

Dados

sobre dados

Luís Reis

Muitos utensílios de jogo remontam a práticas ancestrais de adivinhação, constituindo artefactos mágicos que o homem primitivo usava para adivinhar o futuro. Quando o sacerdote pré-histórico, ou o feiticeiro, lançava ao solo as flechas sagradas (ou paus, canas, palhas, conchas, seixos, cascas de nozes ou caroços de frutos) e recitava as palavras mágicas, ele interpretava a vontade dos deuses e previa a boa ou má fortuna da tribo. O actual jogo do Mikado (em que se tenta apanhar varetas coloridas sem mover nenhuma das restantes) descende directamente dos actos divinatórios de lançar paus. Por outro lado, o facto da palavra *kwai*, o nome dos ceptros de jade dos nobres da antiga China, se escrever com um carácter que, combinado com o radical de *mão*, origina *kwa*, que significa *adivinhar com palhas*, sugere a origem divinatória dos ceptros reais. A própria varinha mágica seria um produto deste tipo de evolução.¹ (Fig. 1)



Figura 1. Artefactos para adivinhação

Gradualmente o significado místico foi-se perdendo, os lançamentos passaram a determinar pontuações e a decidir o resultado de apostas. Os rituais litúrgicos transformaram-se em jogos e os objectos primitivos para adivinhar a fortuna transformaram-se em objectos para ganhar fortuna!

Os dados, pré-requisito para jogos de azar (ou sorte!), têm sido usados há milhares de anos por povos de todos os continentes, com as mais diversas formas e marcas². Os primeiros *geradores aleatórios* talvez tenham sido os de duas faces, mas o dado mais antigo seguramente identificado como tal tem forma cúbica e é da Síria, dos finais do quinto milénio a.C.; é notável verificar que possui as características que desde então quase invariavelmente se seguiu em todo o lado, nomeadamente a de faces opostas somarem sete.³ Estes dados rivalizaram com os dados oblongos (fig. 2) e os astrágalos (fig.3), de quatro faces.⁴

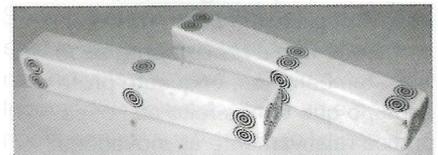


Figura 2. Dados oblongos

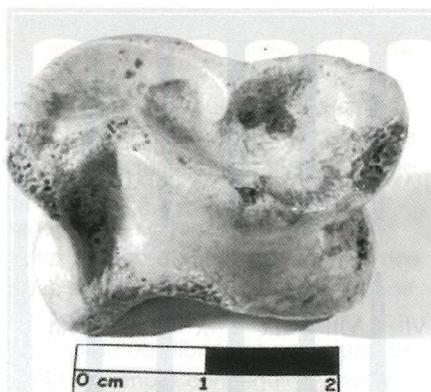


Figura 3. Astrágalo⁵



Figura 4. Sortido de dados oblongos e cúbicos da Índia (ver nota 3)

Os dados eram claramente populares nas eras grega e romana. A maioria era feita de osso, madeira ou marfim, mas também havia dados de pedras preciosas, bronze, alabastro, âmbar, porcelana, etc..

Antes de lançar os dados os jogadores agitavam-nos num copo. Para evitar a fraude usava-se, por vezes, um copo recurvo, sem fundo, munido no interior de degraus que os dados deviam transpor antes de rolar na superfície de jogo.

Sófocles (496–406 a.C.), o grande poeta trágico grego, afirmava que os dados foram inventados por Palamedes, que ensinou os soldados a jogar durante o cerco de Tróia (há cerca de 3000 anos). Por sua vez o historiador Heródoto (484?–420 a.C.) atribuía a invenção dos dados aos Lídios da Ásia Menor, que os usaram como diversão durante o período de fome no tempo do rei Atys. Também Platão (427–347 a.C.) considerou, na obra Fedro, que a invenção dos dados tinha origem estrangeira, no deus egípcio Tot.

Entre os romanos, tal como entre os gregos, praticava-se sobretudo um jogo simples, mas que era o mais

apreciado pelos amadores: o jogo do *melhor lance* ou do *seis triplo*. Os jogadores concordavam em pagar certa soma se tirassem ases. Saindo dois ou três, a penalidade era duplicada ou triplicada. Se saísse o seis triplo a um jogador, ele recolhia todas as entradas.

Os imperadores Calígula, Cláudio, Nero e Cómodo tiveram grande paixão por este jogo. Nero, segundo o historiador Suetónio, pôs em jogo num só lance de dados quatrocentos mil sestércios (o equivalente ao salário de 400 soldados). Séneca representou Cláudio nos Infernos a jogar dados com um copo furado. O suplício do imperador consistia na fuga perpétua de dois dados, que ele jamais poderia fazer rolar na mesa. Juvenal condenava os jogadores nestes termos: “Que combates são estes? É simplesmente o furor de perder cem mil sestércios e de não dar uma túnica a um escravo que morre de frio!”

Mesmo assim, o gosto pelo jogo de dados, originado pela conquista romana, invadiu todas as classes sociais entre gauleses, germânicos, godos e francos.

A paixão pelos dados é ancestral e vem já mencionada no hino aos dados do Rig-veda, escrituras do povo ariano

védico: “Amo com embriaguez os filhos do grande Vibhâcada [o deus do jogo], os dados que, agitados, tombam no ar e rolam no solo! A minha embriaguez é semelhante à que produz o Soma [bebida sagrada]. Que Vibhâcada, sempre desperto, me proteja!” (Fig. 4)

Apesar de todas as proibições, nomeadamente pelas autoridades religiosas, os jogos de azar foram um dos passatempos favoritos ao longo dos tempos, por vezes com consequências nada agradáveis.

Notas

- 1 <http://members.aol.com/dicetalk/history1.htm>
- 2 Ver a galeria de dados em <http://membres.lycos.fr/arjan/>
- 3 <http://www.asiasociety.org/arts/asiangames/chance01.html>
- 4 O astrágalo de ovelhas e cabras, um osso pequeno que fica entre o calcanhar e o carpo, é um dado que pode cair em 4 posições diferentes: o lado plano, o côncavo, o convexo e o sinuoso.
- 5 Imagem em http://arqueoblog.blogspot.com/2004_05_01_arqucoblogo_archive.html

Referência

ALLEAU, René, direcção. Dicionário de Jogos. Editorial Inova. Porto. 1973.

Luís Reis
Centro de Competência Nónio
ESB-UCP