas.

No Rio de Janeiro, logo após a fuga da loteria ilegal do Zoológico de Vila Isabel, uma série de periódicos dedicados a fornecer palpites ao jogo do bicho são lançados, ficando conhecidos por “jornais de bicho”, como mostra Felipe Magalhães. Esses periódicos específicos da loteria ilegal indicam a adesão da população, despertando a criação de produtos vinculados ao jogo. Os articulistas das matérias se assemelhavam ao público leitor, havendo um leque variado de personagens que assinavam os textos publicados. Cita Magalhães que circulavam

pelas páginas desses periódicos os mais diversos tipos, como o malandro Branzurura, o pai de santo Emygdio Abitaiô, a velha Genoveva e o secretário Chico Somnolência [...] ou então Manduca do Campo, Somnambulo: caboclo da floresta, Manduquinha e a vovó.<sup>252</sup>

Os personagens dos periódicos dedicados ao jogo do bicho eram arquétipos dos jogadores, fazendo parte do cenário social, variando entre a figura do malandro, do pai de santo, do caboclo e da senhora que usava o neto como garoto de recado para fazer as apostas. Nas notícias, os “jornais de bicho” traziam adivinhações, fornecendo palpites diários para os homens e mulheres que estavam indecisos em suas apostas. Outras colunas relatavam sonhos e causos, que terminavam por envolver algum animal, também com o objetivo de indicar ao público leitor alguns bichos para apostar. Os periódicos mostravam comparativos sobre os bichos que estavam sendo mais sorteados e outros que haviam desaparecido. O estabelecimento dessas estatísticas fazia parte dos elementos científicos nos jornais, assim como os sonhos buscavam elementos da psicanálise. Os “jornais de bicho” lançavam mão de diferentes itens para compor um material que fosse atrativo ao público leitor, demonstrando credibilidade, mesclando o cientificismo com a superstição dos palpites.<sup>253</sup>

<sup>251</sup> MATTA, Roberto da; SOÁRES, Elena. *Op. cit.*, p. 30.

<sup>252</sup> MAGALHÃES, Felipe. *Op. Cit.*, p. 93.

<sup>253</sup> *Idem*, p. 72-94.

Em Salvador, porém, não ocorreu o surgimento de um ramo da imprensa dedicado ao jogo do bicho ou demais jogos de azar. Localizamos um periódico semanal similar aos “jornais do bicho”. Seu título era *A Coisa*, de auto definição “crítica, satírica e noticiosa”, lançado em meados de 1897 e que circulou até o ano de 1904. Sua redação poderia ser “em qualquer lugar”, não possuindo endereço fixo. O redator-chefe chamava-se Jayme Borreaux e o redator-gerente Zéca Gaud, em um afrancesamento que deveria provocar risos. Os exemplares eram vendidos nos comércios locais do centro da cidade, a exemplo da “Encadernação Vicente, na Rua do Colégio (Nazaré); Au Pantheon, na Praça do Palácio (Sé); Elevador do Taboão (Pilar) e da Loja de cabeleireiro do Sr. Genésio, à Baixa dos Sapateiros (Santana)” como informa a edição de 30 de janeiro de 1898.<sup>254</sup>

Com apenas quatro páginas e custando apenas 100 réis o exemplar diário, em números similares aos “jornais do bicho” do Rio de Janeiro, *A Coisa* não parecia compactuar com os jogos de azar em Salvador. Em edição do dia nove de janeiro de 1898, *A Coisa* aconselhava ironicamente aos demais periódicos a “esquivar-se do desprazer de todo o dia malhar em ferro frio” os jogos de azar. Deveria deixar em paz “o jardim zoológico da Rua Direita do Palácio; não pretender com a correção e sensatez de suas linhas, filhas legítimas de sã moral, esvoaçar a bicharia do *Cubano*”. Com isso, fazia alusão a uma banca de jogo do bicho existente no local que citava, sob a responsabilidade de um certo “Cubano”. Inicialmente, fica a dúvida se o intuito é coibir ironicamente ou fazer a divulgação da banca do jogo ilegal. A notícia sugere a “não continuar mais com o azorrague de sua indignação a dar no macaco, na cobra, na cegonha, na lebre, no cachorro, no elefante, nos pobres bichinhos que *inocentemente* povoam o lindo viveiro do magnífico logradouro da Rua Direita”, demonstrando que o responsável pela redação da denúncia tinha conhecimento sobre a tabela do jogo do bicho – com a exceção da cegonha, que pode ter sido confundida com o avestruz. No entanto, reclama que no local “crianças inexperientes e adultos incautos vão *distrair-se* cotidianamente”, reprovando a existência da banca de jogo. Ao fim, elogia a postura da imprensa baiana por desempenhar “tarefa mui gloriosa”, lutando “contra o vício que pompeia soberbamente aos olhos do poder repressor, porém improfícua, pois, como se vê, até hoje nenhuma providência foi tomada, afim de extinguir aquele foco de perversão”.<sup>255</sup>

Com acentuada ironia o redator exprime sua postura contra o jogo dos bichos, denunciando uma banca de apostas no centro da cidade, frequentada diariamente por crianças e

<sup>254</sup> *A Coisa*, 30 de janeiro de 1898, p. 1. Agradeço aos funcionários da seção de periódicos raros da Biblioteca Pública do Estado da Bahia, em especial a Sérgio e “seu” Manoel, por me deixarem consultar este periódico.

<sup>255</sup> *A Coisa*, 09 de janeiro de 1898, p. 1

adultos. O articulista ainda ironiza a forma de diversão, uma vez que ele considerava as apostas como um vício, ao que se percebe no final do texto. Por fim, critica as autoridades repressoras, mormente a polícia, por não ter agido e finalizado com a exploração dos jogos de azar naquele lugar.

Entre as notícias de tom jocoso, *A Coisa* publicava contos e diálogos que tinham como pano de fundo partidas de jogos de azar. O diálogo presente na fonte é longo, mas vale a leitura completa:

**Prosas Amenas**

- Ô meu velho amigo, como vais?... e a nobre família?
- Mais ou menos. A tua?
- Regularmente.
- Ora, senhor, deixemos estes negócios à margem e vamos tratar do que pode render-nos mais. Você gosta dos *bichos*? Qual o seu *palpite* para amanhã?
- Adeus, meu caro, eu me retiro, por que sua conversa não me entou bem...
- Porque?
- Está claro que não gosto de jogos e sim do meu trabalho.
- Cá... cá... cá! És um *bola*... ainda és desse tempo? Onde é que trabalho já adiantou alguém?
- Senhor, não me amole, pois tenho pressa.
- Olha, vem cá: diz o adágio que ‘quem não se arrisca não perde e nem ganha’.
- É; eu já sei de tudo e não faltava mais nada: gastar meus *cobres*, que tanto me custam a ganhar e, em cima disto, tomar *ferro* e mais *ferro* todo santo dia!
- Mas não é também como pensas; o que é verdade é que, quando a gente acerta, a coisa deixa e muito...
- Que estás a dizer?
- É isto: é bom experimentares.
- Não há remédio sinão [sic] arriscar. Você me arranja uma tabela?
- Não precisa, eu trago-a de cór e argumentada; pelo que jogaremos no grupo 9; sabe que bicho é?
- Não.
- Pois é *cobra*.
- Ora, sempre gostaste da *bicha*, mas meu *palpite* é para o 17. Que bicho é?
- Macaco.
- Serve; é este mesmo que eu quero: hei de dar agora no *macaco* até o diabo rebentar...
- Qual! Aconselho-te que não jogue nele; quem, definitivamente, dá hoje é *cobra* e, se não quiser tomar *ferro*, jogue que você *pega* nela...
- Nada, senhor; eu levei a noite inteira labutando com o desgraçado do *macaco*...
- Nada quer isto dizer e vou cientificar-lhe que o motivo por que tenho grande fé na *bicha*.
- Conte-me, que lhe acompanharei...
- Ao sair de casa hoje, pela manhã, tive de repente, forte necessidade de verter... e quando, distraidamente, estava numa esquina, *escorando-a*, passou uma moçoila linda como os amores, que meigamente me disse: - *O que dá hoje é cobra!*<sup>256</sup>

Para melhor apreensão do texto, mantive os destaques em itálico para os termos que indicam os trocadilhos humorísticos.<sup>257</sup> Notemos que o jogo do bicho e seus palpites passam a integrar os encontros cotidianos, suplantando a formalidade e o interesse acerca de assuntos

<sup>256</sup> *A Coisa*, 20 de março de 1898, p. 2-3.

<sup>257</sup> Sobre estudos de humor no Brasil, ver SALIBA, Elias Thomé. *Raízes do riso*. A representação humorística brasileira: da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.



corriqueiros, como a saúde familiar. O sujeito mais aprofundado no universo da loteria ilegal busca logo um “palpite” em que pudesse apostar. Seu interlocutor declara não gostar do encaminhamento da conversa, citando sua oposição aos jogos de azar. Quando questionado o motivo da aversão, declara que é afeito ao trabalho, colocando a atividade laboral em oposição aos jogos de azar. A diferença entre os dois sujeitos se dá sobre o risco financeiro da aposta, sendo que um deles possuía temor em gastar os “cobres que tanto me custam a ganhar”, com a dificuldade de obter lucro, recebendo, na gíria da época, “*ferro* e mais *ferro* todo santo dia!”

O diálogo do periódico *A Coisa*, no entanto, mostra que os indivíduos que acreditavam na oposição entre os jogos de azar e trabalho são rapidamente convencidos por aqueles habituados às apostas. A dissuasão do recalcitrante é feita com o argumento de ganhos recompensadores, mesmo que para isso fosse necessário buscar palpites e aplicar algum dinheiro. Após o convencimento em apostar no jogo do bicho, uma nova querela se estabelece, tendo como assunto o “palpite”. Um dos sujeitos queria jogar na “cobra” e outro no “macaco”, animais que servem, no final do século XIX, de alegoria para se referirem aos órgãos sexuais masculino e feminino, respectivamente. Como estratégia de convencimento, ambos passam a contar casos ocorridos, verídicos ou não, para justificar a aposta, seja na “cobra” ou no “macaco”.

A adesão indiscriminada aos jogos de azar fazia parte do cenário de temor proposto pela imprensa soteropolitana. Entre as décadas de 1890 e 1920 havia o “discurso comum do moralismo republicano contra o jogo ou, de um modo geral, contra o vício”, como salienta Amy Chazkel. A estratégia tendia a criminalizar homens, ainda que as mulheres também fizessem parte dos múltiplos jogos de azar existentes. Entre os argumentos levantados por Chazkel para o combate ao jogo do bicho, consta que “o jogo ameaçava duplamente a ordem social ancorada pela família nuclear: ele iria drenar o dinheiro das famílias e estimular o ganho de dinheiro sem trabalho”.<sup>258</sup>

No intuito de provocar um clamor de reprovação social contra os jogos de azar, os periódicos publicavam matérias que atrelavam os jogos à criminalidade. Como exemplo, o *Jornal Moderno*, no dia 28 de julho de 1914, publica uma matéria sobre “um gatuno [que] foi preso quando vendia bilhetes falsos a um cego”. O gatuno Marcelino Pereira se aproveitou da deficiência do indivíduo e ofereceu pedaços de papel similares aos bilhetes, sendo preso pelo guarda “civil de ronda” na “rua do Cabeça”.<sup>259</sup> Em outra situação, meses depois, o mesmo periódico critica um vendedor de bilhetes pela forma que conseguia clientes. O homem de “idade um pouco avançada, barbado” conhecido por Valente, mercava os bilhetes na região da Cidade Baixa. A maneira que “ele oferece os seus bilhetes é completamente diferente da dos seus colegas

<sup>258</sup> CHAZKEL, Amy. *Op. Cit.*, p. 234.

<sup>259</sup> *Jornal Moderno*, 28 de julho de 1914, p. 1.

de ofício”, segundo o articulista da matéria. Notemos que, involuntariamente, o redator da matéria nos informa sobre um comportamento aceitável dos vendedores de bilhetes de loteria. Inclusive, também reconhece que a venda da sorte e do azar através de pedaços de papel, embora não fosse uma atividade reconhecida legalmente ou validada socialmente, era vista como um “ofício”. Ao modo de mercadejar do Valente, cujo nome é indicativo de sua postura, “ele impõe; e quando o cidadão não acede à imposição, ou porque não queira de fato comprar bilhete ou porque não tenha dinheiro, o Valente desfia um rosário de obscenidades e insultos, fazendo o cavalheiro perder o modo de andar”. Qualificado como “um vendedor de bilhete insolente”, foi atrelado a Valente um modo de venda que o colocava duplamente às margens: primeiro pela sua atividade ilegal; segundo pelo fato de constranger os possíveis clientes, causando desconforto aos transeuntes. Ao fim, a notícia solicitava intervenção policial.<sup>260</sup>

Outros indivíduos se mostravam mais sutis do que Valente na busca de pessoas disponíveis a fazerem apostas. No Largo do Barbalho se agrupavam “capadócios a fazer depravações, a jogar cartas e a desrespeitar os transeuntes”; era ponto de encontro “onde se agremiam no vício esses desocupados”. A situação reunia elementos que levava os moradores locais a pedir ação repressiva da polícia contra aqueles que aparentemente estavam sem exercer profissão. O centro do problema estava em “uma casa feita há tempos [...] para guardar ferramentas”, possivelmente entre os anos de 1912 e 1916, período em que a cidade passou por reformas que visavam o melhoramento urbano. O local foi apropriado por “vadios” que se serviam “da casa e fazem o que entendem”. O imóvel provavelmente possuía dois patamares. No térreo, concentravam-se os jogadores de cartas. O andar superior ficava reservado “para guardar as roupas daqueles que por lá jogam o futebol, e de vez em quando lá se praticam furtos”. A associação que a matéria faz dos jogadores, sejam eles de carta ou de futebol, com o crime é nítida, denunciando que entre eles havia os “amigos do alheio”, termo eufemístico para se referir a indivíduos que cometiam furtos e roubos. Os “tais abusos prejudiciais ao povo” ocorriam “todas as tardes”, dando início aos jogos de cartas, provavelmente apostados. Quando alguma “pessoa conhecida” passava próximo ao local, prontamente eles chamavam: “Camarada, venha até aqui fazer um pontinho, deixar uma massa para nós...” Os sujeitos adjetivados pejorativamente como “capadócios” deviam ter no jogo apostado um meio de vida. É possível supor que não obtinham grandes quantias de dinheiro, por isso tinham como ponto de apoio uma casa que fora abandonada, construída inicialmente para abrigar ferramentas de obras. Difícil hoje é interpretar

---

<sup>260</sup> Jornal Moderno, 12 de março de 1915, p. 2.

os sentidos dos termos “fazer um pontinho” e “deixar uma massa”, embora supúnhamos que estivessem vinculados ao universo das apostas.<sup>261</sup>

Atitude similar aos “capadócios” do Largo do Barbalho tinha cabo Martin, personagem de Jorge Amado na obra *Os Pastores da Noite*, que nos auxilia a analisar os significados das ações desses indivíduos que viviam dos jogos de azar. Martin era um “jogador profissional” conhecido na cidade por sua habilidade com as cartas, preferindo o jogo de ronda. Curiosamente, “as insinuações sobre a qualidade suspeita dos baralhos por ele usados e sobre a sua ligeireza de mãos aumentavam-lhe a freguesia em vez de diminuí-la, consolidavam-lhe o prestígio”. Nos questionamos se os sujeitos que jogavam cartas, denunciados pelos periódicos, detinham as habilidades citadas.<sup>262</sup>

Às vezes, Martin fazia um “joguinho barato”, valendo “uns níqueis só para dar interesse, brincadeira entre conhecidos antigos” e, enquanto isso, ele ia “ganhando uns cruzados aqui, outros ali, os mil-réis estritamente necessários para a cachaça da noite. Era mais uma demonstração de suas habilidades num ambiente acolhedor e cordial do que mesmo jogo a sério”. Martin se valia das habilidades e espertezas com o baralho de procedência duvidosa para conseguir algum dinheiro, podendo ser apenas “uns tostões” ou encher os bolsos com “os mil-réis”, ainda que argumentasse que obtinha somente o “necessário para a cachaça da noite”.<sup>263</sup> Quando achava pessoas dispostas a fazerem apostas, a exemplo de uns sertanejos que passavam em viagem por Salvador, a cena era outra. Conseguia lucrar a ponto de distribuir presentes e fazer festas. Com o valor retirado dos viajantes, o cabo Martin comprou “um colar de contas para Dalva, contas douradas de Oxum”, sua amásia, e “levou um penduricalho de ouro, coisa de primeira” para sua amiga Tibéria. Além dos presentes, fez uma festa improvisada e todas as despesas “correram por conta do cabo ou para ser mais correto, por conta dos sertanejos”.<sup>264</sup>

Esses casos poderiam ser comuns entre os “jogadores profissionais” de Salvador. Para eles o jogo seria uma atividade corriqueira, com a qual ganhavam dinheiro e podiam lidar com as despesas mais urgentes. Quando achavam pessoas que tinham algum dinheiro e dispostas a jogar apostado, se aproveitavam, utilizando meios questionáveis para conseguir potencializar o lucro. Nos dois casos, sendo a aposta desconsiderada enquanto uma atividade laboral ou um ofício, eram severamente criticados pelos periódicos por viverem dos jogos de azar, que os taxavam de inimigos do trabalho, capadócios, vadios, desordeiros.

---

<sup>261</sup> Jornal Moderno, 12 de agosto de 1916, p. 3.

<sup>262</sup> AMADO, Jorge. *Os Pastores da Noite*. São Paulo: Círculo do Livro. s/a., p. 37.

<sup>263</sup> *Idem*, p. 38.

<sup>264</sup> *Idem*, p. 39.

O chamariz do jogo muitas vezes era a curiosidade despertada. “Do alto de uns caminhões ali parados, choferes e ajudantes espiavam e alguns molecotes em torno aprendiam” o jogo da ronda ministrado pelo cabo Martin. Os jogos de azar chamavam a atenção de trabalhadores que talvez tinham vontade de jogar, mas não gostariam de correr o risco da aposta, mesmo que fosse em quantia pouca. Assim, ficavam espiando “do alto”. As crianças deviam partilhar do mesmo interesse, vendo nas cartas ou no aprendizado de outros jogos de azar como novas formas de diversão. O ajuntamento de pessoas nos diz ainda sobre as formas de sociabilidade, tendo em vista que reuniam homens e mulheres que se punham a jogar e a conversar, discutir temas do cotidiano, compartilhar tristezas e felicidades, contar casos de sorte e azar nas partidas de jogo, falar da labuta diária do trabalho.<sup>265</sup>

Atitudes similares às do cabo Martin, personagem fictício de uma obra literária de Jorge Amado, podem ser encontradas nas notícias dos periódicos de Salvador. No dia 09 de julho de 1915, o *Jornal Moderno* citou os nomes de José dos Santos e Alfredo de Moraes, ambos “jogadores de profissão; tanto assim que não perdem vasa nem lugar para se entregarem à prática deste vício”. Os dois pareciam viver do jogo de cartas, andando pelas ruas de Salvador em busca de clientes. “Anteontem, no Mercado Municipal, os dois fizeram banca em um caixão e se puseram a jogar a ronda” entre si. Iniciar a “banca”, jogando cartas em um espaço que tinha fluxo considerável de pessoas, provavelmente fosse um artifício para atrair pessoas para o jogo. Como os dois já se conheciam, deveria existir um acordo prévio na repartição de lucros ou, se tivessem azar, com o custeio das despesas. Ao que parece, ninguém se aproximou de José e Alfredo nesse dia e os “jogadores de profissão” entraram em conflito “como um descobrisse uma trapaça do outro”, com “cada qual chamando o outro de ladrão”.<sup>266</sup>

No dia 14 de janeiro de 1914, o periódico *Diário de Notícias* informava a chegada em Salvador do “indivíduo Lázaro Pinto de Queiroz, jogador de profissão, e que, há dias, na cidade de Alagoinhas, entrou em conflito com José Barbosa de Oliveira, ferindo-o”. Além de “jogador de profissão”, era suspeito de cometer crimes e desordens, sendo acusado de ter “atacado um trem de canas, na estação de Mapele, em 18 de fevereiro de 1913”. Na ocasião, feriu os “soldados do Regimento Policial José Francisco Alves Pereira e Gracindo José Sant’Anna.”<sup>267</sup> Quiçá Lázaro cometesse roubos e furtos, em paralelo às atividades com os jogos de azar. Ou tivesse encontrado nos jogos de azar uma maneira controversa para não cometer crimes de cunho violento. O fato é

---

<sup>265</sup> *Ibidem*.

<sup>266</sup> *Jornal Moderno*, 09 de julho de 1915, p. 5.

<sup>267</sup> *Diário de Notícias*, 14 de janeiro de 1914, p. 1.

que o periódico utilizava o seu histórico criminal como mais um argumento para combater os jogos ilegais, atrelando a eles a criminalidade e a violência.

Em 24 de novembro de 1916, “Theophilo Alves dos Santos, vulgo Santo Amaro”, foi preso, já possuindo “diversas entradas em vários postos policiais”. Theophilo, que devia ser natural da cidade do recôncavo baiano, “para onde vai leva um baralho de cartas”. Antes de sua prisão “ele entendeu de bancar a ‘vermelhinha’”, uma das modalidades do jogo de cartas, “na porta de uma taverna, à Calçada do Bonfim”. Theophilo era um conhecido “jogador de profissão”, tendo sido preso após o alarme feito por “um paisano”, que talvez tivesse sido enganado enquanto jogava cartas apostado. Ou a sua popularidade devia ser às custas de uma clientela insatisfeita e ávida a denunciar-lhe. Por fim, Theophilo foi parar no “xadrez do posto policial do Pilar.”<sup>268</sup>

Os termos “jogador de profissão” ou “jogador profissional” foram criados pelos periódicos. A ideia que os periódicos tentavam gerar utilizando tal termo remete à popularização dos jogos na sociedade soteropolitana. Quando eram utilizados, se referiam aos sujeitos que supostamente tinham os jogos de azar como meio exclusivo de subsistência. As matérias distinguiam as ocupações que envolviam a sorte e o azar: vendedor de bilhete de loterias legais ou ilegais (inclusive especificando quando se tratava do jogo do bicho), donos de casas e bancas de jogo são exemplos, como vimos ao longo do texto.

Na visão dos articulistas dos periódicos e dos grupos sociais que possuíam as mesmas opiniões dos órgãos de imprensa, a figura do “jogador profissional remetia a indivíduos que não compartilhavam valores sociais e morais vigentes, como a vida em família e, mais importante, o apreço pelo trabalho. Entre os anos 1890 e 1920, havia um discurso sobre a falta de mão de obra que apontava os jogos de azar como um dos elementos do problema. A ideia que os periódicos buscavam infundir utilizando tais termos era que os jogos de azar na sociedade haviam ganhado popularidade tamanha ao ponto de ter criado indivíduos indispostos ao trabalho, voltados à criminalidade e aos vícios sociais e morais, cuja subsistência ocorria tão somente através das apostas. Dessa maneira, os termos “jogador de profissão” e “jogador profissional” fazem parte da criação de um vocabulário que tinha como objetivo criminalizar e estigmatizar os homens (e mulheres, apesar dos termos serem masculinos) envolvidos de alguma forma com os diversos jogos de azar.

Combater os jogos de azar era um “desejo patriótico e ardente”, dizia o *Diário de Notícias* no dia nove de fevereiro de 1916. A jogatina era posta como uma “miragem sedutora” que desviava dos “caminhos do trabalho milhares e milhares de indivíduos” que tendiam a cair “no

---

<sup>268</sup> Jornal Moderno, 25 de novembro de 1916, p. 3.

desconforto e na miséria”. Segundo a matéria, a jogatina era “falaz e enganosa” levando homens e mulheres a “ganharem dinheiro sem o esforço das oficinas, das casas onde, cada um deve moirejar com o rosto em suor, por si, pela família e pela sociedade”. E o periódico continua na listagem dos desejos:

[...]

Era o desejo de vermos os lares pobres e mesmo os ricos, livres do desassossego eterno, das cenas desoladoras, das lágrimas, da fome cada vez mais horripilante, da desonra e dos crimes que o jogo maldito gera, cria, alimenta, perpetua, para a desgraça dos homens, para a tortura do presente e completa aniquilação do futuro.

Era o desejo de vermos, ao menos, a alma cândida das crianças, que deve votar inteira às luzes do alfabeto, ao amor às artes, às virtudes sociais, à glória da terra brasileira, liberta da peçonha, da sânie do jogo de azar que, não raro, envenena para sempre um espírito robusto e promissor.

Porque o jogo, na Bahia, subiu, escandalosamente, a culminâncias tais, que em todas as ruas, em todos os becos, às portas das repartições públicas e – perversos! – até nos corredores das escolas primárias, se encontra ora a roleta, o pano verde, ora a mesa de pinho, a *banca do bicho!*

[...] <sup>269</sup>

Várias críticas são tecidas ao longo do texto. Há uma dicotomia implícita: se os jogos de azar eram responsáveis pelo “desassossego eterno”, “lágrimas” e “fome”, o trabalho seria responsável pelo sossego, felicidade e fartura. A matéria refere-se às crianças, citando a alfabetização como via de melhoramento das “virtudes sociais” e da “terra brasileira, o que pode ser interpretado como as mudanças tão desejadas nos costumes e hábitos da população, principalmente dos mais pobres. A preocupação do periódico residia na constituição moral, não deixando que a “sânie do jogo de azar” envenenasse o “espírito robusto e promissor” do povo baiano, quiçá brasileiro. A notícia alerta sobre a difusão dos jogos de azar, presentes em “todas as ruas, em todos os becos, às portas das repartições públicas” e também no interior das “escolas primárias”, subindo a “culminâncias tais” capazes de atingir diversas classe sociais. E continua:

[...]

Às portas das casas da Bahia, nos tempos de menos progresso aqui, via-se sempre, um operário, triste ou alegre, mas, um operário: modelando uma cadeira, batendo um calçado, soldando um objeto de folha de flandres, talhando um vestuário, cosendo um livro, esculpindo uma figura.

De ida ou de volta das aulas, as crianças paravam, sorrindo, embevecidas, por muitos minutos, na contemplação do trabalho, com que, nos corredores esconsos, sem ar e sem luz, procurava ganhar o pão amargo, o diligente operário.

E, iam elas, as crianças, para casa, cheias do bom exemplo, às vezes com o pensamento da imitação, nas horas de recreio, do que viram embevecidas.

Hoje, também, se encontram crianças, mas, numa nauseante promiscuidade, com parasitas desiludidos da vida, criados, amas, criminosos, às portas das casas na cidade alta e no bairro comercial, comprando poules, indagando a dezena que deu, recolhendo os míseros tostões que lhes saíram por sorte!

Isto, sem falarmos nas baiucas tétricas, onde a vasa de uma sociedade de peraltas e criminosos, se aboleta com menores, que se iniciam, assim, na profissão dissolvente de jogador.

<sup>269</sup> Diário de Notícias, 09 de fevereiro de 1916, p. 1.

[...] <sup>270</sup>

Ao se referir aos “tempos de menos progresso”, o periódico silencia os perversos anos de escravidão vividos pelo país. Em conjunto, a matéria se refere ao “operário” de modo idílico, se aproximando da ideia de “classe trabalhadora exclusivamente branca, fabril, de ascendência europeia, masculina e urbana”.<sup>271</sup> Com tom de saudosismo, o texto cria um cenário imaginado, de algo que não aconteceu, mas que pretendia ser alcançado. Assim como no trecho anterior, a matéria menciona as crianças, que deveriam ter no seu cotidiano “de ida ou de volta das aulas”, o “bom exemplo” do trabalho. Busca-se inculcar na população o trabalho como algo benéfico e enriquecedor. O foco seriam as crianças por conta do futuro vindouro. No entendimento do redator da matéria, não cabia às futuras gerações viverem em “nauseante promiscuidade” dos jogos de azar, tal como viviam “os criados e as amas”, homens e mulheres, trabalhadores e “criminosos”, na sociedade baiana daquele período. Ao seu ver, deviam ter o exemplo maior “na contemplação do trabalho” e só através dele poder “ganhar o pão amargo”, ao invés de viverem “às portas das casas na cidade alta e no bairro comercial, comprando *poules*, indagando a *dezena que deu*, recolhendo os míseros tostões que lhes saíram por sorte!” E deixa explícito o temor maior: que o trabalho fosse suplantado pelo crime e pela ociosidade. As novas gerações, representadas nas crianças, deixariam de buscar ofícios e acabariam “na profissão dissolvente de jogador”.

A época seria, “ mais do que nunca, para o trabalho constante e não para o jogo; para a economia e não para o desperdício para a atividade honesta e não para malandrice indignadora”.<sup>272</sup> Assim era concluída a matéria que clamava contra “o jogo público”. Um dos argumentos é a falta de mão de obra, indicando que o estado passava por um “doloroso período de crise”. É possível que os trabalhadores existentes não se submetessem a quaisquer trabalhos, escolhendo as atividades que poderiam desempenhar de acordo com suas habilidades, e exercendo a precária liberdade. Os anos vindouros deveriam ser dedicados ao trabalho constante, em contraposição ao jogo, gerador de “desperdício” e de comportamento reprovável.

Além deste cenário, havia um temor de que os jogos de azar conseguissem suplantarem as formas conhecidas de exploração de trabalho. A partir desta perspectiva conseguimos entender o empenho do articulista em referir-se às crianças e os exemplos que elas deveriam se espelhar, sendo o trabalho erigido enquanto valor social maior. Assim, fica mais nítido o esforço de combate aos jogos de azar, inclusive forjando vocabulários que estigmatizavam, criminalizavam

<sup>270</sup> Diário de Notícias, 09 de fevereiro de 1916, p. 1.

<sup>271</sup> GOMES, Flávio dos Santos; DOMINGUES, Petrônio. *Op. cit.*, p. 25.

<sup>272</sup> Diário de Notícias, 09 de fevereiro de 1916, p. 1.

ou ironizavam – a exemplo dos termos “jogador de profissão” ou “jogador profissional” – homens e mulheres que tinham os jogos de azar como forma de lazer e sociabilidade, conseguindo através deles algum lucro com apostas. A preocupação maior dos periódicos, e dos grupos sociais que compartilhavam de suas opiniões, estava na substituição do “operário” pela “profissão dissolvente de jogador”, ou seja, que os jogos de azar suplantassem as formas conhecidas de trabalho.

O jogo de azar não deve ser interpretado como “válvula de escape”, mas sim como uma possível estratégia de sobrevivência de homens e mulheres que talvez buscassem se afastar de experiências de trabalho pautadas em relações assemelhadas ao período em que vigorou a escravidão. Lembremos do caso do “sr Joaquim Raid, subdelegado do 4º distrito de Pirajá”, citado anteriormente, publicado no *Jornal Moderno* após 27 anos da abolição da escravidão. Joaquim Raid tinha “o hábito de obrigar as pessoas do lugar a trabalharem em sua roça, prolongando o serviço assim extorquido até 15 dias”.<sup>273</sup> Ou talvez os trabalhadores evitassem situações degradantes, a exemplo das “moças que entisicam nas fábricas, nos serões de costuras, sob a obsessão do jogo, atiram, todos os dias, aos cofres dos *banqueiros*, as migalhas que lhes pagam como prêmio ao trabalho matador...”<sup>274</sup>. O redator da matéria não parece entender como mulheres que trabalhavam excessivamente, contraindo doenças em razão das condições de trabalho insalubres, carga horária extenuante e mísera remuneração, empregavam o pouco salário que recebiam do “trabalho matador” nos “cofres dos banqueiros”. É provável as moças tísicas tivessem esperança de obter a sorte de um prêmio capaz de amenizar suas condições de vida, ainda que temporariamente, talvez permitindo mudar para outra cidade e obter nova ocupação, garantir-se de alimentos para si e familiares, adquirir remédios, vestir-se dignamente ou adiantar parcelas do aluguel.

Jogar e apostar tornaram-se atividades de diversão que permitiam auferir lucro. Para alguns, ofertar a sorte e o azar virou uma forma de manter a si e aos seus, seja através da venda de bilhetes de loterias legais ou ilegais, bem como explorar casas e bancas de jogatina. Outros romperam com os limites sociais e morais estabelecidos nos anos do pós-abolição e da recente República, erigindo o jogo como uma forma de trabalho, podendo daí ter surgido os termos “jogador profissional” ou jogador de profissão”.

---

<sup>273</sup> *Jornal Moderno*, 22 de setembro de 1915, p. 5.

<sup>274</sup> *Diário de Notícias*, 09 de fevereiro de 1916, p. 1.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estudamos os jogos de azar em Salvador, entre os anos 1890 e 1920. Inicialmente vimos que as oportunidades de sorte e azar estavam espalhadas pela cidade. O cenário geográfico da cidade foi construído a partir dos casos de batidas policiais realizadas contra a exploração da jogatina, que aparecia sob diferentes modalidades. Para lembrarmos algumas, cito os baralhos de cartas, os dados, as roletas, os jaburus, as vísporas (bingos), a batedora e o jogo do bicho. Com isso, demonstramos a pluralidade dos jogos de azar existentes. A multiplicidade da jogatina em Salvador, à época, indica que, para além da ênfase empreendida pela historiografia dedicada ao jogo do bicho, existe uma série de jogos de azar que coexistiam com a loteria zoológica.

Em seguida, destacamos as ações dos policiais, integrantes da Guarda Nacional e a presença de militares envolvidos nas práticas de jogo. As notícias sobre os policiais, homens detentores de patentes da Guarda Nacional e os sargentos, cabos e soldados que integravam as Forças Militares participavam de maneira ativa dos jogos de azar. Os casos apareciam nos periódicos ao lado das notícias do jogo de garotos, vadios e trabalhadores azarados que, por alguma alteração existente nas apostas, puseram-se em conflito. Estudar tais casos foi importante para percebermos que os indivíduos que estão agrupados pela denominação vulgar de “opressores” muitas vezes compartilham do universo social e cultural daqueles designados como “oprimidos”.

Ao fim do primeiro capítulo, mostramos que os jogos de azar não estavam sozinhos no cenário de apostas existentes, entre os anos 1890 e 1920, em Salvador. Havia hipódromos e *jockeys clubs* frequentados pelos homens e mulheres que detinham recursos financeiros, realizando apostas nas corridas, excluídos da ilegalidade por conta de ser uma prática que não envolvia apenas a sorte, mas também a velocidade e atributos físicos dos animais corredores e seus condutores, os *jockeys*. Ao lado das corridas de cavalo estava o futebol, praticado por jovens oriundos dos setores urbanos endinheirados, estudantes das faculdades de medicina e engenharia. Diferente dos hipódromos, o futebol tornou-se mais popular entre os trabalhadores, sendo sua prática mais corriqueira nos terrenos baldios, ruas e campos existentes na cidade.

Porém, a mesma atividade era vista de maneira diferente pelos periódicos, que se baseavam em critérios sociorraciais para vangloriar ou estigmatizar determinadas práticas de lazer e sociabilidade. No caso dos estudantes das faculdades, o futebol era visto como esporte e, quando praticado por trabalhadores, mormente pobres e de cor, era taxado de “jogo da bola”. Este

esforço de criminalização e estigmatização também se voltaram contra práticas de pessoas de pouca idade, como o “jogo de peões” e as “perniciosas arraias”. Quando se tratava de pessoas que não faziam parte dos setores sociais abastados e letrados, a imprensa costumava a fazer associação das práticas de diversão aos jogos de azar, desqualificando, estigmatizando e criminalizando as atividades realizadas pelos grupos sociais tipos como indesejáveis. Dessa maneira, foi possível compreender que as investidas dos periódicos não se direcionavam aos jogos de azar por conta da ilegalidade descrita no Código Penal de 1890, mas devido aos sujeitos, com foco nos homens e mulheres trabalhadores, pobres e de cor, que estavam cotidianamente lidando com diferentes maneiras de se divertirem.

No segundo capítulo elegemos o periódico baiano *Diário de Notícias* para analisarmos os argumentos e estratégias no combate à jogatina. Diferentes campanhas foram lançadas com o objetivo de extinguir os jogos de azar na capital baiana, embora os periódicos afirmassem que seria algo difícil de realizar. Buscando impor um ideal de moralização, as campanhas eram incisivas ao fazer denúncias e salientar os malefícios que eram provocados pelos jogos de azar. Nas notícias das campanhas os periódicos expunham nitidamente o racismo vigente nos anos finais do século XIX e iniciais do século XX, adjetivando os jogos de azar com “vício negregado”, por exemplo. Recorriam aos conhecimentos médicos e científicos com o intuito de igualar as postas ilegais a cancros e moléstias que corroíam o organismo da sociedade, tornando-a improdutiva e desorganizada – na visão daqueles que escreviam e publicavam as notícias.

Analisar as campanhas nos auxiliou a entender como os jogos de azar passam a fazer parte das preocupações dos setores dominantes. As notícias se dispunham a criar um cenário futuro em que as apostas ilegais iriam, paulatinamente, suplantam as relações vigentes de trabalho. O jogo apresentava-se como um meio de diversão que era possível auferir lucro. Em outros casos, homens e mulheres passaram a sobreviver das novas ocupações provocadas pela jogatina, vendendo bilhetes, explorando casas e bancas de jogos, servindo como vigilantes contra as autoridades policiais.

Contudo, tivemos o cuidado de não generalizar o posicionamento do periódico *Diário de Notícias*, tomado como modelo representativo dos órgãos da imprensa baiana. Havia pluralidade de ideias nas notícias, inclusive a respeito dos jogos de azar. Alguns articulistas entendiam, apesar da ironia e do tom de reprovação, que o envolvimento com a jogatina era um ofício, como no caso dos vendedores de bilhetes. Os jogos de azar se integraram ao cotidiano da cidade, passando a ser objeto de curiosidade, o que foi demonstrado nas notícias estrangeiras sobre os benefícios que o jogo do bilhar havia proporcionado ao déspota Luís XIV, ou mesmo o narcisismo do Kaiser

alemão Guilherme II, ao estampar seu rosto e de outros monarcas, suas respectivas esposas e autoridades diplomáticas em seu baralho.

Apesar da dúvida quanto a veracidade, tais notícias comprovam que os jogos de azar passaram a fazer parte dos interesses da população. O periódico utilizava notícias para combater de maneira incisiva, como foi feito através das campanhas, e também para exemplificar comportamentos que seriam possivelmente aceitos, contando casos de trabalhadores europeus que ganharam somas consideráveis em loterias e que não mudaram seu modo de viver e também não reivindicaram mudanças sociais para si e familiares. Mesmo com somas vultosas mantiveram suas atividades laborais. Consideramos que talvez isso fosse uma estratégia pedagógica do periódico, que tentava ditar para os trabalhadores soteropolitanos como deveriam se comportar diante do ganho financeiro, quiçá servindo de inspiração para outros trabalhadores que vislumbravam no jogo de azar amenizações das condições materiais de existência: não deveriam romper a organização sociorracial existente.

Muitas vezes os periódicos buscaram atrelar os jogos de azar a cenas de conflito e violência, sendo protagonizadas por homens e mulheres trabalhadores. Este aspecto deve ser visto em conjunto com as batidas policiais, que se concentravam sobre os trabalhadores. Isto por que os ideais propagados nas notícias dos órgãos de imprensa eram traduzidos em ações pelas autoridades policiais. As matérias constantemente fechavam o texto solicitando a atenção do chefe de polícia ou do delegado responsável pelo local do confronto, cobrando um posicionamento das instituições que se valiam do uso da força. As investidas policiais não ocorriam da mesma maneira em todos os locais, variando de acordo com os indivíduos que interpunham em seus caminhos. Tais fatos acabam por criar a impressão de que os jogos de azar só ocorriam entre os trabalhadores, culminando em cenas de sangue e violência. Ao mesmo tempo, silenciava a presença de homens e mulheres letrados e abastados da sociedade. Enquanto os trabalhadores jogavam nas ruas, em espaços públicos, sendo alvos fáceis dos olhares e das ações repressivas, quem tinha condições sociais e financeiras suficientes se escondia no interior de hipódromos e clubes que, se não impedia, dificultava a repressão. Não podemos negligenciar as ações dos agentes de polícia, baseadas em critérios sociorraciais, mudando o tratamento de acordo com a cor, gênero e condição social dos jogadores.

Já o terceiro capítulo abordou os estudos sobre o jogo do bicho. Nas pesquisas brasileiras sobre os jogos de azar foi dada ênfase na loteria zoológica ilegal surgida na cidade do Rio de Janeiro, no ano de 1892. No entanto, como foi apresentado desde o início da presente dissertação, o jogo do bicho coexistia com outras formas de sorte e azar que integravam as opções de lazer, diversão, sociabilidade e também de alternativas de trabalho de homens e mulheres de diferentes

idades. O jogo do bicho, assim como os demais jogos de azar, se integrou na rede comercial, sendo ofertado como mais um item a ser adquirido. Diferentes dos produtos corriqueiros dos armazéns, os bilhetes de loterias e as chances de sorte e azar vinham com a expectativa de render lucros. Muitos comerciantes passaram a explorar apostas ilegais no interior dos seus empreendimentos, de forma mais reclusa ou às escancaras, como denunciavam os periódicos soteropolitanos. Alguns indivíduos elegeram os jogos de azar como o meio principal de sobrevivência, sendo taxados de “jogadores profissionais” ou “jogadores de profissão”.

Apesar das críticas constantes dos periódicos, a jogatina empreendida pelos homens e mulheres continuou. Vimos que as classes sociais, cores, idades e sexos dos envolvidos nos meandros da sorte e do azar poderiam variar. No entanto, as críticas voltavam-se especificamente aos trabalhadores pobres, iletrados e provavelmente de cor, a quem eram atribuídos constantemente os problemas atrelados aos jogos. O problema não residia nos jogos em si, embora houvesse um amplo esforço de estigmatização e criminalização daqueles que os exploravam economicamente, ou se divertiam de algum modo nos meandros da sorte e do azar. A estigmatização e a criminalização eram direcionadas aos trabalhadores, ainda que praticadas por indivíduos pertencentes a grupos sociais que detinham poder político e econômico.

A perseguição ao jogo não foi uma exclusividade republicana e nem mesmo de uma sociedade que ingressava em relações econômicas capitalistas. Isso nos leva a questionar as explicações sobre a temática dos jogos de azar construídas até então, principalmente aquelas que justificam a mudança para o governo republicano como fator preponderante para a repressão. Tais argumentos não parecem ser suficientes, existindo formas de repressão aos jogos ilegais desde o período regencial, e tendo em vista que escravidão e capitalismo não foram elementos opostos da exploração e desenvolvimento da economia mundial. Os anos após o fim da escravidão são os mesmos dos primeiros anos da República, aos quais não podemos perder de vista as mudanças nas relações de trabalho e das definições de liberdade, bem como as expectativas em torno delas.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 628, de 28 de outubro de 1890. *Decreto instituindo o Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/1851-1900/L628.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1851-1900/L628.htm). Acessado em: 20 de junho de 2019.

Arquivo Público do Estado da Bahia (APEB) – Secretaria de Segurança Pública, caixa 6444, maço 2, Delegacia Auxiliar: Jogos: Cassino, 1938.

Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional - Relatórios dos Presidentes dos Estados Brasileiros (1892-1930). Mensagem apresentada pelo exmo. sr. dr. Francisco Marques de Góes Calmon, Governador do Estado da Bahia, à Assembleia Geral Legislativa.

Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional – *Annaes da Câmara dos Deputados Federais da Bahia*: anos 1894, 1895 e 1896.

Fundação Gregório de Mattos. Arquivo Histórico Municipal de Salvador (AHMS). Repertório de fontes sobre a escravidão existentes no Arquivo Municipal de Salvador. As Posturas (1631/1889). 1998.

CPDOC, verbete de José Joaquim Seabra: <http://www.fgv.br/CPDOC/BUSCA/dicionarios/verbetes-biografico/jose-joaquim-seabra>

Biblioteca Pública do Estado da Bahia: Seção de Periódicos Raros: Diário de Notícias, Diário da Bahia, do Jornal Moderno, Gazeta do Povo, A Notícia, Jornal da Bahia, O Imparcial, A Coisa, A Notícia, O Combate e A Tarde.

AMADO, Jorge. *Os Pastores da Noite*. São Paulo: Círculo do Livro. s/a.

\_\_\_\_\_. *Jubiabá*. São Paulo: Círculo do Livro. s/a.

\_\_\_\_\_. *Tereza Batista cansada de Guerra*. São Paulo: Círculo do Livro. s/a.

ANDREWS, Georde Reid. *Negros e brancos em São Paulo (1888-1988)*. Bauru, SP: EDUSC, 1998, p. 1-149.

ALBUQUERQUE, Wlamyra R. de. *O jogo da dissimulação: Abolição e cidadania negra no Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BASILE, Marcello. “O laboratório da nação: a era regencial (1831 – 1840)”. In: GRINBERG, Keila; SALLES, Ricardo. (orgs). *O Brasil Imperial*, volume II – 1831 – 1889. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 2009, p. 53-119.

BRETAS, Marcos Luiz. *A Guerra das Ruas. Povo e Polícia na Cidade do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 1997.

CAFÉ, Lucas Santos. *Dos simpaticísimos aos incivilizados: A formação do cenário futebolístico na cidade de Salvador (1895-1918)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 2013.

CARVALHO, José Murilo de. *Os bestializados: O Rio de Janeiro e a República que não foi*. São Paulo: Cia. das Letras, 1987.

CARVALHO, Marcus J. M. de. “Fácil é serem sujeitos, de quem já foram senhores: O abc do Divino Mestre”. In: *Afro-Ásia*, nº 31, 2004, p. 327-334.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 12. Ed. São Paulo, Global: 2012, p. 359.

CASTELLUCI, Aldrin Armstrong Silva. *Trabalhadores, máquina política e eleições na Primeira República*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, 2008.

CHALHOUB, Sidney. *Trabalho, lar e botequim: O cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da belle époque*. 3ª ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012.

CHARTIER, Roger. *Cultura escrita, literatura e história: conversas de Roger Chartier com Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin e Antonio Saborit*. Porto Alegre: ARTMED Editora, 2001.

CHAZKEL, Amy. *Leis da Sorte: O jogo do bicho e a construção da vida pública urbana*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2014.

COSTA, Iraneidson, Santos. *A Bahia já deu régua e compasso: o saber médico-legal e a questão racial na Bahia, 1890-1940*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1997.

CRUZ, Maria Cecília Velasco e. “A morte de João de Adão: realidade e fantasia na memória operária de um crime”. In: Lígia Bellini; Antonio L. Negro; Evergton Sales Souza. (Org.). *Tecendo Histórias. Espaço, política e identidade*. Salvador: Edufba, 2009, p. 199-230.

CRUZ, Maria Cecília Velasco e. “Sangue no Cais do Porto: pai e filho na luta contra a União dos Operários Estivadores na Bahia”. In: Jeferson Bacelar; Cláudio Pereira. (Org.). *Política, Instituições e Personagens da Bahia (1859-1930)*. 1ª ed. Salvador: EDUFBA, 2013, p. 179-213.

FERREIRA FILHO, Alberto Heráclito. *Desafricanizar as ruas: elites letras, mulheres pobres e cultura popular em Salvador (1890-1937)*. *Afro-Ásia*, vol. 21-2, 1998-1999. p. 239-256.

\_\_\_\_\_. *Quem pariu e bateu, que balance!:* mundos femininos, maternidade e pobreza: Salvador, 1890-1940. Salvador: CEB, 2003.

FILHO, Walter Fraga. *Mendigos e vadios na Bahia do século XIX*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1994.

\_\_\_\_\_. *Encruzilhadas da liberdade: histórias de escravos e libertos na Bahia (1870-1910)*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

FONER, Eric. *Nada além da liberdade: a emancipação e seu legado*. Rio de Janeiro: Paz e Terra; Brasília: CNPq, 1988.

GASPARIN, Marizete. *Prazer e sorte: O jogo do bicho em Porto Alegre (1893-1903)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Passo Fundo, 2007. P

GOMES, Flávio dos Santos. DOMINGUES, Petrônio. (orgs.). *Experiências da Emancipação: biografias, instituições e movimentos sociais no pós-abolição (1890-1980)*. São Paulo: Selo Negro, 2011.

\_\_\_\_\_. *Da nitidez e invisibilidade: legados do pós-emancipação no Brasil*. Belo Horizonte: Fino Traço, 2013.

JÚNIOR, Vilson Caetano de Sousa. *Corujebó: Candomblé e Polícia de Costumes (1938-1976)*. Salvador: EDUFBA, 2018.

LARA, Silvia Hunold. “Trabalhadores escravos”. In: *Trabalhadores*, São Paulo, v. 1, 1989, p. 4.

LARA, Silvia Hunold; MENDONÇA, Joseli M. N. *Direitos e justiça no Brasil: ensaios de história social*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2006.

LEITE, Rinaldo César Nascimento. *E a Bahia civiliza-se... Ideais de civilização e cenas de anti-civilidade em um contexto de modernização urbana*. Salvador, 1912-1916. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1996.

LONER, Beatriz Ana. “A Loteria do Ipiranga e os trabalhadores: um sonho de liberdade no final do século XIX”. In: *História* (São Paulo) v.33, n.1, p. 195-233, jan. /jun. 2014.

LUCA, Tânia Regina de. “A História dos, nos e por meio dos periódicos”. In: PINSKY, Carla B. (org.). *Fontes históricas*. 2ª ed., 1ª reimpressão – São Paulo: Contexto, 2008, p. 111-154.

LÜHNING, Ângela. “Acabe com este santo, Pedrito vem aí...” - Mito e realidade da perseguição policial ao candomblé baiano entre 1920 e 1942. *Revista USP*, vol. 28, São Paulo, 1995-1996, p. 195-220.

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

MAIO, Marcos Chor (org.). *Raça, ciência e sociedade*. Rio de Janeiro: FIOCRUZ/CCBB, 1996.

MATTA, Roberto da; SOÁRES, Elena. *Águias, burros e borboletas: um estudo antropológico do jogo do bicho*. Rio de Janeiro: ROCCO, 1999.

MATTOS, Wilson Roberto de. *Negros contra a ordem: Astúcias, resistências e liberdades possíveis (Salvador, 1850-1888)* – Salvador: EDUNEB, EDUFBA, 2008, p. 100.

NASCIMENTO, Anna Amélia Vieira. *Dez freguesias da cidade do Salvador: aspectos sociais e urbanos do século XIX*. Salvador, EDUFBA, 2007 [1986].

OLIVEIRA, Josival Pires de. *Pelas Ruas da Bahia*. Criminalidade e poder no universo dos capoeiras na Salvador Republicana (1912-1937). Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 2004.

PEREIRA, Leonardo Affonso de Miranda. *Footballmania: uma história social do futebol no Rio de Janeiro*. 1902-1938. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

PIRES, Maria de Fátima Novaes. *Fios da vida: Tráfico Interprovincial e Alforrias nos Sertões de Sima, 1860-1920*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2009.

\_\_\_\_\_. *O crime na cor: escravos e forros no alto sertão da Bahia (1830-188)*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2003.

REIS, João José. “A Greve Negra de 1857”. In: *Revista USP*, (USP), São Paulo, v. 18, p. 6-29, 1993.

\_\_\_\_\_. “De Olho no Canto: Trabalho de Rua na Bahia na Véspera da Abolição”. In: *Afro-Asia* (UFBA), Salvador, v. 24, p. 199-242, 2000.

\_\_\_\_\_. *Domingos Sodré, um sacerdote africano: escravidão, liberdade e candomblé na Bahia do século XIX*. São Paulo: Companhia Letras, 2008.

RODRIGUES, Andréa da Rocha. *A infância esquecida*. Salvador 1900-1940. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1998, p. 11.

SALIBA, Elias Thomé. *Raízes do riso*. A representação humorística brasileira: da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

SAMPAIO, Consuelo Novais. *Os Partidos Políticos da Bahia na Primeira República*. Uma política de acomodação. Salvador: Edufba, 1998, p. 51-52.

SAMPAIO, Gabriela dos Reis. *Nas trincheiras da cura: as diferentes medicinas no Rio de Janeiro imperial*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, CECULT, IFCH, 2001.

SANTANA, Nélia de. *A prostituição feminina em Salvador (1900-1940)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, 1996.

SANTOS, Marilécia Oliveira. *O viver na “Cidade do Bem”*: tensões, conflitos e acomodações na Vila Operária de Luiz Tarquínio na Boa Viagem/Ba. Tese de Doutorado. Belo Horizonte, Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. *O espetáculo das raças: cientistas, instituições e questão racial no Brasil – 1870-1930*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

SILVA, Wellington Barbosa da. “Nas malhas da polícia(?) Controle social e resistência no Recife do século XIX (1830-1850)”. In: NEGRO, A. L, SOUZA, E. S, 105-122.

SILVEIRA, Renato da. “Os selvagens e a massa: papel do racismo científico na montagem da hegemonia ocidental”. In: *Afro-Ásia*, nº 23, 2000, p. 87-144;



SOUZA, Juliana Teixeira. *Cessem as apostas* – normatização e controle social no Rio de Janeiro do Período Imperial através de um estudo sobre os jogos de azar (1841-1856). Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2002.

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

WILLIAMS, Eric. *Capitalismo e escravidão*. 1ª Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.