

Sociologias, Porto Alegre, ano 1, n. 2, jul/dez 1999, p. 272 - 293

"Casas de Homens" - O jogo do osso e a masculinidade em grupos populares de Porto Alegre (RS)

ELIANE ROSSNER DA SILVA

Psicóloga da Secretaria
Municipal de Saúde de
Porto Alegre, mestre em
Antropologia UFCH/UFRS

Introdução

Diferentes autores têm relacionado o gênero como uma característica central da sociedade e como organizador da vida humana, tanto social quanto psiquicamente. Rosaldo (1995) vem trabalhando neste sentido quando fala das "formas institucionais humanas" que o gênero organiza e Kaufman (1997) o refere como "categoria organizadora da psiquê". Badinter (1993) considera que a diferenciação sexual pode variar de uma sociedade para outra, mas como tal é um dado universal.

Neste trabalho, procuro verificar o que conforma a identidade de gênero masculino entre os homens freqüentadores do jogo do osso, visto que nascer com uma genitália masculina é importante, mas não é suficiente para definir a masculinidade como tal. Neste sentido, Badinter (1993) mapeia duas grandes correntes que pesquisam a questão do gênero atualmente: o determinismo biológico, que considera que todos comportamentos se definem por hereditariedade genética e funcionamento neurônico, e

os culturalistas, que contestam o papel principal da biologia e se dedicam a demonstrar a plasticidade humana. Para estes últimos, a masculinidade não é uma essência; ela é ensinada e se constrói, além de ser mutável e variável conforme a cultura. Trabalha-se, aqui, na perspectiva dos autores que se alinham à segunda corrente, acreditando que aspectos biológicos, sociais e psicológicos se imbricam nas determinações de gênero. Os autores citados neste trabalho inserem-se nessa corrente, com pequenas variações. Bourdieu (1995) e Rosaldo (1995), por exemplo, têm abordado a construção social da diferença genérica homem/mulher, a forma como esta diferença é naturalizada e geralmente justificada a partir das diferenças biológicas entre os sexos, entretanto os autores diferem em alguns pontos. Bourdieu (1995) fala da introjeção de um *habitus*, na mente e no corpo, que naturaliza a "dominação masculina", mas não especifica espaço-temporalmente suas afirmações. Enquanto Rosaldo (1995) enfatiza justamente a importância de pesquisar os papéis sexuais relacionando-os à situação social e política específica em que estão colocados, à sociedade histórica e concreta em que estão inseridos, criticando os estudos universalizantes, como os de muitas feministas. Nesta pesquisa, tenta-se averiguar a masculinidade de um grupo específico, observando sua relação no todo social, embora se note que muitas das características encontradas retratem elementos comuns com outros grupos e sociedades.

Algumas pesquisas têm abordado também a construção da masculinidade entre meninos - Carvalho (1990) e Leiczneiski (1995). No primeiro caso no jogo de bolinhas de vidro em Ipanema (MC) e no segundo, entre meninos de rua de Porto Alegre. Em Carvalho (1990) não há um recorte de grupo social específico, como em Leiczneiski (1995); ele explora mais o relacionamento que se estabelece entre os meninos durante o jogo - ver-

bal, físico, simbolismo do jogo - e que simula os desafios que um homem adulto enfrenta na vida cotidiana. Embora deixe claro que não se deve restringir o entendimento do jogo das bolinhas de vidro à questão da masculinidade. Na minha pesquisa, exploro também as relações que se estabelecem fora da cancha e dentro das casas de jogo, a relação que há entre a identidade masculina e a identidade deste grupo social - não individualizada, que vivencia muitas trocas e reciprocidades, como veremos, bem como sua condição, muitas vezes de exclusão, dentro da sociedade mais ampla.

Ao investigar a masculinidade em grupos populares, por intermédio do jogo do osso, foi importante averiguar os motivos pelos quais, apesar de ser ilegal e freqüentemente mal falado pelos próprios freqüentadores, este é um jogo que goza de uma imensa popularidade no Estado do Rio Grande do Sul, assim como na região platina da Argentina e Uruguai. A escolha do jogo do osso como meio para pesquisar esses homens se mostrou bem interessante, apesar de não tão fácil apropriação. Descobri um mundo à parte que eu não sabia existir, no centro e em toda a cidade de Porto Alegre e região metropolitana. É o mundo das casas de jogo do osso, "casas de homens" (Mead, 1969, Jardim, 1992, Almeida, 1995), onde esses não estão totalmente segregados das mulheres, como no caso da literatura clássica antropológica (Mead, 1969), mas onde o ambiente é majoritariamente masculino. Os informantes calculam em trinta o número de casas no perímetro citado (mais tantas outras pelo interior, que não fizeram parte de minha pesquisa) e no período pesquisado (basicamente no ano de 1998). Conheci quatro, mas mais detidamente duas, localizadas no centro de Porto Alegre.

Estudo similar - em ambiente hegemonicamente masculino e popular - foi realizado por Jardim (1991) nos botecos de Porto Alegre, espaços,

também, de atualização da cultura masculina. Neste trabalho, a autora encontra semelhantes dificuldades metodológicas: de ser mulher num ambiente masculino e de ser de outra classe social. No caso da minha pesquisa, é adicionada a problemática da ilegalidade do jogo, que, ao mesmo tempo, é também mais um elemento para afirmação da coragem masculina, como se verá no último item.

As casas do osso são espaços de grande sociabilidade entre homens de grupos populares. Frequentadas por camelôs (do centro, mas não só), pequenos comerciantes (dono de bar, de padaria, etc), vendedores ambulantes, trabalhadores de construção civil, vigilantes, auxiliares de serviços gerais, desempregados, aposentados, ex-presidiários, foragidos da polícia e outros. A maioria deles, moradores da periferia ou da Grande Porto Alegre e na faixa entre 20 e 76 anos. O dono de uma das casas localiza que foi entre as décadas de 70 e 80 que o osso viveu seu auge, quando as casas faziam até torneios com fornecimento de taças e de prêmios. De fato, a maioria dos artigos de jornais que encontrei no IGTF¹, falando do osso, data dessa época. A "Zero Hora" de 15/04/84 diz que nesse ano havia 100 canchas de osso em Porto Alegre. Hoje, meu informante considera que o bingo tirou muito da parceria do osso: as casas estão sobrevivendo com dificuldades diante da redução de frequentadores. O bingo, porém, configura outro tipo de sociabilidade, pois mulheres também frequentam seu espaço, diferente do osso, que é hegemonicamente masculino.

Se, por um lado, existe uma referência aos jogos e ao jogo do osso como prática de marginais e desocupados, pela ilegalidade em que está enquadrado, por outro, há toda uma associação do jogo do osso a uma especificidade regional e ao tradicionalismo gaúcho. O folclorista Rillo (1988)

¹ Instituto Gaúcho de Tradição e Folclore, hemeroteca que não dispõe de todos os artigos de jornal sobre o tema, mas que apresenta uma amostra representativa.

refere que o jogo do osso foi trazido pela colonização espanhola para a região do Prata e para o Rio Grande do Sul, quando essa faixa territorial ainda era disputada entre Portugal e Espanha. Atualmente é jogado no Uruguai e Argentina, onde também é proibido, sendo nesta última considerado "jogo da pátria". Por isso, conserva a maioria de seus termos em espanhol. As regras jamais escritas são praticamente as mesmas em todos esses países, assim como a prática de jogos de recreio como a cancha-reta. É também denominado de tava, que refere em espanhol o nome do osso do tarso ou parte posterior da pata do boi, que é, justamente, o osso utilizado no jogo. Um entrevistado, dono de uma das casas considera que o osso é "jogo da terra...ainda acende a tradição do riogrande", por isso não aceita nem compreende as freqüentes batidas policiais no seu estabelecimento (nessa época bastante freqüentes, hoje em dia o mesmo informante diz que não tanto e, quando acontecem, é de forma mais educada e branda).

A questão da ilegalidade dificultou a aproximação com os donos das sociedades recreativas e dos clubes onde se sediam as canchas de osso, bem com os sujeitos freqüentadores, que, de início, mantinham-se muito receosos e desconfiados com minha presença, querendo saber se eu não era da polícia ou jornalista policial. Um ritual de entrada na pesquisa, comum entre os donos de estabelecimento, era mostrar uma licença concedida por juiz que não considerou o jogo do osso um "jogo de azar" (ponto abordado no último item deste artigo), querendo com isso mostrar a legitimidade e legalidade do jogo para a pesquisadora. Tanto omissões como explicitações de temas, nas entrevistas semidirigidas, por parte dos informantes, tornaram-se significativos e foram utilizados metodologicamente como elementos norteadores, tanto do estabelecimento do vínculo pesquisadora/pesquisados, como para conhecer os valores desse grupo social. A

forma como estabeleciam sua relação comigo foi a principal via de acesso para investigá-los.

Esta ambivalência de marginal e tradicional é vivida pelos homens do osso, que não querem ser identificados como jogadores por outras pessoas, pois isso faria cessar as reciprocidades de vizinhos, parentes, ou mesmo poderia fazer perder o emprego, pois há um estigma sobre a figura do jogador e também do jogador de osso. Acionam a imagem do jogo como tradicionalista gaúcho frente à pesquisadora, pois consideram ser esta a dimensão pura do jogo, que merece ser pesquisada, enquanto o mundano relacionado à vida dos jogadores e suas práticas lúdicas é considerado impuro e desqualificado. É uma maneira de contrapor "símbolos de prestígio" a "símbolos de estigma", manipulando a identidade deteriorada (Goffmann, 1978) frente à investigadora, que é, para eles, alguém de fora que levará a público sua vivência.

O jogo e sua dinâmica

O jogo do osso é praticado em uma cancha parecida com a da bocha (tradicional jogo masculino dos italianos), só que mais estreita, a extensão usual é de nove passos (Rillo, 1988), mas dentro das casas, cada cancha tem o tamanho que o espaço físico propicia. O jogador fica posicionado numa extremidade da cancha, de onde arremessa o osso para a outra extremidade, cada jogador na sua vez. Nas extremidades, também chamadas de cabeceiras, o chão é preparado com terra cupim, de forma que o solo não fique nem muito duro nem muito mole, para que o osso possa se cravar ao fim do arremesso. Mas só alguns poucos experts conseguem cravar o osso

controlando o número de voltas que dará no ar ao ser arremessado: a maioria apenas o atira, sem muita técnica e sem o cravar no final, apenas o colocando deitado do lado da sorte, quando a parte maior do osso fica para cima, ou do culo, o que corresponderia ao azar (quando a parte maior fica para baixo). Um jogador atira para a outra extremidade e aguarda o oponente atirar. Se o oponente colocar sorte e o primeiro também tiver colocado sorte, eles seguem atirando até que um ou outro ponha culo. Al ganha a parada o último que pôs sorte, que é quem segue jogando. O que colocou culo deve sair para entrar outro, a não ser que queira tentar mais uma vez, atitude que é chamada de *sofrer*. O coimeiro, espécie de juiz do jogo, paga a parada para quem colocar duas sortes contra nenhuma de seu oponente, ou uma sorte somada a um culo do oponente, por exemplo.

Nas laterais do corredor da cancha ficam os apostadores e o coimeiro, que arrecada a parte das apostas que ficam para o estabelecimento - a coima ou barato. Os atiradores deixam o dinheiro na mão do coimeiro, pois estão apostando que cada um vai tirar sorte. Este é o jogo por dentro, ou seja, o valor da aposta ou da banca, é estabelecido pelo coimeiro e o arremessador deixa a coima quando perde. A coima é de 10% do total apostado pelos jogadores. Por exemplo, numa parada no valor de dois reais, o vencedor ganha a sua aposta e a do outro, somando quatro reais e deixa aproximadamente quarenta centavos para o coimeiro, isso no caso de ficar só uma parada; se estiver ganhando e ficar cinco paradas, ele tirará vinte reais, sendo que destes deixará dois reais para a casa. As apostas que variaram de um real a cinquenta; mas há apostas maiores, de cem reais ou mais. Em três minutos, um informante disse poder ganhar ou perder setenta reais no osso.

O jogo por fora não tem o valor das apostas estabelecidas pelo

coimeiro, mas sim pelos apostadores. Nesse caso os apostadores fazem jogo ou casam apostas nas laterais da cancha e não arremessam. O dinheiro é depositado no chão do corredor, que fica cheio de cédulas. Um pode apostar a favor do tiro de certo arremessador, acreditando que colocará sorte, e outro apostar contra o tiro do mesmo arremessador. As apostas por fora podem ser feitas entre arremessador x adversário, arremessador x espectador, espectador x espectador, e se decidem a cada tiro, diferente do jogo por dentro. Assim se joga na modalidade com o osso pelado, mas os informantes e folcloristas citam a modalidade do osso ferrado - que tem placas de ferro nas suas laterais - jogado principalmente no interior e em algumas casas da Grande Porto Alegre, cujas regras diferem.

Sociabilidade e reciprocidade

O prazer do lúdico pelo lúdico e da sociabilidade pela sociabilidade configuram os espaços das casas de osso. A sociabilidade, pesquisada por vários autores (Simmel por Moraes Filho, 1983, Bourdieu, 1983, Eckert, 1993), e o lúdico vividos como tempo de rir e fazer rir, tempo sem fins utilitários, tempo do prazer do desfrute da companhia de pares, uma terapia do lúdico. "Aqui não é discriminatório", diz um frequentador das casas, que continua: "aqui dentro é igual a nós, é doutor da porta pra fora, dentro joga osso também". Moraes Filho (1983) citando Simmel, descreve como, na sociabilidade, as características objetivas do sujeito (que o definem numa classe social, profissão, etc.) bem como as subjetivas (sua singularidade), ficam de fora, pois o que importa é o momento da interação. Cria-se um mundo ideal e democrático onde se faz de conta que se é igual.

A sociabilidade e a reciprocidade estão enodadas nestes ambientes onde todos se conhecem, ainda que minimamente. A maioria tem apelidos, compartilha refeições, bebidas e empréstimos em dinheiro: ritos de agregação (Van Gennep, 1977) que conformam o clima das casas e que se enodam ao *ethos* relacional não individualizado (Duarte, 1986, Dumont, 1992)² destes homens.

O coletivo, a comunidade, a interdependência constituem o ambiente das casas do osso mais do que a autonomia e a individualidade. Semelhante à economia das trocas, descrita por Simmel (1991), a respeito da sociedade medieval:

A guilda medieval incluía a pessoa inteira; uma guilda de tecelões não era uma associação de indivíduos que somente tinham o mero interesse de tecer. Ao invés, era uma living community em termos ocupacional, social, religioso, político e muitos outros. (Simmel, 1991, p. 18).

Reciprocidades (Lévi-Strauss, 1949) são cobradas entre os jogadores/freqüentadores, entre os donos e entre jogadores/donos. Entre jogadores, é impossível um homem ganhar várias paradas sem que conhecidos e amigos seus se aproximem pedindo uma parte do que ele ganhou para si; na verdade, nem é preciso pedir, porque em outro momento, também este que agora ganha talvez tenha conseguido empréstimo dos demais. É um dar/receber/retribuir que, apesar de constante, não deixa de ser vivido com ambivalências, já que nem sempre os homens estão dispostos a emprestar.

²Dumont (1992) teoriza a respeito das sociedades tradicionais (não individualizadas/holistas) e modernas (individualizadas) como um todo e Duarte (1986) relaciona essas categorias dentro de uma mesma sociedade - a brasileira - diferenciando como predominam estas características conforme a classe social de que se fala.

Os donos de casas também auxiliam-se, em momentos difíceis, por exemplo, convidando um que teve a casa fechada pela polícia para continuar atuando na casa de jogo do amigo, enquanto não regularizar sua situação. Os jogadores que perdem dinheiro no jogo, por sua vez, cobram dos donos que sirvam refeições em troca ou dêem a passagem do ônibus para que possam voltar para suas casas. O dinheiro intermedia a sociabilidade e as trocas entre os homens, trocas constantes que configuram o clima associativo das casas (Simmel, 1991). Há muitas expressões no jogo para designar o empréstimo de dinheiro: *rebusco*, *baixada*, *livrante*, etc, cada qual significando uma forma de dar dinheiro ao parceiro. Nestes lugares predomina um clima de inclusão social, de pertença de sujeitos muitas vezes excluídos do mercado de trabalho ou de um lugar de valor na sociedade mais ampla, já que são pobres, e algumas vezes praticantes de pequenos delitos ou até de crimes. Concorro em grande medida com os autores citados, que o espaço do jogo possibilita a revivescência e compartilhamento da identidade do grupo social a que pertencem. Porém no caso do jogo do osso, os homens também partilham a identidade de gênero. Compartilham valores de colaboração, próprios de seu grupo social, e também valores da masculinidade.

Honra de provedor e performance da masculinidade

Os homens do osso, sujeitos subtraídos de capital cultural e econômico (Bourdieu, 1983), muitas vezes vivem nas casas de jogo, através da sociabilidade masculina nesses lugares, a possibilidade de manter algum valor viril de referência para sua identidade como homem. Na cultura ex-

pressa por esses informantes, é de fundamental importância ao homem poder "prover" sua família, trazendo mantimentos para a casa, sustentando seu lar, em suma. É uma questão de honra. E essas casas de jogo, apesar do aparente paradoxo que possa parecer haver entre jogo e família, fornecem também a possibilidade de ganhar dinheiro de forma alternativa, seja no jogo, seja pelos empréstimos. Seja em pequenos atos de malandragem, como a do sujeito que distribui cigarros para todos na cancha mais de uma vez e quando estes pedem de novo ele diz que terminou, de forma que os homens lhe dão espontaneamente dinheiro para comprar novo maço. Com esta operação, geralmente ele consegue arrecadar bem mais que o valor do maço de cigarro, tirando seu lucro. A malandragem aqui aposta na reciprocidade entre eles. Por um lado, os homens valorizam idealizadamente a identidade de trabalhador que "sua para ganhar dinheiro" - em oposição ao "dinheiro fácil" ganho no jogo, inclusive subtraído de outros, impossibilitando que cumpram seu papel de provedor. Por outro lado, utilizam-se da malandragem e do "jeitinho" (DaMatta, 1983) ou de formas alternativas de ganhar dinheiro.

Dorgeuille (1994), psicanalista francês que aborda a questão do trabalho, ressalta de forma geral que, na ideologia dominante, "o trabalho é o que justifica um sujeito dentro de suas relações familiares e sociais e mesmo dentro de sua existência a seus próprios olhos", apesar de vislumbrar mudanças devido às transformações que vêm ocorrendo. Autores como Offe, citado por Jardim (1998), têm mostrado o contrário: que a centralidade da categoria trabalho como organizador das estruturas sociais tem sido questionada nas ciências sociais. Essa categoria está associada ao auge das sociedades industriais, fragilizando-se com as mudanças que vêm acontecendo. Sarti (1996) e Jardim (1998), que têm pesquisado especificamente

grupos brasileiros de baixa renda, têm verificado que, para os homens dessa classe, importa mais alcançar o fim de prover o lar e menos a forma como será conseguido este propósito. Algo similar verifico entre os homens do jogo do osso. Em Jardim (1998), os homens da vila por ela pesquisados podem até acionar meios tidos como ilegais - como roubo e tráfico - para manter o sustento da casa. Entre os homens do osso, as personagens descritas por DaMatta (1983) do caxias - trabalhador, cumpridor dos deveres - convive com a do malandro - que não se engaja no mercado de trabalho e vive de outros expedientes - personificados em diferentes momentos da vida desses homens. Também Viveros e Cañon (1997) observaram, na classe popular da Colômbia, essas duas tendências: a dos "cumplidores" - homens provedores econômicos, responsáveis e trabalhadores - e a dos "quebradores" - que conquistam várias mulheres e não se infligem tanta responsabilidade.

As casas de osso também possibilitam a *performance* (Bauman, 1977) de valores viris no próprio jogo e também, no salão, fora da cancha. Valores de coragem, correr o risco, não fugir do desafio, mas enfrentá-lo. Ser "ganhador" relaciona-se à virilidade, mas também perder com honra, ou seja, lutar até o fim, ou perder sofrendo (pelo valor perdido) também estão relacionados à honra do jogador e do homem. Neste último caso, pela idéia de que ser homem é também ser capaz de perder tudo que se tem. O modelo hegemônico de masculinidade (Almeida, 1995), para os homens do osso, é relacionado à *performance* da posição ativa. Seja a posição ativa no ato sexual, seja a posição ativa na conquista das mulheres e no próprio jogo. Modelo ideal, pois não é o tempo todo vivido pelos homens, nem de forma absoluta, mas vivido principalmente em momentos-chave quando eles têm de se positivar masculinamente, seja no momento de sustentar a

casa ou de responder ao desafio no jogo, não fugindo da provocação, etc.

Após vários meses de pesquisa, um sujeito contou detalhes de práticas sexuais realizadas entre os homens, de forma escondida, numa das casas. Mas mesmo nesses casos, para os entrevistados é fundamental ocupar a posição ativa no ato sexual, para resguardar a masculinidade. Na definição da identidade masculina para estes informantes, embora não para todos, não importa "quem faz o quê", mas "como". A posição ativa de alguém que "come" é contraposta à passividade feminina de quem "dá", dicotomia classificatória entre os papéis sexuais masculino e feminino, observada por Leal (1989) entre os gaúchos por ela pesquisados. Também Carvalho (1990) observou que no jogo de bolinhas de vidro, já citado, o masculino está associado, entre outras coisas, a tomar decisões sobre sua própria vida, não aceitar ser enganado e não admitir comportamento sexual passivo. Como Gastaldo (1995) fez em relação a expressões utilizadas pelos homens no *full-contact*, é possível realizar uma analogia das expressões do jogo do osso com um simbolismo sexual, aparecendo essa contraposição atividade/passividade e denotando virilidade. O ganhador, por exemplo, crava o osso na terra (numa espécie de penetração simbólica) ou aposta tudo que tem sendo *taura*, que faz alusão ao touro bravo, não docilizado. Já o perdedor fica numa espécie de posição passiva feminizada e receptiva, pois quem perde põe *culo*, que significa "cu", em espanhol. Mas a maior parte dos homens sentiu sua honra masculina ser ferida ao verem um informante contar à pesquisadora tal fato vivido numa das casas.

Observei também uma constante jocosidade entre os homens a respeito do que eu chamei de *homoerotismo*³, e que não configurava uma

3 Os termos *homoerotismo* e *homossexualismo* são por mim utilizados de forma a diferenciar a prática homossexual em si de uma espécie de erotismo existente entre os homens pesquisados que não configura uma escolha ou prática sexual com parceiros do mesmo sexo. Difere, portanto, da visão de Costa (1992) que utiliza o termo *homoerotismo* como sinônimo de *homossexualismo* e em substituição a este, pois considera que esta última palavra remete à criação do vocabulário no século XIX, com todas as qualificações morais depreciativas que ela comportava.

prática homossexual em si. Eram brincadeiras constantes sobre um homem gostar de outro, ou que um homem não poderia ser gentil com outro, só com uma mulher. Estas brincadeiras não tinham só o intuito de afirmar a virilidade por contraposição ao feminino, como ressaltam muitos autores. Mas revelavam que para o homem, reconhecer afeto por outro homem fere a honra masculina (Pitt-Rivers, 1965). Publicamente só pode ser proclamada a homofobia entre os homens. A fala de um informante sobre a intimidação policial foi ilustrativa desse aspecto: "Mas o que eles querem, trinta, quarenta homens jogar a beijo?! Só o que falta!", reclamando do fato de a polícia não permitir que joguem a dinheiro. Esta fala trouxe, metonimicamente, a idéia de que no lugar da demonstração de afeto os homens competem, jogando "pra valer" a dinheiro, ou também, que os homens vivem seus afetos com os pares através da competição. O afeto entre homens existe mas não pode ser reconhecido. Jogar a dinheiro é coisa de homem, jogo sério, assim como a violência também está associada a ser "macho", característica esta - a violência - que também é utilizada para referir o osso como marginal.

De outra parte, Simmel, citado por Moraes Filho (1983), enfatizou outro aspecto importante relativo à competição, o de que a competição também é uma forma de fazer laço social e criar elos sociológicos. Diferentemente de outras formas de conflito que levam à aniquilação mútua dos combatentes, ela tem um poder socializante de compartilhamento de valores. Cooperação e competição convivem em qualquer jogo e no jogo do osso, sem exceção.

Para meus informantes, homem que é homem deve estar sempre de prontidão, seja para brigar e competir, seja para ter relação sexual com quem se apresente. Compõe a honra masculina exhibir-se como viril e ativo,

há uma preocupação em manter a reputação frente aos pares. Kimmel (1997) diz que os homens precisam legitimar-se como homem, com a aprovação de outros homens, por isso é importante a sociabilidade entre eles, que ele chama de "homossociabilidade". O tamanho do órgão genital é imaginarizado como algo importante e associado à virilidade e à potência (Ramirez, 1997). Uma vez que, vivendo-se em uma sociedade falocêntrica (Bourdieu, 1995), pode-se dizer que o pênis se torna representante simbólico dos valores desta cultura, representante do masculino, do poder e da dominação. A questão da infidelidade feminina povoa o imaginário dos jogadores ausentes de casa, pois ter "guampas" significa que o homem falhou nas suas obrigações (de provedor e de homem) e na defesa da honra familiar (Pitt-Rivers, 1965). No jogo, cumprir a palavra empenhada em uma aposta também é uma questão de honra e sinônimo de hombridade, principalmente para os jogadores mais velhos e de origem rural. Assim como a valentia de não aceitar desaforo e ir conferir qualquer insulto.

Os homens avaliam-se, medem-se e se comparam o tempo todo, dentro e fora da cancha: o outro é sempre um possível concorrente com quem disputar o domínio e os jogos de poder. Bourdieu fala disso:

Dentre os jogos constitutivos da existência social, os que se considera sérios são reservados aos homens - enquanto que as mulheres são votadas às crianças e à infantilidade - esquece-se que o homem é também uma criança que brinca de homem...É porque ele é treinado para reconhecer os jogos e os embates sociais onde se dá a dominação que o homem tem

deles o monopólio. É porque ele é designado desde muito cedo - notadamente pelos ritos de instituição - como dominante, e dotado, por isso mesmo, da libido dominandi, que ele tem o privilégio (o qual funciona como uma lâmina de dois gumes) de se entregar aos jogos que visam à dominação, e que esses jogos lhe são, de fato, reservados (Bourdieu, 1995, p. 162).

Não quer dizer que os próprios homens não exerçam uma autocrítica sobre sua necessidade de desempenhos constantes de potência. Embora comumente se entreguem aos jogos que visam à dominação, aos embates por poder, segundo observa o autor, percebo que os homens do osso não se convencem sempre do que querem performatizar, notam os excessos das performances e até brincam com isso.

No fio da navalha - entre o legal e o legítimo

A análise estruturalista (Lévi-Strauss, 1975) de três versões do mito Pedrinho Rapadura, contado e recontado pelos homens do osso e também por um folclorista, ajudou a compreender a importância da questão da legalidade para os homens neste jogo e em suas vidas, e o quanto esta questão em si revela, em parte, a posição dos homens deste grupo social no todo da sociedade. Embora a análise de um único mito não esgote todas as significações possíveis existentes no jogo do osso, já permite uma boa aproximação de, pelo menos, parte delas. Pois acontece que pela *Lei de Contraven-*

ções Penais, de 1941, que vigora até hoje, os "jogos de azar", que não dependem da destreza do jogador, mas só da sorte, estão proibidos no Brasil. Essa lei especial foi criada para legislar sobre as "contravenções", que são consideradas delitos menores que os crimes e que exigem pena diferenciada (Benatti, 1998). Nela, os "jogos de azar" figuram no capítulo que se intitula "Das contravenções relativas à polícia de costumes" (Oliveira, 1986), lado a lado com o jogo do bicho, a vadiagem, as loterias de vários tipos, a mendicância, a embriaguez, a perturbação da tranqüilidade, entre outros. Trata-se, realmente, da intervenção do Estado no policiamento dos costumes, com a justificativa e o intuito último de manter a ordem social e defender a sociedade (Benatti, 1998). A *Lei de Contravenções Penais* foi criada durante o Estado Novo, quando a urbanização e a industrialização traziam junto uma ética da modernização pelo trabalho fabril e pelo lucro, impondo-se o ascetismo e a produtividade como valores morais dominantes. Nesse sentido, as práticas lúdicas da população foram contrapostas ao valor moral atribuído ao trabalho e à poupança, à produção e acumulação de riquezas. O prazer irracional do jogo versus a vida econômica racional e utilitária (Benatti, 1998).

Este autor mostra como os moralistas de diferentes tempos desenvolveram muitos argumentos para provar a nocividade do jogo à sociedade:

O desejo de ganho sem trabalho, a crença na sorte e não nos esforços próprios, o tempo gasto na ociosidade, a própria inutilidade e 'esterelidade' do lúdico, a perigosa excitação das paixões que provoca, os danos para a economia pública e privada, a desordem das famílias, os crimes (sobretudo contra o patrimônio), todos esses temas, além de outros, foram relacionados à prática dos jogos de azar (Benatti, 1998, p. 39).

Mas o ludismo escapa à disciplinarização das condutas e indicia outros

comportamentos - os sociativos, pelo simples fato de que não se joga sozinho - e outros valores que não os valores capitalistas e individualistas burgueses.

Pedrinho Rapadura é um mito que justamente sintetiza e tenta resolver a contradição entre o lícito e o ilícito no Brasil, onde se proíbem certos jogos de azar, ligados a uma determinada classe social, mas permitem-se outros - como a loteria, a corrida de cavalo e, mais ultimamente, o bingo. Na narrativa do mito, Pedrinho Rapadura é um exímio jogador que, no momento em que a polícia prende todos os jogadores, ele prova que o jogo do osso não é jogo de azar mas de habilidade, libertando todos os parceiros. Ou seja, ele tira o jogo da marginalidade e da exclusão da lei, tornando-se um herói. A prática por meus informantes e por Pedrinho de um jogo proibido e perseguido pela polícia é por si só um ato de coragem, emblema de masculinidade. E também uma forma de resistência ao status quo opressor e excludente que proíbe práticas populares e legitima práticas elitizadas de jogo. Além disso, a própria vida de meus informantes é vivida no "fio da navalha", entre o legal e o ilegal, pois os homens trabalham, muitas vezes, com atividades consideradas ilícitas. Por exemplo, um informante disse ter uma "empresinha de contrabando", ou seja, ele compra mercadoria do Paraguai e revende aqui; outros informantes são camelôs sem licença, nas casas do osso também se apura jogo do bicho, todas essas são atividades consideradas ilícitas, mas também, de certa forma, toleradas socialmente. O mito resolve a contradição legal/ilegal na narrativa mas, na vida real, ela segue existindo, tanto no jogo como nas outras atividades dos homens. Na verdade, a legislação procura normatizar e disciplinar os comportamentos de uma classe social, embora não o consiga com sucesso absoluto - a existência do jogo do osso é uma prova explícita disso.

Referências bibliográficas

- ALMEIDA, Miguel. **Senhores de si: uma interpretação antropológica da masculinidade**. Lisboa, Fim de Século, 1995.
- BADINTER, Elizabeth. **XY: Sobre a identidade masculina**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1993.
- BAUMAN, Richard. **Verbal art as performance**. Rowley, Newbury House, 1977.
- BENATTI, Antonio Paulo. **Sobre algumas problematizações do jogo no Brasil moderno**. Curitiba, Datiloscrito, 1998.
- BOURDIEU, Pierre. Vous avez dit populaire?. **Actes de la recherche en Sciences Sociales**, Paris, n.46, p. 98-105, 1983.
- BOURDIEU, Pierre. A dominação masculina. **Educação e realidade**, Porto Alegre, v.20, n.2, p.133-184, jul/dez. 1995.
- CARVALHO, José Jorge. O jogo das bolinhas. Uma simbólica da masculinidade. **Anuário Antropológico**, Brasília, n.87, p.191-222, 1990.
- COSTA, Jurandir Freire. **A inocência e o vício**. Estudos sobre o homoerotismo. Rio de Janeiro, Relume-Dumará, 1992.
- DAMATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis**. Para uma Sociologia do dilema brasileiro. Rio Janeiro, Jorge Zahar, 1983.
- DORGEUILLE, Claude. Editorial. Le discours psychanalytique. **Revue de l'Association Freudienne**, Paris, n 12, out. 1994.
- DUARTE, Luiz Fernando Dias. **Da vida nervosa nas classes trabalhadoras urbanas**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1986.
- DUMONT, Louis. **Homo Hierarchicus**. O sistema das castas e suas implicações. São Paulo, EDUSP, 1992.
- ECKERT, Cornélia. Memória e identidade: ritmos e ressonâncias da duração – Mineiros do carvão (La Grand-Comb, França). **Cadernos de Antropologia**, Porto Alegre, n.11, 1993.
- GASTALDO, Edison. **Kick Boxers: esportes de combate e identidade masculina**.

- Porto Alegre, PPCAS/UFRGS, 1995.
- GOFFMAN, Erving. **Estigma**. Notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1978.
- JARDIM, Denise. **De bar em bar**: identidade masculina e auto-segregação entre homens de classe popular. Porto Alegre, PPCAS/UFRGS, 1991.
- JARDIM, Denise. Espaço social e auto-segregação entre homens: gostos, sonoridades e masculinidades. **Cadernos de Antropologia**, Porto Alegre, n.7, 1992.
- JARDIM, Marta. **Negociando fronteiras entre o trabalho, a mendicância e o crime**: uma etnografia sobre família e trabalho na grande Porto Alegre. Porto Alegre, 1998. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1998.
- KAUFMAN, M. Las experiencias contradictorias del poder entre los hombres. masculinidad/es, poder y crisis. **Ediciones de las Mujeres**, Santiago, n.24, 1997.
- KIMMEL, Michael. Homofobia, temor, vergüenza y silencio en la identidad masculina. masculinidad/es: poder y crisis. **Ediciones de las Mujeres**, Santiago, n.24, 1997.
- LEAL, Ondina. **Gaúchos**: male culture and identity in the pampas. Berkeley, Copyright, 1989.
- LEICZNEISKI, Lisiane. Corpo, virilidade e gosto pelo desafio: marcas de masculinidade entre os guris de rua. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v.1, n.1, 1995.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **As estruturas elementares de parentesco**. Petrópolis, Vozes, 1949.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Rio Janeiro, Tempo Brasileiro, 1975.
- MEAD, Margaret. **Sexo e temperamento**. São Paulo, Perspectiva, 1969.
- MORAES FILHO, Evaristo. **Simmel**. São Paulo, Ática, 1983. (coleção Sociologia)
- OLIVEIRA, Juarez. **Novo código penal**. 24 ed. São Paulo, Saraiva, 1986.
- PITT-RIVERS. Honra e posição social. IN: PERSISTIANY, J. **Honra e vergonha**:

valores das sociedades Mediterrâneas. Lisboa, s/ed., 1965.

PORTO ALEGRE tem cem canchas para jogo do osso. *Zero Hora*, Porto Alegre, 15 de abr. 1984.

RAMIREZ, Rafael. Nosotros los boricuas. in: masculinidad/es: poder y crisis. *Ediciones de las Mujeres*, Santiago, n.24, 1997.

RILLO, Aparício Silva. É macho, alumiou pra baixo! O jogo do osso no Rio Grande do Sul. Porto Alegre, Martins Livreiro, 1988.

ROSALDO, Michelle. O uso e o abuso da Antropologia: reflexões sobre o feminismo e o entendimento intercultural. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, v.1, n.1, 1995.

SARTI, Cyntia. *A família como espelho. Um estudo sobre a moral dos pobres*. Campinas, Autores Associados, 1996.

SIMMEL, George. *Money in modern culture. Theory, culture and society*. Londres, s/ed., 1991. p. 17-31.

VAN GENNEP, Arnold. *Os ritos de passagem*. Petrópolis, Vozes, 1977.

VIVEROS, M. e CAÑON, W. Pa'Bravo... Yo soy candela, palo y pedra. los quibdoseños. IN: masculinidad/es: poder y crisis. *Ediciones de las Mujeres*, Santiago, n.24, 1997.

Resumo

Este trabalho aborda a masculinidade em grupos populares através do jogo do osso. As casas de jogo do osso são ambientes de importante sociabilidade e reciprocidade entre estes homens, com freqüência excluídos de uma inserção social. Ao mesmo tempo possibilitam a *performatização* e reedição de valores masculinos ligados à honra e à virilidade. O fato de estar no limiar entre o legal e o ilegal, às vezes proscrito por lei como "jogo de azar", faz com que esta prática lúdica e popular oscile, para seus freqüentadores, entre a referência de marginal e tradicional. A legislação procura normatizar e disciplinar comportamentos dessa classe social, embora não consiga com absoluto sucesso.