

DICIONÁRIO DE
HISTÓRIA DA
I REPÚBLICA E DO
REPUBLICANISMO
VOLUME II: F-M



FICHA TÉCNICA

Titulo Dicionário de História da I República e do Republicanismo. Volume II – F-M

Coordenação científica

Ana Paula Pires (Instituto de História Contemporânea da Universidade Nova de Lisboa)

Carlos Cordeiro (Centro de Estudos Gaspar Frutuoso da Universidade dos Açores)

David Luna de Carvalho (Centro de Estudos de História Contemporânea do ISCTE)

Ernesto Castro Leal (Centro de História da Universidade de Lisboa)

Hélder Adegar Fonseca (NICPRI – Núcleo de Investigação em Ciência Política e Relações Internacionais)

Manuel Loff (Instituto de História Contemporânea da Universidade Nova de Lisboa e Faculdade de Letras da Universidade do Porto)

Maria Fernanda Rollo (Instituto de História Contemporânea da Universidade Nova de Lisboa)

Paulo Fontes (Centro de Estudos de História Religiosa da Universidade Católica Portuguesa)

Rui Ramos (Instituto de Ciências Sociais)

Vitor Neto (Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX da Universidade de Coimbra)

Coordenação geral

Maria Fernanda Rollo (Instituto de História Contemporânea da Universidade Nova de Lisboa)

Edição Assembleia da República – Divisão de Edições

Revisão e índices Assembleia da República – Divisão de Edições (Conceição Garvão, Fernando Sequeira,

Maria da Luz Dias, Noémia Bernardo, Paula Crespo, Susana Oliveira, Teresa Fonseca)

Capa e design Nuno Timóteo

Paginação e pré-impressão Textype e Ana Rita Charola

Impressão Rainho & Neves, Lda

Tiragem 600 exemplares

ISBN 978-972-556-556-8 (obra completa)

ISBN 978-972-556-558-2 (volume II)

Depósito legal 366 586/13

Lisboa, abril 2014

© Assembleia da República

Direitos reservados nos termos do artigo 52.º da lei n.º 28/2008, de 30 de julho.

www.parlamento.pt

JOGO

O conceito de jogo, de complexo sentido polissêmico, passível de ser analisado sob múltiplas formas, aplica-se, neste contexto, apenas aos jogos de fortuna ou azar, os quais identificam os «jogos cujos resultados são inteiramente contingentes, não dependendo a perda ou o ganho da perícia, destreza, inteligência ou cálculo do jogador» (decreto n.º 14 643, de 3 de dezembro de 1927). A designação cobre um leque muito alargado de jogos, destacando-se, entre os mais comuns, ao tempo da implantação da República, a «roleta» ou «bilhar chinês», o «quino ou trinta e um», o «jogo de parar», a «vermelhinha» e o «monte», sendo estes últimos vulgares nas tabernas ou nas casas de tavalagem frequentadas por um público de baixa extração social, denominadas, na linguagem do tempo, por «pataqueiras». Na ilha da Madeira era comum o «jogo do bicho», enquanto que nos Açores estava difundido o «bilro», proscrito pelas autoridades policiais. Embora proibidos pelo Código Penal como um crime contra a ordem e tranquilidade públicas (*Código Penal*, 1886, artigos 264.º a 269.º), os «jogos de fortuna ou azar», ou «batota», como também se designavam, estavam generalizados no nosso país, tanto no continente e nas ilhas como nas colónias (muito em particular em Macau, conhecida pela *Montecarlo do Oriente*), sendo praticados por todos os grupos sociais. A sua expansão, no entanto, intensificou-se a partir do último quartel do século XIX, acompanhando o desenvolvimento das estâncias termais e balneares, o ligeiro aumento do nível de vida e a melhoria dos transportes e das comunicações, em particular ferroviárias. Os casinos ou tão-só salas de jogo começaram por se instalar nas termas e nas estações climatéricas (de altitude ou marítimas), como forma de recreação dos curistas e dos respetivos acompanhantes, bem como meio de financiamento dos estabelecimentos hospitalares (caso das termas das Caldas da Rainha, da Curia, do Luso, das Taipas, de Vidago, ou dos sanatórios da ilha da Madeira, entre outros), alcançando larga difusão nas estações balneares, onde o jogo constituía «a grande febre da época dos banhos» e um dos principais atrativos da animação estival, em particular para os veraneantes de nacionalidade espanhola (v. Casinos). As praias de Espinho, da Póvoa do Varzim, da Figueira da Foz, da Nazaré, de Cascais, do Estoril, diversas localidades do distrito de Santarém ou de zonas fronteiriças como Vila Real ou Elvas, ou, no contexto insular, as cidades de Angra do Heroísmo, da Horta e do Funchal são alguns dos centros que dispunham de salas de jogo para todos os gostos e bolsas (em casinos, clubes, cafés, restaurantes, entre outras instalações), desde a roleta rica ou de «alta esfera» à roleta «pelintra» ou «pataqueira». Já nos meios rurais, as barracas de «roletas populares» ou «bilhares chineses» eram frequentes nas feiras e nas romarias. As próprias autarquias não punham entraves à abertura de casas de jogo, sobretudo a partir da promulgação do Código Administrativo, de 1895, o qual passou a considerar como receitas municipais o produto das taxas cobradas sobre os «rendimentos de clubes e casas de recreio [...]», vulgo «taxas sobre casinos», tendo como principal finalidade subsidiar obras benéficas. Enquanto que o Código Penal proibia o jogo de fortuna ou azar, os municípios com estâncias balneares ou termas depositavam grandes expectativas financeiras nas verbas provenientes da criação de locais dedicados ao jogo, os quais constituíam uma fonte significativa de rendimentos, criando um contexto difícil à aplicação da

lei (VAQUINHAS, 2006, 35-44). Durante a I República, a grande preocupação das autoridades centra-se na expansão social do jogo, em particular a partir do momento em que alcança larga difusão no seio do operariado e da pequena burguesia das cidades de Lisboa e do Porto, o que coincide com o início da I Guerra Mundial e com todo o cortejo de situações que lhe estão associadas (subida dos preços, descida dos salários reais, aumento do custo de vida, especulação, desemprego, pobreza, instabilidade política). Ao propôr o lucro rápido, o jogo foi impulsionado pela contração do poder de compra, levando à multiplicação de «casas de batota». O escritor e jornalista Raul Brandão (1867-1930) evoca a expansão desse fenómeno, ao testemunhar que, após a implantação da República, «A Baixa de Lisboa se está a transformar em bancos, casas bancárias e casas de batota» (FRANÇA, 1992, 219). As fontes documentais dão-lhe razão, demonstrando que, em 1914, existiam, na cidade, quatro casas de jogo legalizadas, número que sobe para 35 no ano de 1920, sendo, na sua maioria, de pequena ou média dimensão, a avaliar pelo montante das licenças pagas ao Governo Civil de Lisboa. A própria democratização do jogo foi facilitada pela introdução, nas agremiações operárias, das chamadas «máquinas automáticas» ou «de alavanca», conhecidas em Portugal, pelo menos, desde 1912 (VAQUINHAS, 2006, 31-33). Estas eram apontadas, no discurso oficial, como um fator de perversão dos costumes e de desestabilização económica e social dos mais desfavorecidos, predispondo-os para o crime, justificando a apreensão das autoridades. «O país está a saque» protestava-se em 1920, no Parlamento, responsabilizando-se as casas de jogo pelo relaxamento dos costumes e por difundir entre os mais humildes o gosto «desenfreado» pelo jogo, exigindo-se o reforço da repressão policial (*Diário da Câmara dos Deputados*, sessão n.º 49, 2 de março de 1920). Ao longo da I República não há consenso quanto à posição a tomar relativamente ao jogo de fortuna ou azar hesitando-se entre a tolerância (devidamente regulamentada) ou a proibição. A favor da primeira hipótese, apoiada por numerosas autarquias, apontava-se o seu contributo para o desenvolvimento do turismo nacional e para o aumento das receitas do Estado, afigurando-se constituir a repressão um ato inútil e atentatório do direito à liberdade. Já a favor da proibição se aduzia o seu impacto no aumento da criminalidade e, sobretudo, razões de ordem moral. O discurso dicotómico sobre o jogo reflete-se em vários projetos regulamentadores apresentados à Câmara dos Deputados, de teor oposto, tendo sido todos rejeitados, para o que muito contribuíram as rivalidades partidárias. Sob a capa de argumentos nacionalistas, privilegiam-se os interesses locais, procurando-se fazer reconhecer regimes de exceção para determinadas áreas ou localidades que reclamam o «exclusivo» do jogo. Inclusive, algumas propostas de regulamentação destinavam-se a pressionar a aprovação de projetos na forja embora ainda não oficialmente anunciados: caso do casino municipal da Figueira da Foz ou do empreendimento «Estoril», delineado por Fausto de Figueiredo (v. Casinos).

A regulamentação do jogo será aprovada em 1927, já em período de Ditadura Militar (decreto n.º 14 643, de 3 de dezembro de 1927). No preâmbulo do decreto admitia-se a ligação entre os «interesses políticos dos governos partidários» e as tentativas goradas de regulamentação e fazia-se depender a oportunidade da sua aprovação do facto de «a Ditadura não [carecer] de uma clientela eleitoral, não [ter] de sucumbir aos interesses molestados com a regulamentação do jogo». No essencial, o

corpo legislativo de 1927 procura uniformizar as propostas anteriores e põe um ponto final na polémica. Distingue entre zonas de jogo «permanentes» (os Estoris e a ilha da Madeira) e «temporárias» (Santa Luzia em Viana do Castelo, Espinho, Curia, Figueira da Foz, Sintra e Praia da Rocha em Portimão), localizadas nas áreas de turismo mais desenvolvidas, fora das grandes cidades (com exceção do Funchal e da Figueira da Foz) e afastadas dos meios industriais. O número de casinos é reduzido, sendo obrigados a possuírem instalações «modelares e sumptuosas». Igualmente se definem os direitos e as obrigações das sociedades concessionárias, devendo estas construir ou obter um hotel com um mínimo de 100 quartos, assim como se condiciona o acesso às salas de jogo. No que respeita a verbas, além do montante da concessão, as receitas de jogo também são tributadas, destinando-se o seu produto, em valores percentuais distintos, a ser repartido pelo Instituto de Socorros a Náufragos, pelas Câmaras Municipais das respetivas zonas, para a dotação das estradas que dão acesso às zonas de jogo e para a receita geral do Estado.

Bibliografia: *República Portuguesa. Diário da Câmara dos Deputados* (1911-1926); FRANÇA, José-Augusto, *Os anos vinte em Portugal. Estudo de factos sócio-culturais*, Lisboa, Editorial Presença, 1992; RIBEIRO, Adriano, «Jogos de fortuna e azar», in *Islenha*, n.º 12, janeiro/junho 1993, p. 87-96; SILVA, Susana Paula Franco Serpa, *Violência, desvio e exclusão na sociedade micalense oitocentista (1842-1910)*, III Vol., Ponta Delgada, Universidade dos Açores, 2006 (Dissertação de Doutoramento); VAQUINHAS, Irene, «Os jogos de fortuna ou azar em Portugal da Monarquia à República», in *A Casa da Sorte. Sua história no âmbito dos Jogos de Fortuna ou Azar em Portugal*, Braga, Centro de Estudos Lusíadas da Universidade do Minho, 2005, p. 11-27; VAQUINHAS, Irene, «Nome de código "33856". Os "jogos de fortuna ou azar" em Portugal entre a repressão e a tolerância (De finais do século XIX a 1927)», Lisboa, Livros Horizonte, 2006; VAQUINHAS, Irene, «Paixões funestas e prazeres proibidos», in *História da Vida Privada em Portugal, A Época Contemporânea*, direção de José Mattoso, coordenação de Irene Vaquinhas, Lisboa, Círculo de Leitores, 2011, p. 322-350, em particular p. 337-344; «Câmara dos Senhores Deputados», <http://debates.parlamento.pt>.

[Irene Vaquinhas]