

N.º 6

SOMBRA E LUZES 2022

REVISTA DA DIREÇÃO GERAL
DE REINserÇÃO E SERVIÇOS
PRISIONAIS

FICHA TÉCNICA

“Sombras e Luzes”

Revista da Direção Geral de Reinserção e Serviços Prisionais

Diretor

Rómulo Mateus

secdg@dgrsp.mj.pt

Conselho Científico

Anabela Miranda Rodrigues

Cândido da Agra

Maria João Antunes

Maria João Leote

Conselho de Redação

Diretor Geral, Sub-diretores Gerais, Chefe de Equipa do Centro de Competências de Comunicação e Relações Externas

Apoio de consultores internos: diretores de serviços da área operativa, chefes dos centros de competências; um Delegado Regional, um diretor de Centro Educativo, um diretor de Estabelecimento Prisional; diretor de serviços de segurança; diretora do Gabinete Jurídico e Contencioso, um inspetor do Serviço de Inspeção e Auditoria

Autoria da Designação da Publicação

José Gomes (Diretor do NAT da DRRN)

Produção e Revisão gráfica

**C E N T R O
DE ESTUDOS
JUDICIÁRIOS**

Revisão global

Carla Câmara – Coordenadora do Departamento de Formação do Centro de Estudos Judiciários

Capa

Ana Caçapo – CEJ

Periodicidade

Semestral

Propriedade

Direção Geral de Reinserção e Serviços Prisionais

Travessa Cruz do Torel, 1

1150-122 LISBOA

Telefone 218 812 200

Direção eletrónica: cccre@dgrsp.mj.pt

Endereço eletrónico: <https://justica.gov.pt/Organica/DGRSP>

GRATUITO

A reprodução total ou parcial dos conteúdos desta publicação está autorizada sempre que seja devidamente citada a respetiva origem.

Nota de Abertura

SOMBRAS E LUZES, na sua 6.^a edição, apresenta-se como uma revista especializada sobre este universo tão particular que à DGRSP cabe cuidar. Vamos a caminho do segundo ano consecutivo a lidar com uma pandemia tão limitadora de quem, em si, já tanto perdeu da sua liberdade. E tenho por significativo que a Revista abra com a partilha de uma experiência desenvolvida no seio dos Centros Educativos e virada para a Justiça Juvenil.

O artigo que publicamos fala de um jogo de ficção científica – We Are Not Alone - absolutamente imersivo, que procurou levar os 70 jovens nele envolvidos ao encontro da ciência, tomando como base de partida o mundo real: a pandemia associada à Covid-19. No fundo, do que se trata, é de trilhar novos caminhos na educação para o direito, atraindo os jovens para a inovação e a ciência, levando-os a conhecer os protagonistas actuais do saber científico. Damos aqui o testemunho de uma fascinante experiência pedagógica que muito ajudou os jovens a enfrentar os meses incertos dos primeiros tempos da pandemia e que soube alargar as fronteiras do ensino clássico ministrado entre nós.

Se não resolvemos com We Are Not Alone o problema dos três corpos, essa fabulosa obra de ficção científica de Cixin Liu, estamos no mesmo trilho da marcha humana em direção aos confins do universo e queremos certamente empurrar os nossos jovens *para o infinito e mais além!* Digo apenas que testemunhei o apreço dos jovens por esta notável experiência de que agora damos pública nota.

A violência em recintos desportivos, em especial aquela que se gera em torno do futebol, merece aqui uma bem estruturada análise sócio-psicológica que não prescinde da descida ao – creio poder usar a expressão – *bas-fond* da realidade nacional. Desmond Morris, um dos grandes nomes da sociobiologia do século XX soube perceber, em “A Tribo do Futebol”, a natureza profundamente tribal do fenómeno que gira em volta das claques de futebol, mundo há muito tempo à margem da lei, sem que se note real vontade de atalhar um fenómeno que já cobrou tantas vidas no mundo inteiro. O interessante artigo que partilhamos não prescinde da análise da titubeante legislação nacional, recomendando-se a sua leitura atenta aos que profissionalmente são chamados a lidar com este fenómeno.

Falávamos, nesta abertura, desse sensível universo que a DGRSP tem nas suas atribuições. As penas e medidas não privativas de liberdade e de execução na comunidade por violência doméstica podem não atrair a atenção do grande público, mas concentram em si notável intervenção quantitativa e qualitativa por nós desenvolvida. Justifica-se este artigo como precioso *apport* sobre um flagelo de que lentamente nos vamos dando conta. O fenómeno tem igualmente reflexo nas penas privativas de liberdade pelo que mais do que mera recensão estatística, este artigo interpela-nos enquanto sociedade.

Terminamos a 6.^a edição com uma já habitual nota histórica. O interesse do público pelo fenómeno do crime não é novidade; novidade é a álaque voracidade com que os modernos tabloides vendem o tema. Mas a publicação de 1896 que agora exumamos, permita-se-me o termo, *A Galeria Dos Criminosos Célebres Em Portugal*, soube tratar do tema com, diria, uma dignidade que no entretanto se perdeu – embora a lamentável *patronage* de Lombroso tudo tenha inquinado.

Boas leituras!

Rómulo Mateus

Director Geral de Reinserção e Serviços Prisionais

ÍNDICE

NOTA DE ABERTURA	3
Rómulo Mateus, Diretor Geral de Reinserção e Serviços Prisionais	
ARTIGOS	7
1. SOBRE REALIDADE E FICÇÃO CIENTÍFICA: COMO UM JOGO EXPERIMENTAL AJUDOU A LIDAR COM O PERÍODO DE CONFINAMENTO EM INSTALAÇÕES DA JUSTIÇA JUVENIL EM PORTUGAL	9
Margarida Macedo e Carla Delgado	
2. A VIOLÊNCIA EM RECINTOS DESPORTIVOS. O CASO DO FUTEBOL ABORDAGEM ANALÍTICA DA PROBLEMÁTICA E DE QUESTÕES TÉCNICAS NA AVALIAÇÃO NA FASE SENTENCIAL	41
Fátima Costa Gomes	
3. EVOLUÇÃO DAS PENAS E MEDIDAS NÃO PRIVATIVAS DE LIBERDADE E DE EXECUÇÃO NA COMUNIDADE POR CRIMES DE VIOLÊNCIA DOMÉSTICA ENTRE 2011 E 2020	105
Paula Martins	
4. NOTÍCULAS SOBRE IMPRENSA E CRIME: O CASO DA GALERIA DE CRIMINOSOS CÉLEBRES EM PORTUGAL (1896-1908)	113
Nuno Franco Caiado	



DIREÇÃO-GERAL DE REINserÇÃO E SERVIÇOS PRISIONAIS

ARTIGOS



DIREÇÃO-GERAL DE REINserÇÃO E SERVIÇOS PRISIONAIS

Sobre realidade e ficção científica: como um jogo experimental ajudou a lidar com o período de confinamento nos Centros Educativos da justiça juvenil em Portugal

Margarida Macedo¹
Carla Delgado²

À Teresa e ao Luís

Resumo

Este texto descreve a utilização de um jogo, com recurso a diversos Mídea, construído para operacionalizar atividades e reforço psico-educativo para jovens privados de liberdade, durante o primeiro período de confinamento ocorrido em 2020. Expõe os motivos pelos quais foi tomada esta iniciativa, apresenta os argumentos que levaram a fazer determinadas opções e revisita o processo de implementação e seus resultados.

Palavras-chave

Justiça juvenil, jogos, Covid-19, jovens privados de liberdade, direitos das crianças e jovens.

Abstract

This text describes the development of a game, using several Media, built to provide and reinforce psycho-educational activities for young people deprived of their liberty, during the lockdown period that took place in 2020. It sets out the reasons why this initiative was taken, presents the reasoning behind taking certain options and revisits the implementing process and its outcomes.

Keywords

Juvenile justice, games, Covid-19, youth deprived of liberty, rights of children and young people.

1. REALIDADE

A Convenção sobre Direitos da Criança (CDC), das Nações Unidas, desafia a sociedade a olhar para as crianças como verdadeiros sujeitos de direitos. De entre estas, destaca-se o universo

¹ Técnica superior de reinserção social, Direcção de Serviços de Justiça Juvenil.

² Técnica superior de reinserção social.

de crianças e jovens em conflito com a lei, por terem assumido comportamentos ilícitos punidos pelo código penal³.

Segundo dados da Comissão Europeia, aproximadamente um milhão de crianças e jovens enfrenta, todos os anos, processos de justiça criminal na União Europeia (cerca de 12% do total)⁴. Para salvaguardar a protecção dos direitos da criança, incluindo as que se encontram em conflito com a Lei, a nível europeu, as Directrizes sobre Justiça Adaptada às Crianças do Conselho da Europa⁵ vieram desempenhar um papel importante, apesar do seu carácter não vinculativo. Também as Regras europeias para jovens infractores sujeitos a sanções ou a medidas (ERJO)⁶ fornecem mais orientações e informações, sobretudo no que diz respeito à participação dos jovens que são privados de liberdade. No comentário às Regras é explicitado que a participação activa dos jovens em actividades (Regra 50.1) é uma condição necessária para o seu sucesso. Esta abordagem participativa reveste-se de grande importância na medida em que os jovens se sentem mais envolvidos nas decisões que lhes dizem respeito a si e ao seu desenvolvimento presente e futuro (Comentário, Regra 50), reconhecendo-se que esta abordagem participativa faz parte de uma estratégia preventiva (comentário, Regra 52).

Aqui, a referência a «Criança», inclui qualquer pessoa com menos de 18 anos de idade, como previsto na CDC. Os limites cronológicos da adolescência são definidos pela Organização Mundial da Saúde (OMS) entre 10 e 19 anos (*adolescents*) e pela Organização das Nações Unidas (ONU) entre 15 e 24 anos (*youth*). Neste texto, passaremos a utilizar os termos jovens e adolescentes, referindo-nos à faixa etária dos jovens que se encontram nos Centros Educativos do Ministério da Justiça em Portugal, entre os 12 e os 20 anos de idade.

O sistema de justiça juvenil português difere da maioria dos sistemas de outros países da União Europeia ao dar menos importância ao facto praticado do que à necessidade de o jovem ser educado sobre os valores fundamentais da comunidade que foram violados pelo ato ilícito.

³ II Congresso Europeu sobre Uma Justiça Amiga das Crianças. Criança e Delinquência – Fortalecer os Sistemas de Justiça (24 e 25 de maio de 2018)

⁴ www.ijjo.org

⁵ Conselho da Europa: Comité de Ministros, Directrizes do Comité de Ministros do Conselho da Europa sobre justiça adaptada às crianças, 2011.

⁶ Conselho da Europa: Comité de Ministros, Recomendação CM/Rec (2008) 11 do Comité de Ministros dos Estados-Membros sobre as regras europeias para jovens infractores sujeitos a sanções ou medidas, 5 de novembro de 2008, CM/Rec (2008) 11.

É, por isso, considerado como uma terceira via, entre um modelo de protecção e um modelo penal punitivo. Por outro lado, a privação de liberdade é a medida de último recurso, em harmonia com as orientações emanadas pelas Instâncias Europeias sobre os direitos das crianças, sendo apenas admitida para um restrito número de casos (CARVALHO, 2015).

A Lei Tutelar Educativa (LTE)⁷ prevê a restrição de liberdade, de forma mais ou menos severa de acordo com o regime de execução do internamento, num elenco de medidas tutelares educativas ordenadas segundo um grau crescente de gravidade. Estas medidas só podem ser aplicadas quando haja a prática de um facto que a lei qualifica como crime por um jovem com idade compreendida entre os 12 e os 16 anos, e quando se verifique a necessidade de educar o jovem para o direito, subsistente no momento da decisão (artigos 1.º, 2.º, n.º 1 e 7.º da LTE). Apesar disso, as medidas podem ser cumpridas até aos 21 anos, altura em que obrigatoriamente cessam, mesmo que ficando por executar a totalidade do período de tempo determinado pelo Tribunal aquando da aplicação da medida. Para a determinação da sua duração, o Tribunal tem em conta as necessidades de educação diagnosticadas, numa avaliação que toma em consideração vários aspetos da vida do jovem, bem como a gravidade e natureza dos crimes praticados. Em suma, sendo o internamento a medida educativa mais restritiva, ela é habitualmente aplicada quando os factos qualificados pela lei penal são graves ou recorrentes e as necessidades de intervenção são elevadas e subsistem no momento da aplicação da medida.

São os Centros Educativos, sob a gestão da Direção Geral de Reinserção e Serviços Prisionais, que asseguram o cumprimento das medidas tutelares de internamento, competindo-lhes proporcionar a cada pessoa jovem, *por via do afastamento temporário do seu meio habitual e da utilização de programas e métodos pedagógicos, a interiorização de valores conformes ao direito e a aquisição de recursos que lhe permitam, no futuro, conduzir a sua vida de modo social e juridicamente responsável* (artigoº 17º, n.º 1 da LTE). Actualmente existem seis Centros Educativos na rede nacional, o Centro Educativo de Santa Clara, em Vila do Conde, o Centro Educativo de Santo António, no Porto, o Centro Educativo dos Olivais, em Coimbra, o Centro Educativo Padre António Oliveira, em Caxias, o Centro Educativo Navarro de Paiva e o Centro Educativo da Bela Vista, ambos em Lisboa, com uma capacidade total para 164 jovens.

⁷ Lei n.º 166/99, de 14 de Setembro, revista pela Lei n.º 4/2015, de 15/01.

Aqui encontram-se jovens com extensos percursos de trauma e problemas de saúde mental relacionados, abundam características de impulsividade, comportamento desajustado, dificuldades cognitivas. O *Global Initiative on Justice With Children*⁸ chama a atenção para um número significativo de crianças no sistema de justiça que sofreram lesões cerebrais durante a sua vida (30%). Refere que 32% se situam na faixa de fronteira da deficiência intelectual (QI 70 a 79) e que 14% apresentam uma possível deficiência intelectual (QI inferior a 69). A estes números, juntam-se taxas significativas de crianças que sofreram traumas emocionais graves durante os primeiros anos.

Quanto à prevalência das perturbações mentais, os estudos têm demonstrado consistentemente que estes jovens apresentam índices mais elevados de problemas de saúde mental do que os restantes adolescentes da população geral. O estudo realizado em Portugal com esta população (RIJO et al., 'Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health', 2016) mostra-nos que 93,4% dos 122 jovens que cumpriam medidas de internamento preenchem critérios para pelo menos uma perturbação psiquiátrica contra apenas 6,6% destes jovens que não preenchem critérios para nenhuma perturbação mental. As mais prevalentes (79,5%) foram as Perturbações Disruptivas (onde se incluem as Perturbações de Hiperactividade e Défice de Atenção, a Perturbação da Oposição e a Perturbação do Comportamento) e as Perturbações de Abuso de Substâncias (39,3%). As Perturbações de Ansiedade e do Humor foram também frequentemente diagnosticadas, com prevalências de 13,9% e 10,7% respetivamente.

Acresce que a adolescência é uma fase importante do desenvolvimento, com alterações significativas a nível físico, no processo de socialização e no desenvolvimento psicológico. Estas mudanças associadas às características particulares de cada sujeito e às condições do meio onde ocorrem, fazem deste período uma fase já de si com elevada reactividade emocional.

Para atender a tão grande diversidade de necessidades de intervenção que estes jovens apresentam, os Centros Educativos organizam-se em função de uma variada oferta tanto em termos educativos como terapêuticos⁹. Tal como prevê o Regulamento Interno e o Projecto de Intervenção Educativa de cada Centro, dispõem de programas e actividades no âmbito da

⁸ www.justicewithchildren.org (<https://www.tdh.ch/en/media-library/documents/policy-paper-brain-science-and-how-it-affects-children-accused-crimes>)

⁹ Artigo 144º da LTE

educação, formação, cultura, desporto, e também de programas específicos para o tratamento do comportamento delinvente e intervenção na saúde mental. Quando um jovem ingressa num centro, após a fase inicial de avaliação individual, é integrado num conjunto de actividades estruturadas e contínuas, previsíveis e com vista ao desenvolvimento de emoções pró-sociais, num ambiente altamente estruturado e regulamentado. A generalidade da intervenção tem em conta as dificuldades de autorregulação, problemas de disciplina e dificuldades de autocontrolo da grande maioria destes adolescentes.

Estas rotinas, a consistência e previsibilidade na sua programação, bem como as actividades recreativas e terapêuticas delineadas servem igualmente para reduzir a ansiedade ao fornecer um sentido de ordem ao que é um ambiente fora do normal, altamente artificial, por isso potencialmente (re)traumatizante. O dia-a-dia é ainda composto por actividades desenvolvidas através de organizações comunitárias e projectos implementados por outras entidades ou associações, IPSS ou ONG. Trata-se de trazer “para dentro” uma oferta amplificada pelo recurso à comunidade, minimizando o impacto de um sistema relacional fechado sobre si mesmo e aumentando a oferta.

O que se descreve de seguida ocorreu no primeiro ano da pandemia. A 18 de Março de 2020 o Presidente da República declarou o estado de emergência devido à excecional situação de saúde pública, com o aumento exponencial de casos notificados de infeção COVID-19. Antes disso, já várias medidas haviam sido tomadas para prevenir a proliferação da doença e começava a sentir-se uma agitação geral antecipando tempos turbulentos. Os noticiários forneciam informação ininterrupta dando conta de situações alarmantes. Os hospitais lotados e caóticos em alguns países, equipas de saúde vestidas da cabeça aos pés com fatos de protecção e um aspeto *outerspace*, apareciam-nos nas televisões com imagens de cadáveres que não cabiam nas câmaras frigoríficas dos hospitais. Estávamos a ser bombardeados por informação que nos levava a crer que estaríamos a viver uma situação absolutamente excecional e imprevista. As equipas médicas que prestavam declarações com a cara marcada por máscaras e óculos de protecção, os novos protagonistas mediáticos que foram chamados a explicar aos cidadãos temas complexos sobre biologia, medicina, saúde pública e algoritmos preditores, davam o pano de fundo de um cenário de ficção científica, uma espécie de retração da realidade e a sua substituição por conteúdos de Hollywood.

As medidas tomadas para mitigar a propagação da COVID-19, como o confinamento em casa, o distanciamento social e os protocolos profiláticos, resultaram, nos Centros Educativos, nas medidas imediatas de suspensão das visitas familiares, criação de unidades residenciais para isolamento profilático e unidades residenciais para casos de COVID19, transformação da escola para ambiente digital (apesar das dificuldades tecnológicas) e o contacto com os professores interrompido. Da mesma forma, os programas dirigidos ao comportamento delincente foram parados, bem como todas as actividades de lazer, sócio-educativas e projectos artísticos ou culturais realizados por profissionais de outras organizações. Também as habituais saídas dos jovens com medidas menos restritivas foram suspensas, deixou de ser possível passar fins-de-semana e férias junto da família ou poder sair para actividades sócio-culturais ou desportivas no exterior dos Centros. Por último, em cumprimento das orientações emanadas pela Direção-Geral da Saúde, e de forma concertada com os vários grupos profissionais, o próprio *staff* foi reduzido, passando a ser feitas através de teletrabalho todas as tarefas possíveis e mantendo os profissionais essenciais com maior jornada de trabalho, para diminuir o número de entradas nas instalações e assim reduzir o risco de contaminação.

Como não havia acesso à *internet* em todas as salas ou computadores suficientes para a aprendizagem à distância de todos os jovens, o ambiente digital foi provisoriamente substituído por pastas e folhas de trabalho tradicionais que eram recolhidas, corrigidas e substituídas por novas, com os educadores a assegurar o processo. Para alunos com percurso de absentismo e insucesso escolar, era o regresso a um ambiente de frustração, partilhado entre jovens e *staff* não preparado para estas funções.

O pessoal directamente envolvido com os jovens, educadores, tutores, coordenadores, tiveram que garantir um mínimo de diversidade na sua vida diária, para além do trabalho habitual e das constantes normas de adaptação dos Centros à Pandemia. Foram monitores artísticos, treinadores desportivos, ou o necessário, em número reduzido e com ampla alteração de rotinas e mais trabalho. Alguns, foram preparados para integrar as unidades residenciais para casos positivos.

Como em todos, havia o medo de contrair COVID19.

Para os jovens privados de liberdade, vivenciar regras de um estado de emergência que coloca ainda maiores restrições à sua liberdade e possibilidade de desenvolver autonomia, pode ser bastante perturbador. O presente texto descreve a experiência de um jogo implementado para lidar com a angústia de um momento totalmente novo e desconhecido para todos, que implicava conhecimentos sobre ciência, mesmo que elementares, e a capacidade de compreender o método científico para melhor aceitar a demora nas soluções.

Disse Marta Santos Pais¹⁰ no *II Congresso Europeu Sobre Uma Justiça Amiga das Crianças* (24 e 25 de maio de 2018), “para a criança, como para todos nós, a participação gera a expectativa de se ser levado a sério, respeitado como um verdadeiro parceiro”.

Entendemos a participação como fazendo parte do reconhecimento, gerador de capital social, e sua utilidade na fase de transições que é a adolescência.

Ao propor a implementação de um jogo com equipas de todos os Centros Educativos, quisemos convidar os jovens privados de liberdade a participar e envolverem-se num momento ímpar da nossa história, através da ficção científica e da fantasia, como forma de dar sentido ao mundo e ao momento.

2. FICÇÃO CIENTÍFICA

‘Engage me, or enrage me’
Marc Prensky

2.1. *‘Up, up and away’* - ponto de partida

“As crianças e os jovens de hoje nunca conheceram um mundo sem tecnologias digitais online. É essencial perceber que se cresce na atualidade no domínio da conectividade, móvel e wireless, atravessando sistemas de múltiplos produtores, distribuidores e consumidores, numa diluição de fronteiras físicas que se esbatem nos novos territórios virtuais. Estilos de vida infantojuvenis difundem-se rapidamente pelo mundo inteiro, assumindo um carácter de universalidade e, para a maioria das crianças e dos jovens, as referências identitárias constroem-se mediante padrões e lógicas de acção comuns, independentemente do ponto do planeta onde se encontram. Simultaneamente, os conhecimentos e as competências digitais

¹⁰ À data, Representante Especial do Secretário-Geral das Nações Unidas sobre a Violência contra as Crianças

postas em jogo pelo recurso a estes meios vêm a ser adquiridas e desenvolvidas em idades cada vez mais baixas, numa perspetiva quase intuitiva, onde cada vez mais passam à condição de produtor, deixando de lado um mero posicionamento como receptor ou consumidor.” (CARVALHO, 2021).

Estes jovens a quem Marc PRENSKY (2001) designou por ‘nativos digitais’ em contraponto com os ‘imigrantes digitais’, são todos aqueles que nasceram após a globalização do acesso à internet, considerados também como ‘falantes nativos’ da linguagem digital dos computadores e videojogos, os nossos jovens, e eventualmente os pais dos nossos jovens. Os ‘imigrantes digitais’, todos os outros, mesmo quando utilizadores dos mesmos meios são considerados por Prensky como passíveis de se adaptarem ao contexto, sem que, todavia, percam o sotaque, mantendo o pé no passado (PRENSKY, 2001).

A taxonomia de Prenzky, ainda que de utilização recorrente e sobretudo coloquial, foi posteriormente contestada, não tanto pela originalidade e oportunidade da nomenclatura, mas pelo que associado tinha subjacente. Também em 2001, na segunda parte do artigo ‘*Digital Natives, Digital Emigrants- Part II - Do they really Think Differently*’, introduz um conjunto de argumentos que quase sugerem uma sub-especiação do *Homo sapiens*, nomeadamente atribuindo a estes ‘nativos digitais’ características cerebrais e de funcionamento diferentes. As conjecturas de Prenzky foram contestadas, considerando que a sua argumentação estava presa na ‘*neuro-hype trap*’ (armadilha da moda neuro), a moda de recorrer a argumentação ancorada nas neurociências como base de sustentação do discurso e do que se pretende demonstrar (HODENT, 2018).

Felizmente, para nós, ainda somos todos *Homo sapiens sapiens*, resultando o encontro entre ‘nativos digitais’ e ‘imigrantes digitais’ mais da procura de conhecer e compreender a relação dos primeiros com o digital, bem como do modo como cada um utiliza o próprio meio, do que na transposição de barreiras entre sub-espécies.

O momento temporal em que Prensky está sincronizado não coincide no seu início com o ‘*awakening*’ (despertar) português, onde o acesso à internet se dá mais tardiamente, quer pelo desenvolvimento da rede de telecomunicações do país, quer pelas desigualdades sociais e económicas que ainda excluem muitos do acesso ao mundo digital. O evento pandémico veio

desvelar, transversalmente a toda a sociedade portuguesa, essas desigualdades, salientando CARVALHO, MJL (2019) que 'A digitalização da sociedade (CASTELLS, 2009), acelerada e reforçada em resultado da pandemia que vem a afetar a população a uma escala global nos últimos meses, coloca os sistemas de justiça juvenil sob maior pressão perante questões e dilemas emergentes, em particular no que diz respeito à promoção da cidadania digital em contextos de privação de liberdade.

Tomando em consideração estas reflexões, e outras que pela sua especificidade não cabiam neste artigo, propusemo-nos articular um conjunto de actividades numa lógica semelhante à de alguns artefactos digitais, nomeadamente vídeo jogos e '*Alternate Reality Games*', tentando desenhar um projecto que proporcionasse uma experiência igualmente gratificante, desafiante e envolvente, onde todos se concilhassem e reconcilhassem.

Conhecíamos, razoavelmente, os jovens, as suas expectativas e possibilidades, bem como as suas motivações.

Foi, para nós, evidente, conjugando os aspetos acima referidos, que a criação de um jogo seria a melhor das opções. Assumimos que a ideia de jogar/brincar seria o nosso astrolábio, tomados aqui na definição de 'play' de Huizinga: '(...) uma actividade, ou ocupação voluntária, executada dentro de limites determinados no Tempo e no Espaço, de acordo com regras livremente aceites, mas de observância obrigatória, tendo o seu objectivo em si mesmo e acompanhadas por uma sensação de tensão, prazer/alegria e a consciência de que é diferente da vida comum.'

O cenário de hiper-realidade gerado ¹¹pelo contexto de pandemia, aproximável a uma narrativa de ficção científica, apelava ao seu aproveitamento. A ficção científica pode proporcionar aos jovens experiências pessoais facilitadoras da resiliência - ao tentar lidar com situações problema e a sobreviver, bem como através da aprendizagem de lições (JONES, 2020). Ainda que 'nestes tempos de COVID-19 e de distanciamento físico, possamos estar relutantes em permitir que as crianças/jovens se entreguem a formas criativas que as separe psicologicamente da realidade, o pensamento crítico e a agilidade nos modos de pensar

¹¹ Conceito definido por BRAUDILLARD, J. (1981), '*Simulation and Simulacra*', simplificada e definível como a incapacidade de se distinguir entre a realidade e a sua simulação, ou mais coloquialmente algo com características tão reais que supera a própria realidade.

proporcionados por este tipo de literatura, efetivamente, produzem resiliência e criatividade que as vivências quotidianas e a realidade não conseguem.’

O objectivo prioritário do projecto era fazer divergir, jovens e *staff*, da angústia e alteração do previsível no quotidiano, através da oferta de um conjunto de actividades e informação científica que possibilitasse lidar com os eventos envolventes, podendo assim contribuir para a melhoria do seu bem-estar. Mantinha-se também a necessidade de enquadrar o que eram os projectos educativos dos centros e a sua linha de orientação psico-educativa.

Para a construção de um jogo, a ideia e o seu desenvolvimento (narrativa e mecânica do jogo), é imprescindível conhecermos os seus utilizadores (características, motivações, capacidades) bem como antever a experiência que se pretende proporcionar, e no caso de jogos como uma componente pedagógica (*‘serious games’*), os objectivos associados a essa vertente. Um jogo pode parecer-nos genial, pela ideia, estética e mecânica, mas a validação da sua qualidade/jogabilidade ocorre quando os utilizadores o reconhecem como tal. Identificar as necessidades dos jogadores, preferências, o que os desafia e entusiasmo, assim como o que os mantém vinculados e interessados deve ser o ponto de partida.

O que iremos apresentar é um protótipo de um jogo, uma concepção preliminar que num processo de desenho normal incluiria muitos momentos de retrocesso. Roubando e corrompendo a ideia de um pré-socrático (Tales de Mileto), sabemos que a necessidade é a mais forte de todas as coisas, que nos permite enfrentar quase tudo, ou de forma mais Pop, *‘up and away’, like superman says.*

Disto tudo se fez um jogo/protótipo, chamamos-lhe: *‘we’r’not@lone’*. Nós fomos *a kind of* game designers e gestores de jogo.

2.2. Uma ideia muito infantil - enredo, narrativa, mecânica de jogo

“Happy ‘we’r’not@lone! And may the odds be ever in your favour.”¹²
(adaptado de ‘The Hunger Games’)

Tentar cronografar o modo como o jogo foi criado é um exercício de rigor posterior porque, durante a sua criação, apenas tínhamos como premissas o intervalo de tempo previsto para a sua duração (dois meses) e data de termo. Com base nesse intervalo de tempo, adaptámos as actividades (a que chamámos em cenário de jogo - Missões) para que fossem equilibradamente encaixadas no curso do jogo, não devendo estas ter uma duração demasiado curta que inviabilizasse os objectivos (psico-educativos e lúdicos), mas também não permitindo que a sua extensão fizesse perder o fluxo de jogo.

As primeiras missões visavam captar o interesse dos jovens, criar entidades individuais para o jogo, uma entidade de grupo (equipa) e um lema por equipa. Depois era apresentar os concorrentes ao mundo. O jogo tinha o seu próprio lema: ‘Habitantes do planeta Terra, Paz!’

Os conteúdos para as missões iniciais anteciparam o início do jogo, tendo as restantes sido construídas com o jogo em curso. Esta construção em jogo permitiu-nos adaptar os conteúdos à expectativa dos jogadores (jovens) e outros intervenientes (profissionais do CE) e dimensionar as dificuldades sentidas na execução das primeiras.

Se da nossa parte, as ideias sobrepunham-se, excediam-se, descartavam-se, nenhuma delas podia alhear-se do interesse dos jogadores e das possibilidades institucionais para corresponder a um conjunto de solicitações que somavam às do quotidiano.

A 2 de junho de 2020, quando o jogo começou, estavam 127 jovens presentes nos seis Centros Educativos da rede nacional. Destes, 70 participaram. Para os acompanhar, foram seleccionados 13 profissionais, a quem chamámos Elementos de Ligação, responsáveis por articular com os Gestores de Jogo, receber os materiais e enviar os produtos finais das missões.

¹² Feliz ‘we’r’not @lone’. Que as probabilidades estejam sempre a vosso favor!

Elementos imprescindíveis para a construção do jogo

Apesar de não haver unanimidade sobre os elementos que caracterizam um jogo, há um conjunto admitido e considerado imprescindível na sua definição: *objectivos*; *regras*; *feedback system* (sistema de retribuição) e *participação voluntária* (MCGONIGAL, J., 2011). Pelas características do jogo construído, acrescentámos mais dois elementos: *plot* (enredo); *storytelling* (narrativa).

O **enredo** do jogo (a ideia muito infantil) e a sua **narrativa** recriavam a situação pandémica vivenciada, agravando-a com o perigo de extinção da humanidade e adicionando-lhe a possibilidade de salvação. A procura da resolução do problema, conseguida com a progressão no jogo, era orientada para um outro mundo, onde deveriam chegar, um mundo que disponibilizaria a cura, ou prevenção (vacina). Esse novo mundo chamava-se Storm; um planeta localizado noutra galáxia.

Para quem não é alheio à cultura dos jogos e vídeo jogos, a ideia para além de infantil é muito pouco original, existem centenas de jogos sobre pandemias, *outbreaks* e doenças devastadoras. Não tínhamos a pretensão de ser originais, o que pretendíamos era *engage them to avoid enrage them*, e proporcionar um conjunto de actividades que, permitindo retirá-los da tensão e angústia circundante, permitisse também ser um reforço das ofertas educativas, e uma expansão do limitado quotidiano através da introdução da novidade.

Integrámos na narrativa um conjunto de informação científica de suporte aos desafios, resultado de entrevistas a cientistas, em formato vídeo, realizadas em função do jogo.

A construção do enredo e narrativa trouxeram-nos o nome. Um nome que se pretendia que fosse o mote para a aventura, mas sobretudo o pano de fundo e horizonte: compreender que não estavam sozinhos e que juntos poderiam ultrapassar a crise. Assim surgiu o *'we'r'not@lone'*.

Tínhamos enredo, narrativa e até cenário, era preciso construir um conjunto de actividades, e encaixá-las cronologicamente.

Queríamos construir um jogo que potenciase a actividade colaborativa, onde mais importante do que a performance e retribuição (ter melhor pontuação) fosse a concretização do objectivo final por qualquer um e que isso fosse, para todos, motivo de triunfo e glória. Rapidamente, compreendemos que sem introduzirmos uma componente mais competitiva, poderíamos perder o envolvimento e interesse dos jogadores e intervenientes em jogo (jovens e staff). A possibilidade de jogar com equipas de outros Centros Educativos foi factor de motivação.

O **objectivo** último era chegar ao planeta Storm e convencer os Stormianos a cederem-nos a vacina e cura para o *outbreak*.

As **regras e o 'Feedback System'**: realizar as actividades propostas (missões), submetê-las à apreciação das outras equipas (pontuação). A pontuação obtida estabelecia a progressão no jogo, correspondendo à proximidade em anos-luz do planeta Storm. Os resultados podiam ser melhorados (para os dois últimos lugares na pontuação) através da resposta a um 'quiz' com recurso a conteúdos fornecidos no jogo (entrevistas a cientistas). As pontuações obtidas após o questionário, no entanto, não poderiam permitir que essas duas equipas superassem as outras.

Pretendemos que a concretização das Missões tivesse como principal recompensa o saber identificar e nomear as adversidades, cooperar e colaborar, perseverar, e também aprender a atender pedidos de ajuda e apoio, sublinhando que 'nós não estamos sós' ('*we'r not@lone*').

Todas as actividades realizadas eram registadas em diversos formatos (vídeo, áudio, fotografia, sms) e disponibilizadas às outras equipas, e gestores de jogo (nós), para avaliação.

A dificuldade mais esperada, porque contraditória ao próprio projecto, foi conseguir assegurar a **participação voluntária**, sujeitando todo o processo a falir antes de começar. A contradição era, se por um lado queríamos que os jovens, ou parte deles, se ocupassem e envolvessem no jogo, por outro eles tinham sempre a última palavra sobre a concretização do próprio jogo. As equipas foram formadas, sempre que um jogador pretendeu sair, isso foi assegurado sem reparos, nem pressões, o mesmo acontecendo ao coletivo, ou seja, oferecemos a possibilidade de desistência das equipas e os Centros Educativos conseguiram assegurar isso. Confiamos que a manutenção dos jogadores até ao final se deveu ao seu envolvimento no jogo. Houve três

desistências individuais (num total de 6 Centros Educativos e 70 jogadores) e que não afetaram a jogabilidade, sendo, até, eventos que contribuíram para a introdução de novos momentos no jogo, designadamente salientar as qualidades e compromisso dos jogadores desistentes, enquanto participaram. Aproveitámos tudo na experiência.

O melhor de um jogo é mesmo jogá-lo, mas as características e exigências do *'we'r'not@lone'* não nos permitem, aqui, endereçá-lo à experiência, se não se reproduzirem as condições institucionais.

Apesar disso, e numa tentativa de oferecer uma sobrevoos sobre o que se jogou e como se jogou, tentámos fazer uma reportagem sobre a experiência e apresentar alguns conteúdos que podem ser acedidos através dos links ao longo do texto¹³.

*'Let the 1rst 'we'r'not@lone' begin'*¹⁴
(adaptado de *Hunger Games*)

2.3. Reportagem - descrição da experiência do jogo

Fomos uma Agência Aeroespacial Não Governamental que seleccionou jovens cientistas para integrar uma expedição espacial: ir a Storm.

"Habitantes do planeta terra, paz!

Nos últimos dias tomámos conhecimento de que o planeta Terra está a ser assolado por uma pandemia que pode pôr a espécie humana em risco. Este vírus será letal enquanto não tivermos uma vacina, ou tratamento.

*No entanto, sabemos que ambos existem no planeta Storm, um planeta que se encontra fora da nossa galáxia. A vossa missão será deslocarem-se a esse planeta e trazerem o tratamento e a vacina para esta doença"*¹⁵.

As mensagens da Agência eram recebidas através de PowerPoint, com fundos de cenários espaciais e uma comunicação de teor científico e instruções objectivas. Eram vistas em equipa, mostradas pelo Elemento de Ligação de cada um dos Centros.

¹³ As imagens que apresentamos dizem respeito apenas aos conteúdos enviados para as equipas, não sendo possível apresentar os produtos audiovisuais criados em cada missão dada a necessidade de protecção da intimidade dos jovens (Artigo 176º da LTE).

¹⁴ Que o primeiro *'we'r'not@lone'* comece!

¹⁵ Excertos das comunicações enviadas aos jovens.

Apesar de os Gestores de Jogo comunicarem permanentemente com os Elementos de Ligação, através de WhatsApp, todas as mensagens importantes eram dirigidas aos cientistas, através da Agência. Queríamos criar um ambiente em que uma entidade distante comunicava centralmente para todos, independentemente do seu estatuto dentro do Centro, e para todos os Centros de igual forma.

Comunicámos as regras do jogo:

“Bem vindos ao ‘we’r ’not @lone’ e boa sorte!

A vossa sorte será a sorte de todos nós!

O objectivo é realizarem actividades cuja concretização vos dará pontos para progredirem e mudarem de cenário até alcançarem o planeta Storm.

O jogo é constituído por 3 cenários: terra; espaço; Storm.

A pontuação é atribuída pelo gestor do jogo ou pelas outras equipas concorrentes, dependendo da actividade.

Sempre que tiverem pontuações desfavoráveis, podem melhorá-la através de pedido de resgate. Será fornecido um quiz com 3 perguntas que vos pode dar mais pontos.

VAMOS JOGAR!”

Pedimos a confirmação da adesão através de áudios, com o *username* de acesso. Nesta fase de arranque, queríamos que a criação da equipa fosse vivida construtivamente. Que se sentissem a fazer parte de uma acção coletiva num momento único, onde é importante dar o máximo. O seu envolvimento numa realidade entre a ciência e a fantasia era o ponto de partida para explorar a incerteza e ambiguidade do momento, colocando-os como agentes ativos, sobreviventes e modeladores não só dos seus destinos como de toda a humanidade.

O áudio continha também o nome da equipa, o lema e características associadas a cada *user*. No *we’r ’not@lone* os cientistas tinham a sua identidade protegida, dado o secretismo do projecto, e as missões eram também codificadas.

Fomos recebendo os áudios ao longo da semana, com a constituição das equipas e os seus slogans. Entraram a jogo os Deuses, ‘Deuses no Espaço, unidos como aço; os *Eleven Squad*,

'Onze rapazes todos capazes'; os ST1999, 'Unidos para salvar a Terra'; Marte, 'A vitória não é impossível! Impossível é pisar Marte!'; Kor@gem, 'A viagem para a cura'; Astrosix, 'Todos contam!'; Vénus, 'Girl's Power! Girl's Fun! Go Girls'. Aos agentes educativos enviávamos o Caderno do Aplicador para cada semana de missões, com instruções acerca da dinamização da actividade em causa, sublinhando que o mais importante seria investir na construção da equipa, na criação de uma identidade para a missão, motivar os jovens a participarem, e sobretudo dar a oportunidade para que se expressassem, podendo essa expressão ser a expressão de dificuldades. A construção do jogo não iria premiar o sucesso, mas a perseverança, a identificação de dificuldades, os processos de cooperação e colaboração, e também o saber endereçar pedidos de ajuda e apoio.

Enviámos igualmente a indicação de que deveriam trabalhar com transparência, apresentando-se uns aos outros nas suas qualidades e defeitos, pelo que se inscreveram com *users*, como por exemplo o *AK- protector e agressivo*, ou o *Einstein - inteligente e provocador*, o *Militar – estratega e resmungão*, o *Naruto - poderoso e medroso*, o *JS.18 - trabalhador e Desistente*, *LM2003 - Tranquilo e Amuado*, o *Jokingnagass - perspicaz e gozão*, a *Valentina – valente e pequenina*, ou a *Stella – defensora e desconfiada*. Os 70 jogadores seleccionaram duas características e um nome de código para cada um.

No caderno do aplicador referimos que o *user name* de cada participante seria a possibilidade de viver esta experiência com um alter ego, a criação de um personagem para experimentar uma série de desafios num contexto e espírito de jogo. Pretendíamos facilitar a exploração de outros papéis, comportamentos, atitudes sem compromisso da sua representação pessoal e imagem para os outros.

Listámos todas as equipas e a partir daí, várias vezes comunicámos através dos códigos, *users* e também dos perfis, reclamando uma comunicação mais próxima e interativa.

Seguiu-se a missão w'r'@_TG2_2S, com um tempo de realização de 2 semanas.

“Uma das condições para poderem integrar esta missão é possuírem equipamento de protecção que vos permita estarem em condições atmosféricas e de gravidade adversas”.

Construir um fato espacial foi a primeira grande missão Terra. Tinha de cumprir os requisitos de ter equipamento para respirar em atmosferas adversas e mecanismos de deslocação em caso de gravidade diferente à que estamos habituados no nosso planeta. Teria de ser vestido por um dos participantes na Missão e realizado um vídeo com a duração máxima de 2 minutos.

E foi assim dado o *kick-off* com 14 minutos de vídeo que correu cada um dos Centros, para a votação por todas as equipas. Com os fatos vestidos, pudemos ouvir a explicação dos detalhes em cenários imersivos descritos como sendo laboratórios secretos. Foram criados capacetes com tradutores de linguagem alienígena, botijas *jetpack*, novas tecnologias transformadoras de gases em oxigénio ou lança-desinfetante.

Importa aqui salientar o facto de habitualmente não existir comunicação entre jovens de diferentes Centros Educativos. Salvo raras exceções, esta comunicação está vedada, razão pela qual este jogo de competição e cooperação, foi também um raro momento onde se puderam ver e acompanhar, criando uma comunidade de jogadores que se encontravam nas mesmas circunstâncias, apesar de em locais diferentes.

Na primeira semana envolvemos o bioquímico e divulgador de ciência David Marçal numa entrevista exclusiva para o projecto (entrevista a David Marçal disponível em: <https://dgrsp.justica.gov.pt/Revista-Sombras-e-Luzes/Revista-V%C3%ADdeos-Justi%C3%A7a-Juvenil>).

David Marçal estava também muito presente nas televisões naquele momento, sendo um dos rostos que ajudou a população em geral a compreender o que se estava a passar e a decodificar muito do vocabulário que se passou a ouvir insistentemente. Falou-nos sobre o que é Ciência e os seus métodos, sobre os vírus e o pouco que já sabíamos do novo coronavírus (nesta altura havíamos acabado de o sequenciar), da brutal mobilização dos cientistas que se uniram num trabalho sem precedentes, a publicar artigos abertos e criar equipas multidisciplinares internacionais. Estávamos todos, cada um no seu papel, a combater um inimigo comum a toda a humanidade.

Na segunda semana entrevistámos Marta Moita, neurocientista, Líder do Laboratório de Neurociências Comportamentais do Centro Champalimaud, em Lisboa, que veio falar sobre o

medo e o facto de ele ser uma resposta comum a quase toda a vida animal (entrevista a Marta Moita disponível em: <https://dgrsp.justica.gov.pt/Revista-Sombras-e-Luzes/Revista-V%C3%ADdeos-Justi%C3%A7a-Juvenil>).

As decisões tomadas em situação de perigo são determinantes para a sobrevivência de cada espécie e o rumo desta entrevista deu aos nossos cientistas a percepção da transversalidade desta experiência, a utilidade de cada uma das três respostas possíveis (lutamos, fugimos ou paralisamos) e a errada representação social do medo como associado a uma fraqueza.

De referir que estas primeiras duas semanas, concretizadas no vídeo do fato espacial, mas também na iniciativa de um dos cientistas com especial habilidade para *movie maker*, ao traduzir em imagem a inscrição que solicitámos em áudio, incrementou o *flow* do jogo logo nestas primeiras jogadas, elevando a qualidade dos resultados para um patamar que não esperávamos.

Os quinze dias seguintes foram para construir o Cockpit. Nesta altura já haviam recebido a votação da missão anterior e a competitividade tendia a aumentar.

Durante estas semanas os elementos da equipa eram também Protectores de Missão. Todos os cientistas protegiam alguém e eram também protegidos. Ao final de cada semana enviavam o reporte de incentivo com as melhores ideias e tarefas do seu colega. Pontuavam pela realização da tarefa.

Enquanto construíam o *cockpit* ouviram em entrevista Alan Malina, filho de Frank Malina, que foi um engenheiro aeronáutico e pintor norte-americano, conhecido como pioneiro nessas duas áreas. A sua equipa colocou o primeiro foguete americano a quebrar a barreira oficial do espaço (100 km de altitude) (entrevista a Alan Malina disponível em: <https://dgrsp.justica.gov.pt/Revista-Sombras-e-Luzes/Revista-V%C3%ADdeos-Justi%C3%A7a-Juvenil>).

Alan Malina é residente em Portugal há 30 anos, pelo que é fluente no português e falou aos jovens sobre o percurso do pai, as suas primeiras experiências falhadas que deram o nome de “esquadrão da morte” à equipa de investigadores dedicados a estudar foguetões. Contou-lhes

curiosidades como o facto de o primeiro foguetão ter alcançado o espaço numa época em que ainda não havia computadores, ou o nome de propulsores a jato para este engenho porque a palavra foguetão não era levada a sério naquela época.

No final da 4ª semana de jogo estávamos a receber os resultados de cada equipa, que transformámos em 14 minutos de vídeo com os 7 cockpits para votação. Houve equipas que montaram estruturas inteiras feitas no exterior, integrando no vídeo o processo de montagem, outras que adaptaram espaços, criando efeitos especiais de luz e som e aumentando o cenário de realidade espacial. Quase todos foram ao armazém buscar as luzes de Natal e estes vídeos transpuseram a barreira da realidade transformando-se em ficção científica, com descrições de sistemas informáticos complexos e colaborações de engenheiros aeroespaciais premiados pela NASA. Os vídeos continham a explicação de cada peça de engenharia e os argutos astronautas pensaram em praticamente tudo, desde a conservação dos alimentos a detonadores de mísseis ou objectos rochosos.

A partir daqui entraríamos nas missões Espaço. Pedimos que escolhessem artigos pessoais para levar na Missão, como tarefa a pontuar por realizado ou não realizado:

“Não tens um número limite de artigos mas têm de caber em 4000 cm³, o espaço que terás disponível para objectos não essenciais”.

Os astronautas tiveram de refletir sobre o que é importante para si, como função recreativa (referiram-se a livros, música, fotografia) ou opções mais emocionais (referiram-se a fotografias, manuscritos, medalhas).

Entretanto, iniciava-se nova tarefa a votação:

“Concluídos os fatos espaciais e a vossa nave (cockpit) vamos preparar-nos para abandonar o planeta Terra. No Espaço um dos problemas que se põe é a ausência de gravidade. Para sabermos se estão preparados para as adversidades do Espaço, a vossa Missão será simularem um acontecimento em ausência de gravidade”.

Para isso, enviámos vídeos da NASA. A missão teve o nome de SEM OS PÉS NA TERRA e o código w'r'@_EG1_1S.

“Concentrem-se! O céu já não é o vosso limite!”

Enviámos uma entrevista a Sónia Antón, Investigadora no Centro de Investigação em Ciências GeoEspaciais da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto e colaboradora do Laboratório de Instrumentação SIM da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa (FCUL) e Senior Researcher at EngageSKA - About space and black holes (entrevista a Sónia Anton disponível em: <https://dgrsp.justica.gov.pt/Revista-Sombras-e-Luzes/Revista-V%C3%ADdeos-Justi%C3%A7a-Juvenil>).

Sónia Antón explicou-nos o que é o Universo, do que é feito os 5% a 10% que conhecemos dele, porque já fomos há tantos anos à Lua mas nunca estivemos pessoalmente noutros planetas, apesar de termos a tecnologia para lá chegar. Falou-nos do tempo necessário para percorrer exorbitantes distâncias e o efeito da ausência de gravidade bem como a presença de radiação e seus nefastos efeitos no corpo humano. Ensinou-nos o que são buracos negros, o ciclo de vida das estrelas e projectos como o “mega radiotelescópio”, SKA, que tem como objectivo descobrir pistas sobre o início do universo.

A votação continuou, desta vez com os vídeos enviados sobre a simulação de um evento sem gravidade, com ideias tão criativas como filmagens debaixo de água recriando no fundo da piscina uma sala mobilada e astronautas vestidos com fatos macaco, a utilização de acrobacias aéreas ou objectos suspensos em fio de pesca.

Falta aqui relatar que as votações eram enviadas pelas equipas aos Gestores de Jogo e devolvidas em PowerPoint com a classificação de cada uma. Todas as semanas havia desgostos e também alegrias, inerentes a qualquer jogo. Os Elementos de Ligação davam-nos conta das estratégias de votação das suas equipas, que a partir de certa altura não estavam somente interessadas em pontuar os melhores trabalhos, mas também em nivelar os seus adversários de forma a poder ganhar o jogo.

Com isto, chegámos à 6ª semana. Dissemos:

Jovens astronautas, estamos impressionados com o vosso trabalho! PARABÉNS!. Sabemos que ainda estão a resolver os últimos problemas no Espaço, mas estão cada vez mais próximos do planeta Storm! PARABÉNS! Aqui no planeta Terra também estamos a fazer esforços para vos ajudar. Sabemos que os Stormianos utilizam uma linguagem diferente e que será importante aprenderem a descodificá-la. Como sugestão recomendamos o visionamento de um filme sobre Alan Turing. Turing foi um matemático que se dedicou às ciências de computação e ajudou na descodificação de mensagens encriptadas durante a II Guerra Mundial.

E estava na altura de iniciar as Missões colaborativas.

Estamos a aproximarmo-nos do planeta Storm, mas ainda estamos muito longe. Não conseguiremos lá chegar se não utilizarmos uma 'ponte' que abrevie o tempo que falta percorrer.

Para terem uma ideia, Marte dista cerca de 55 milhões de Km da Terra e as missões previstas deverão levar 6 a 8 meses. O planeta Storm fica numa outra galáxia, sem o recurso a um acelerador nunca lá chegaríamos. Esse acelerador, ou ponte irá ser um buraco-negro que vos permitirá abreviar o tempo de viagem se o conseguirem atravessar. Por certo, já devem ter identificado a presença de um nos painéis do vosso cockpit.

A missão w'r'@_EG3_1S tratou-se de criar uma simetria. Jogariam a pares, duas equipas que seleccionámos com critérios de equilíbrio nas votações. Teriam de fazer uma estátua utilizando os corpos dos astronautas como se fossem de pedra. Em primeiro lugar, com a Equipa parceira, teriam de combinar e decidir uma ideia/mensagem/tema para a estátua que queriam fazer. As estátuas de uma e outra equipa teriam de encaixar simetricamente.

Nesta actividade o papel dos Elementos de Ligação seria fundamental. Foi através deles que as equipas combinaram entre si o tema, quem enviava primeiro a fotografia do resultado e quem faria o seu exacto simétrico.

Esta Missão foi avaliada pelos Gestores de Jogo, consoante critérios pré-definidos de capacidade de execução e criatividade.

Estávamo-nos a aproximar do final do jogo e antes da Stormagem continuámos com as tarefas colaborativas. Nesta semana comunicámos com as equipas separadamente e aproveitámos para integrar em cada uma das comunicações tudo o que sabíamos sobre cada uma das equipas e dos seus cientistas. Dirigimo-nos através dos seus nomes de código, integrando as características que haviam escolhido e personificando esses atributos como decisivos no percurso que a equipa fez até ali chegar. Quisemos devolver o facto de termos estado sempre atentos ao que nos transmitiam e, desgastados pelo correr do tempo e exigência das tarefas, era altura de nos dirigirmos mais intimamente. O facto de irmos construindo as comunicações semana a semana dava-nos a possibilidade de integrar os acontecimentos reais do jogo na narrativa presente nos PowerPoint. Demos os parabéns porque todas as Equipas chegaram com sucesso à órbita do planeta Storm, sublinhando o facto de que atravessar um buraco negro foi um feito que ficará para a história da Humanidade.

Agora, para além das vossas qualidades e defeitos, vai ser preciso um esforço conjunto de todas as Equipas para conseguirem descer ao planeta Storm.

Esta tarefa colaborativa já não era somente a pares mas todos teriam de colaborar entre si para alcançar a Missão TURING!

A vossa missão será descriptarem parte da mensagem enviada pelos habitantes do Storm, a todas as naves que se encontram na órbita do planeta. Depois de descriptarem a vossa mensagem, devem em conjugação com as outras equipas, montá-la para conseguirem aceder ao seu conteúdo. A resposta determinará se podem Stormar e pedir o antídoto para a pandemia.

Tiveram um tempo limite mais curto do que o habitual pois teriam, para além de descodificar a mensagem, responder às pretensões dos Storminianos. À medida que cada equipa descodificava um símbolo, essa descoberta era enviada para o grupo, através dos Elementos e Ligação. Estavam todos dependentes uns dos outros e, para chegar ao fim, a rivalidade entre equipas teria de desaparecer.

Conseguiram!

Deixamos-vos a mensagem de Storm, para melhor compreenderem a tarefa seguinte: Persuadir o povo de Storm a colaborar com os Terráqueos.

Habitantes do planeta Terra, esperamos que venham em paz.

Detetámos a vossa presença quando chegaram ao buraco negro, mas já antevíamos a possibilidade de nos virem pedir ajuda porque soubemos que uma pandemia vos assola.

A ajuda faz parte dos nossos padrões de conduta e foi fundamental para que nos desenvolvêssemos. Estranhámos que no vosso planeta não a tenham como essencial.

Sabemos que no vosso planeta, ainda, têm muitas guerras, fome, violência, doenças e que também têm desrespeito pela Natureza, o que não compreendemos.

Tememos que não venham com boas intenções. Somos tecnologicamente desenvolvidos, há muito que abandonámos as armas e não gostaríamos de voltar a usá-las.

Temos, porém, armas poderosas que só usamos em nossa defesa, mas isso é sempre um desalento e uma afronta aos princípios do nosso planeta.

Tudo isto nos leva a ter reservas a deixar-vos entrar no nosso planeta. Mas iremos arriscar, pois sabemos que precisam da nossa ajuda.

O que estariam dispostos a mudar nas vossas vidas para que a vida no vosso planeta fosse mais harmoniosa, para que tivessem paz e para que a riqueza fosse igualmente distribuída por todos?

A última e derradeira missão foi responder à missiva através de um vídeo de um minuto. ‘Stormaram’!

Entretanto havíamos enviado uma última entrevista. Marta Ferraz, descrita como uma cientista futurista, é cientista principal no laboratório de interação humano-robô da Agência Espacial Europeia e explicou-nos como é que o nosso corpo se pode adaptar a outros planetas (entrevista a Marta Ferraz disponível em: <https://dgrsp.justica.gov.pt/Revista-Sombras-e-Luzes/Revista-V%C3%ADdeos-Justi%C3%A7a-Juvenil>).

Falou-nos da difícil fase que os cientistas iriam atravessar assim que chegassem a Terra novamente, dadas as transformações do nosso organismo quando em presença de alterações de gravidade, como a massa muscular, o aparelho circulatório, a densidade óssea. Preparou os

astronautas para os efeitos secundários desta expedição, a existência de náuseas e vômitos habituais, bem como a falta de forças e necessidade de fazer exercício físico que os possa recuperar e voltar a alcançar o equilíbrio necessário à vida na Terra.

'PARABÉNS, EQUIPAS! A VOSSA SORTE FOI A SORTE DE TODOS NÓS!

A HUMANIDADE JAMAIS VOS ESQUECERÁ!

O agradecimento por parte da Agência que os contratou seguiu por vídeo. (comunicação final disponível em: <https://dgrsp.justica.gov.pt/Revista-Sombras-e-Luzes/Revista-V%C3%ADdeos-Justi%C3%A7a-Juvenil>)

Tabela de Planificação do Jogo

CRONOGRAMA	ACTIVIDADES	ACTIVIDADES DE APOIO	CONTEÚDOS PROPORCIONADOS
1ª semana missões terrestres w'r'@_TG1_1S w'r'@_TG2_2S	construir um fato espacial	nome da equipa e lema / slogan; nomes de usuário pessoais	Entrevista a David Marçal, bioquímico, divulgador científico – acerca do que é a ciência
2ª semana missões terrestres w'r'@_TG2_2S w'r'@_TG3_1S	construir um fato espacial (cont.)	funções e características pessoais de cada membro da equipa	Entrevista a Marta Moita; investigadora principal de Neurociências Comportamentais – Fundação Champalimaud - Centro do Desconhecido - acerca do medo
3ª semana missões terrestres w'r'@_TG4_2S w'r'@_TG5_1S	construir uma cabina de uma nave espacial	escolher um membro que será o protector da missão (todos os jogadores têm um protector na missão)	Entrevista com Alan Malina; director executivo da Generikforce; filho de Frank Malina (engenheiro aeronáutico), sobre o primeiro foguetão americano lançado para o espaço sideral

<p>4ª semana missões terrestres w'r'@_TG4_2S w'r'@_TG5_1S</p>	<p>construir uma cabina de uma nave espacial (cont.)</p>	<p>Escolher um membro que será um protector na missão) (mudança de par)</p>	<p>Interviewing Sonia Antón, Astronomy and Astrophysics, Senior Researcher at EngageSKA - About space and black holes</p>
<p>5ª semana missões no espaço sideral w'r'@_EG1_2S w'r'@_EG2_1S</p>	<p>sem os pés na terra (similar um episodio de ausência de gravidade)</p>	<p>o que cada um está a embalar na sua pequena mala de 20cm/ 20cm/10cm?</p>	<p>Video gravity (NASA)</p>
<p>6ª semana missões no espaço sideral w'r'@_EG2_2S</p>	<p>sem os pés na terra (cont.)</p>	<p>---</p>	<p>Movie: 'The Imitation Game'</p>
<p>7ª semana missões no espaço sideral w'r'@_EG3_1S w'r'@_EG4_1S</p>	<p>atravessar um buraco negro (1ª actividade colaborativa entre todas as equipas)</p>	<p>Alan Turing – descriptação de mensagens, actividade colaborativa entre todas as equipas</p>	<p>---</p>
<p>8ª semana Missão Planeta Storm w'r'@_SG1_1S</p>	<p>mensagem diplomática para os Stormians</p>	<p>---</p>	<p>Entrevista a Marta Ferraz; cientista e inventora na área da bio-robótica e desenvolvimento humano; Agência Espacial Europeia / exploração robótica – sobre o efeito do voo espacial no corpo humano</p>
<p>Fim do Jogo</p>	<p>----</p>	<p>---</p>	<p>Vídeo de encerramento – mensagem dos construtores do jogo</p>

3. UM EPIC WINNING? ¹⁶

3.1. Onde é que nós, como equipa de concepção, pontuámos?

Cumprimos o desafio de desenhar um jogo em sintonia com o seu desenvolvimento na tentativa de seguir a motivação dos jogadores. Conseguimos também envolver os jovens e os técnicos dos Centros Educativos, criando um ambiente de cumplicidade que promoveu a capacidade de agência na procura de soluções, ainda que ficcionalmente, contribuindo para desviar a atenção da crise.

Saliente-se, ainda, a promoção de contacto regular com colegas (*staff* e jovens) de outros Centros, assim como com uma das gestoras de jogo pertencente à DSJJ. A transversalidade na comunicação e a procura de resolução de problemas entre todos, criou uma dinâmica colaborativa que, em parte, proporcionou os resultados.

Os produtos resultantes dos desafios incluídos nas missões foram surpreendentes, quer por neles se reconhecer empenho, motivação e compromisso, quer pela preocupação estética e de constante auto-superação.

Sobreleva-se que, num momento de pressão e imprevisibilidade, o *staff* comprometeu-se com o projecto, também a ele se devendo a qualidade dos resultados obtidos. Todos foram jogadores.

Ao todo, estiveram envolvidos 70 jovens, treze técnicos representando as equipas enquanto elementos de ligação, quatro cientistas que explicaram os conteúdos científicos, e um convidado que nos relatou a biografia do seu pai, um engenheiro aeronáutico especializado em pesquisa de foguetões nos anos 1930/40. Para além destes, era-nos relatado o envolvimento de muitos outros profissionais, incluindo Directores.

¹⁶ Victória épica "é um termo de jogadores. É usado para descrever um grande e geralmente surpreendente sucesso: uma vitória inesperada, uma estratégia pouco ortodoxa que funciona espetacularmente bem, um esforço de equipa que corre muito melhor do que o planeado, um esforço heróico do jogador mais improvável" (MCGONIGAL.J, 2011).

Os jovens envolvidos acolheram muito favoravelmente o projecto, mantendo uma postura de curiosidade, desenvolvendo processos criativos e concretizando trabalhos de qualidade relevante, tendo ainda sido animados pelo efeito de competição.

Contámos também com patrocínios para atribuição dos prémios: *tshirt star wars* (SONAE) ; pen-drive (Luís Quirino); sacos em algodão sustentável com o logótipo do jogo (Alan Malina-GenerikForce, Lda.).

3.2. Onde é que nós, enquanto equipa de concepção, perdemos?

A principal crítica feita pelo pessoal técnico foi o excesso de actividades muito exigentes no jogo, dando pouco tempo disponível para as restantes actividades de rotina, previstas no quotidiano, sob sua responsabilidade.

Como equipa de projecto, reconhecemos que a limitação de recursos, bem como limitações técnicas pessoais (poderia ter sido interessante desenvolver um desafio em formato de vídeo jogo) que não permitiam soluções desejadas num intervalo de tempo tão curto.

Não conseguimos, também, concretizar a avaliação prevista para o projecto, bem como atribuir o prémio de destaque (conversa com um dos cientistas a escolher pela equipa vencedora) por razões decorrentes da gestão da pandemia, que se prolonga ainda, e institucionais.

Apresentamos, contudo, a metodologia prevista para a avaliação, bem como os elementos que conseguimos recolher.

4. AVALIAÇÃO

Para a avaliação do projecto, enviámos dois questionários via 'Google Forms', aos profissionais e aos jovens. No entanto, uma vez que os jovens não dispõem de e-mail, acabou por ser difícil recolher as respostas, cujos formulários teriam de ser impressos, preenchidos e digitalizados para envio. A implementação do projecto terminou no dia 2 de agosto, com o envio dos resultados finais e uma mensagem aos astronautas, que no jogo haviam chegado recentemente do planeta Storm. Nessa altura, já o *staff* começava a gozar férias e os jovens

puderam finalmente gozar de licenças de saída (nos regimes onde tal está previsto na LTE) pelo que não conseguimos reunir esses dados de avaliação.

Tivemos posteriormente acesso a feedback dos jovens no relatório à Assembleia da República do Mecanismo Nacional de Prevenção (Instituição Nacional de Direitos Humanos), onde se lê *Também a DGRSP contribuiu, dinamizando um jogo intitulado “we are not alone”, em que os CE competiam entre si (“foi espetacular (...) Era muito competitivo”)*¹⁷.

No questionário aos profissionais perguntámos *como avaliam a implementação do jogo?* Nas respostas obtidas, 66,7% referiram que foi *difícil*, os restantes 33,3% consideraram *fácil*. As dificuldades assinaladas no questionário situaram-se maioritariamente na *falta de tempo* (83,3%), tendo havido referência a *falta de apoio externo* e *resistência dos jovens em aderir*, em 8,3% cada. Perguntados sobre se *gostaram de participar no projecto we’r’not@lone*, 91,7% responderam *muito* e 8,3% afirmaram *mais ou menos*.

Perguntámos também se *o jogo influenciou positivamente o comportamento dos jovens* e 66,7% responderam que *sim, nas actividades do jogo*, 25% respondeu que *sim, na generalidade do quotidiano*, e houve uma resposta que afirmou *não teve qualquer influência* (8,3%). Relativamente à pergunta sobre se *considera que a metodologia utilizada (jogo colaborativo) e meio (multimédia) onde decorreu o jogo influenciou positivamente a motivação dos jovens*, 58% respondeu muito, 33% considerou *alguma coisa* e houve uma resposta que afirmou pouco (8,3%).

Por fim, quisemos saber se *a metodologia contribuiu para promover a curiosidade dos jovens para a aprendizagem*. 41% afirmou com muito e 50% avaliou com coisa alguma. Houve uma resposta que considerou pouco (8,3%).

Em todas as perguntas formuladas, segundo uma escala de LIKERT, a afirmação mais negativa nunca teve concordância e as afirmações menos favoráveis não ultrapassaram a expressão de uma resposta, que corresponde a 8,3% num universo de 12 respostas.

¹⁷ Mecanismo Nacional de Prevenção – 2020 (pág. 78). Este documento pretende relatar a actividade desenvolvida, no ano de 2020, pelo Provedor de Justiça enquanto Mecanismo Nacional de Prevenção, no âmbito do Protocolo Facultativo à Convenção contra a Tortura e outras Penas ou Tratamentos Cruéis, Desumanos ou Degradantes.

Para termos melhor acesso a uma apreciação mais subjectiva por parte dos profissionais, e na impossibilidade de recolher os questionários dos jovens, fizemos ainda uma reunião à distância com os Elementos de Ligação de 5 dos 6 Centros envolvidos, onde pudemos conversar mais abertamente sobre o processo de implementação do jogo. Nesta reunião, foi unânime a mais valia destes dois meses no momento que os Centros Educativos vivenciavam e seu impacto nos projectos educativos. Foram salientadas dificuldades de tempo e logística na operacionalização das actividades do jogo, bem como opções na constituição das equipas, em que algumas acabaram por ter de ser redimensionadas.

Foi referido que

há sempre uma resistência inicial quer dos jovens quer de funcionários à novidade, é inegável, mas depois de se entrar na dinâmica do jogo, aquilo que sobressai claramente é o entrosamento dos funcionários e o resultado dos miúdos, as dinâmicas coletivas e individuais que eles criaram.

Nas palavras de outro dinamizador foi acrescentado que

o projecto foi muito interessante, inovador, estimulante. Houve uma participação muito espontânea da parte dos jovens, a partir de uma determinada altura já eram eles que perguntavam quando é que chegavam as novidades, quais eram os novos desafios.

Deixamos algumas citações, que fizeram parte da conversa de 70 minutos.

Todo este andamento foi qualquer coisa de diferente e que provocou algum rasgão que eu acho muito interessante, porque acho que temos que provocar alguns rasgões nas dinâmicas um bocado rotineiras que têm os centros, digamos assim.

Deu ao centro educativo uma ligação entre todos, entre os jovens, entre os vários profissionais, reunidos em torno de um objectivo só, cada um com seu contributo, cada um com o seu conhecimento, toda a gente a remar para o mesmo lado.

Estávamos a viver um período que não tinha nada de rotina, estamos num período muito atípico e, portanto, o projecto veio aqui criar uma sensação de preenchimento de outros momentos, para pensar sobre as coisas e integrar este

período que nós na altura vivemos, e estamos a viver. Provavelmente na altura ainda com menos defesas do ponto de vista do entender da realidade exterior. Este projecto permitiu não só alcançar objectivos, porque penso que não foi só a questão dos objectivos, de se concluírem tarefas, transcendeu isso. Promoveu um pensamento sobre a realidade exterior de uma forma lúdica, eu acho que é um sonhar a realidade tão difícil que estávamos e estamos a viver. Havia uma mudança muito grande, toda a equipa do centro sofreu muitas alterações e nós estávamos a procurar ajustarmo-nos dentro do possível, com poucos recursos. O projecto foi mais um sonho que foi introduzido aqui e que nos permitiu também fazer e sonhar com eles, com os jovens. Permitiu sonhar a realidade e vivê-la de uma forma diferente e mais integrada. Houve um grande esforço, houve uma linha ascendente de grande entusiasmo, grande envolvimento.

Os profissionais foram também questionados acerca do impacto da utilização exclusiva de meios digitais para a implementação do projecto. Sobre este aspecto, foi unânime que se tratou de um factor positivo na motivação dos jovens:

Sem dúvida que este tipo de ferramentas, numa era digital, é muito mais atractivo para os jovens. Não é o mesmo do que estar a escrever coisinhas etc. O grande problema que eu vejo é que nós não temos o mesmo tipo de conhecimento e desembaraço e torna depois tudo muito difícil. Os miúdos estavam sempre muito motivados para ver os vídeos dos outros. E nem todos tínhamos as mesmas competências.

Havia apresentações com entradas e música e não sei quê, portanto a elevou a fasquia.

Nós colocámos à consideração dos miúdos, e daí surgiu a ideia que acabou por ser liderada por um jovem que, supervisionado por nós ,acabou por criar alguns efeitos no sentido de regular algumas dificuldades que tivemos em algumas tarefas. Fez parte do processo.

Este recurso é um recurso contemporâneo, desafiante, foi muito bem recebido. Se calhar, mais bem recebido pelos jovens do que propriamente por nós, no sentido do esforço de adaptação.

O desafio foi mais de ajustar - como é que é isso? como é que faço? - tinham de ser eles a dizer-me - ó doutor isso é assim, só tem que tocar ali - e portanto acabámos por nos entrosar e foi interessante.

A forma como o projecto foi enviado, achei muito interessante, rápido e foi eficaz. Ver a apresentação das diferentes propostas de trabalho etc., foi muito interessante e foi fácil de reunir os jovens para fazer as actividades.

Este aspecto do projecto, deve fazer-nos repensar a própria formação dentro dos Centros Educativos.

(teaser disponível em: <https://dgrsp.justica.gov.pt/Revista-Sombras-e-Luzes/Revista-V%C3%ADdeos-Justi%C3%A7a-Juvenil>)¹⁸

Para CSÍKSZENTMIHÁLYI (1990), 'brincar é a experiência de *Flow* por excelência'¹⁹, afirma também que 'a falta das escolas, escritórios, fábricas e outros ambientes do quotidiano em providenciarem *Flow* é um assunto de ordem moral, um dos problemas mais urgentes que a humanidade enfrenta'.

Perante isto, é urgente pensar os desafios do futuro que nos alcança cada vez mais rápido.

'MAY THE FLOW BE WITH YOU!'

(frase adaptada do Star Wars - 'May the Force be with you')

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRY, M., (2006) 'Youth Offending in Transition. The search for social recognition.' Routledge, Taylor & Francis Group. London and New York.

CARVALHO, M.J.L.,(2015) "A Lei Tutelar educativa – A Criança e o Facto Qualificado na Lei como Crime. A Medida de Internamento – Sentido e Potencialidades". In Massena, A.; Gago, L.; Perquilhas, M. & Guerra, P. (Eds), *Intervenção Tutelar Educativa*, CEJ-Área de Direito da Família e Menores,. Lisboa: Centro de Estudos Judiciários, Ministério da Justiça, pp-219-238

CARVALHO, M.J.L. (2021). "Youth Justice, 'Education in the Law' and the (In)Visibility of Digital Citizenship", in BRITES, M.J. & CASTRO, T.S. (Eds.). *Digital citizenship, literacies and contexts of*

¹⁸ Apresentamos igualmente um *teaser* do projecto, onde se seleccionaram imagens que não comprometem a identidade dos jovens.

¹⁹ Para este autor, *Flow* é um estado de prazer e imersividade facilitador da realização de actividades

inequalities, edited by BRITES, Maria José; CASTRO, T.S. Lisboa, Portugal: Edições Universitárias Lusófonas, pp. 67-78.

CSÍKSZENTMIHÁLYI,(2013; 1990), 'Flow-The Classic Work on How to Achieve Happiness', Ebury Publishing; HarperCollins e-books, New York.

Directrizes do Comité de Ministros do Conselho da Europa sobre a justiça adaptada às crianças, 17 de novembro de 2010. Programa do Conselho da Europa «Construir uma Europa para e com as Crianças». Publicações do Conselho da Europa. www.coe.int/children

HODENT, C. (2018), *The Gamer's Brain - How neuroscience and UX can impact Video Game Design*, CRC Press - is an imprint of Taylor & Francis Group, an Informa business

HUIZINGA, J. "Homo Ludens IIs 86 (International Library of Sociology). Apple Books. pag.113

IJJO - International Juvenile Justice Observatory (2016) 'Alguém consegue ouvir-me? Participação das crianças e jovens na justiça juvenil: Um manual sobre como tornar o sistema de justiça juvenil europeu numa justiça adaptada às crianças

JONES, E, (2020), 'How Reading Science Fiction Can build Resilience in Kids', *The Conversation*, <https://theconversation.com/science-fiction-builds-mental-resiliency-in-young-readers-135513>

MCGONIGAL, J. (2011) *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*, New York, Penguin Group - Apple Books, EUA

PRENSKY, M. (2001) *Digital Natives, Digital Emigrants, On the Horizon* (MCB University Press, Vol.9 Nº 5, October 2001

PRENSKY, M., (2001) 'Digital Natives, Digital Emigrants- Part II - Do they really Think Differently', *On the Horizon* (MCB University Press, Vol.9 Nº 6, December, 2001

RIJO et al. (2016) 'Mental health problems in male young offenders in custodial versus community based-programs: implications for juvenile justice interventions', *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 10, Article 40.

BIBLIOGRAFIA DE SUPORTE AO GAME DESIGN

GOSNEY, John. 2005. *Beyond Reality: A Guide to Alternate Reality Gaming*. Boston: Thomson Course Technology

HIWILLER, Z. (2016) *Players Making Decisions: Game Design Essentials and the Art of Understanding Your Players*, New Riders - Apple Books, EUA

SICART, M. (1978) *Play Matters*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press - Apple Books, EUA

SZULBORSKI, Dave. 2005. *This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. Pennsylvania: New-Fiction Pub.

A violência em recintos desportivos. O caso do futebol

Abordagem analítica da problemática e de questões técnicas na avaliação na fase sentencial¹

Fátima Costa Gomes²

Resumo

Abordagem das principais questões relativas à violência desportiva, em especial no futebol – suas causas, consequências e conceitos técnico-jurídicos associados – visando dotar os técnicos de reinserção social de conhecimentos sobre esta problemática criminal.

Palavras-chave

Violência no desporto, futebol, hooliganismo

Abstract

Addressing the main topics related to violence in sport – its causes, consequences and associated technical and legal concepts – aiming to provide probation officers with the knowledge and expertise related to this criminal issue.

Keywords

Violence in sport, football, hooliganism

INTRODUÇÃO

A vitória obtida pela violência equivale a uma derrota, porque é momentânea
Gandhi

Embora a violência no desporto seja um fenómeno conhecido desde sempre, nos últimos anos esta tem-se multiplicado um pouco por todo o mundo, adquirindo uma maior visibilidade, originando sucessivas notícias de acontecimentos ocorridos em meios desportivos com consequências sociais graves. Ainda que a violência seja transversal a todas as modalidades desportivas, é sobretudo no futebol que esta se destaca, uma vez que se trata de um desporto que, para além da sua dimensão global, move em cada evento, seja ele um jogo isolado ou campeonatos nacionais/internacionais, várias dezenas de milhares de adeptos, fazendo com que as repercussões deste tipo de violência assumam uma maior notoriedade.

¹ Reflexões para um guia sobre o tema para uso dos serviços de probation.

² Técnica superior de reinserção social do Núcleo de Apoio Técnico de Lisboa da Delegação Regional de Lisboa, Sul e Ilhas da DGRSP.

Em Portugal, como seria de esperar, tem-se seguido a mesma tendência violenta no desporto, ainda que esta seja mais reduzida do que em outros países da Europa e da América Latina. Nos últimos anos, os comportamentos violentos em recintos desportivos têm-se agravado sobretudo na modalidade de futebol, ainda que este fenómeno também exista, embora com muito menor expressão, em outro tipo de modalidades, nomeadamente no rãguebi, basquetebol e hóquei em patins.

Será de referir que o primeiro processo-crime instaurado por crimes de violência desportiva em que houve solicitação de assessoria técnica à DGRSP com significativa visibilidade, dizia respeito a um crime de homicídio ocorrido entre claques rivais após um jogo de rãguebi, pese embora os que nos chegaram posteriormente todos dissessem respeito à modalidade de futebol. Assim, embora se julgue fazer sentido analisar a violência desportiva na sua globalidade, tornar-se-á difícil não nos focarmos no contexto futebolístico, uma vez que a maioria dos estudos conhecidos sobre a problemática se centram nesta modalidade e porque recentemente em termos de Justiça Penal os processos-crime de relevo que têm chegado à DGRSP também dizem respeito ao mundo do futebolístico.

Ao longo do texto, e sempre que tal foi possível, tentamos focar-nos na análise da problemática da violência desportiva em geral, mas ainda assim não conseguimos evitar as inúmeras referências ao fenómeno no contexto futebolístico, por falta de fontes documentais que permitissem uma maior generalização. No entanto, julga-se que esta dificuldade parece não ter prejudicado o objectivo a que nos propusemos, tendo em conta que no que diz respeito à violência em contextos desportivos, as diferenças entre modalidades parece não ter grande significado.

1. ENQUADRAMENTO HISTÓRICO DO FENÓMENO VIOLÊNCIA NOS RECINTOS DESPORTIVOS / FUTEBOL

O vocábulo futebol terá aparecido por volta de 1314 em Inglaterra definindo um *“jogo popular, deficitariamente organizado, no qual era permitida a utilização das mãos e dos pés”*, (ELIAS e DUNNING, 1992).

Sabe-se que na época medieval as pessoas das aldeias se juntavam em festas comemorativas para se divertirem chutando numa bola feita a partir de uma bexiga de porco insuflada, sabendo-se também que, associado a este tipo de divertimento, as rixas generalizadas em seu

torno já existiam. Entre 1314 e 1667 este tipo de jogo foi sendo proibido na Grã-Bretanha “*pelos tumultos que a sua prática suscitava*” (DUNNING e CURRY, 2004).

Tendo-se alastrado entre os séculos XVIII e XIX por toda Europa, o futebol tornou-se uma paixão continental em que equipas rivais se enfrentavam diante de grandes grupos de adeptos. A rivalidade entre adeptos estava geralmente associada à posição social e era tão visível nessa época quanto as divisões de classes existente. Nos países nórdicos, embora o cavalheirismo inspirado nos ideais britânicos fosse o comportamento em voga, a segregação entre a classe trabalhadora e os mais abastados era muito clara e imperava no meio dos adeptos, pelo que as demonstrações de revolta que ocorriam nos eventos, passaram a ser temidas pelas autoridades, que viam numa partida de futebol a possibilidade desta se tornar um rastilho da revolta das classes, baseada em motivações sociais.

Os sociólogos do desporto MURPHY, WILLIAMS e DUNNING (1994) também apontam que o futebol e a violência se apresentam associados desde tempos remotos, existindo registos recorrentes de violência entre adeptos na história deste desporto. Estes autores chamam ainda a atenção para um novo contexto mais recente que foi o aparecimento de claques organizadas e a concentração de jovens em torno delas, nascendo assim o fenómeno que mais tarde seria designado por *hooliganismo*.

MURAD (2007) regista o aparecimento do fenómeno do *hooliganismo* por volta de 1870/1880 na Inglaterra, com a presença preocupante de atos violentos nos espaços futebolísticos. De acordo com outros autores o termo *hooliganismo* apenas se terá sedimentado em Inglaterra por volta de 1920, sendo definido como um comportamento caracterizado por atos de vandalismo e de violência especialmente em competições desportivas, nomeadamente em jogos de futebol.

De acordo com TAYLOR (1971), a generalidade dos atos de *hooliganismo* – que aliam a violência e o vandalismo – surgem nesse período como um protesto simbólico contra a perda de poder dos adeptos de participarem nas decisões dos clubes por estes se terem alegadamente aburguesado. Na sua origem estes atos de violência eram praticados por indivíduos provenientes das classes mais baixas/trabalhadoras, sobretudo operários. A violência surgia assim, como via de reposição de uma cultura tradicional no futebol em que a opinião do adepto era tida em conta, o que alegadamente teria deixado de acontecer.

Terá sido em 1960 que as claques do futebol europeu começaram a demonstrar um nível de organização que não existia anteriormente. Brasões, bandeiras, *slogans*, hinos e cânticos de teor agressivo que exaltavam a claque, e não propriamente o clube, começaram a surgir. As claques consideravam-se de tal modo distintas que, por vezes, aquelas que apoiavam o mesmo clube eram violentas entre si.

O primeiro grande golpe violento sofrido no âmbito do futebol aconteceu em 5 de abril de 1902, em Ibrox Park, campo da equipa escocesa Glasgow Dangers, com um saldo de 25 mortos e 483 feridos.

Em 1980 começaram a ser registados nos meios de comunicação social comportamentos envolvendo agressões e demonstração de truculência entre adeptos, pouco comuns até então. A frustração pela vitória não conseguida do seu clube é apontada como a gênese das rixas e destruição dos próprios estádios municipais e dos meios de transporte e outros danos (RODRIGUES FILHO, 1964; BUFFORD, 1992; SANTOS, 2004; PIMENTA, 1997).

Na trajetória da história do futebol, destaca-se ainda, para além de outros acontecimentos violentos, a conhecida tragédia de Heysel Park, ocorrida em Bruxelas, em 1985, que contabilizou 39 mortos e centenas de feridos. Este acontecimento trágico atraiu a atenção mundial para o problema, provocando desta forma a estruturação de várias comissões em diferentes países europeus, visando a criação de legislação específica aplicável aos atos de violência no desporto. Neste sentido, e a título de exemplo, pode-se citar a Comissão Permanente da Convenção da Europa (1985), a Comissão Nacional contra a Violência nos Espectáculos Desportivos da Espanha (1990), a Associação Francesa para o Desporto Sem Violência e para o *Fair Play* (1992) e o Conselho Nacional Contra a Violência no Desporto em Portugal (1998).

PIMENTA (1997) e MURAD (2007) referem que apenas na década de 1990 é que as claques organizadas começaram a ganhar maior atenção nos media e imprensa especializada, pelo facto de transformarem os jogos dos seus clubes em espaços de tensão social. Para LERNER (1996), a reincidência de confrontos em recintos desportivos passa a ser registada e os materiais utilizados para ataque e defesa tornaram-se mais contundentes e perigosos. PIMENTA e MURAD compartilham a ideia de que as claques organizadas, embora criadas pelos próprios adeptos para se constituírem como espaços de reunião e de apoio aos clubes, têm-se

associado frequentemente com as ocorrências de violência no futebol. REIS (2006) considera que por volta de 1940 o objectivo das claques era divertirem-se e torcerem pelos seus clubes durante os jogos/competições, realidade que se foi modificando até aos dias de hoje, passando as claques a funcionar como focos de violência nesses contextos. Assim, os grupos organizados de adeptos continuam a contagiar e atrair para os estádios uma massa humana anónima que usa símbolos clubísticos, faixas, músicas, coreografias e artefactos pirotécnicos, procurando congratular-se com os seus clubes, mas trazendo também a violência.

MARIN (2002) em relação às claques organizadas, salienta que há jovens que se "vestem" com os símbolos do seu clube e que vão aos campos de futebol como se fossem participar numa luta e em nome desta luta vão até à morte se preciso for, como se neste contexto valesse tudo.

Concluindo, pode-se dizer que a violência no desporto, nomeadamente no futebol, existe desde que este foi criado, tendo-se assistido ao longo dos tempos a um aumento e variação do número de episódios violentos e também a um maior nível de organização e de sofisticação relativamente a este tipo de comportamentos.

2. O CONCEITO DE VIOLÊNCIA NOS RECINTOS DESPORTIVOS / FUTEBOL

A palavra violência provém etimologicamente do latim *violentia* – de raiz semântica *vis* que significa força e opressão, ou seja, a imposição de alguma coisa a outra pessoa ou a outras pessoas, por intermédio do emprego da força, qualquer que seja o seu tipo, a sua substância, forma ou sentido: força do poder social, económico, jurídico ou político, força física, força simbólica ou de qualquer outra natureza.

A Organização Mundial da Saúde, no seu boletim informativo *World Report on Violence and Health (2002)*, define violência como:

"[...] o uso intencional de força física ou poder, em ameaça ou na prática, contra si próprio, outra pessoa ou contra um grupo ou a comunidade que resulte ou tenha uma alta probabilidade de resultar em ferimento, morte, dano psicológico, desenvolvimento prejudicado ou privação."

Os primeiros cientistas sociais a estudarem o fenómeno da violência no desporto foram os sociólogos NOBERT ELIAS e ERIC DUNNING em 1992. Na sua obra "A busca da excitação"

ambos procuram mostrar que o desporto pode ser um meio para estudar a sociedade, tendo nascido desta forma a sociologia do desporto. Estes autores veem o desporto como um fenómeno social significativo através do qual é possível analisar de forma mais abrangente o relacionamento e o comportamento social. De acordo com os mesmos autores *“o desporto e a guerra envolvem formas de conflito que se encontram entrelaçadas, são formas de interdependência, de cooperação e que nascem com a formação do nosso grupo e o grupo deles”*. Consideram ainda que os desportos em geral são competições, confrontos que envolvem forças físicas, embora sem finalidades militares. No caso do futebol a assistência ao espectáculo mobiliza dezenas de milhares de adeptos de cada vez, os quais em muitos casos acabam por agir contra as regras da convivência social pacífica. Ainda assim, compreender a violência não é uma tarefa fácil já que é uma categoria múltipla e mutável, ou seja, muda de um período para outro, sofrendo alterações no contexto e no decorrer do tempo.

O mundo do futebol estabelece rivalidades, onde lados antagónicos podem despertar o ódio, o que leva ao desentendimento e, muitas vezes, a rixas violentas. Se todo indivíduo tem um lado violento, em geral contido, existem aqueles que, de alguma forma, despertam essa característica quando encorajados pelo grupo em que estão inseridos, não sendo raro encontrar nas claques organizadas, pessoas de comportamento geralmente pacato que se transformam e passam para um estado extremamente agressivo quando integradas nesse contexto.

A idolatria por um clube de futebol, o apoio a determinado desporto amador ou a simples contemplação do espectáculo num recinto desportivo pode ser o desencadeador de violência, uma vez que a força das claques organizadas neste meio é muito grande. As canções que incitam à hostilidade, o fanatismo que gera a violência e agressão ao próximo por ser adepto de um outro clube, a falta de preparação das polícias para lidarem com a situação de forma eficaz e a falta de acção da Justiça, geralmente alimentam o fenómeno e as suas graves consequências sociais. MURAD, sociólogo brasileiro, no seu livro *“A violência no futebol”* refere que a violência urbana se reflete no futebol, apresentando como principais fatores para que tal aconteça a impunidade, a corrupção e a degradação sociofamiliar e habitacional.

A violência no futebol abrange vários grupos de elementos, não se ficando apenas pelos grupos de adeptos (embora as rixas criadas por estes sejam as mais frequentes), envolvendo também com frequência treinadores, atletas e autoridades policiais. De acordo com os dados

das entidades oficiais ligadas ao futebol, em 2017 foram agredidos 47 árbitros e assistentes, sendo a violência entre jogadores também frequente, pois entre 2016 e 2017 ocorreram 118 agressões entre jogadores. Esta violência surge muitas vezes dentro dos recintos desportivos, mas frequentemente extravasa para fora deles, quer antes, quer depois das competições e acentua-se sobretudo nos grandes centros urbanos.

A violência manifestada nos recintos desportivos pode ser física (ofensas à integridade física entre rivais, danos) ou psicológica (insultos, ameaças, perseguições). Esta última é também muito visível nas mensagens que são escritas nas faixas e tarjas expostas pelos Grupos Organizados de Adeptos (Goas)/cliques e pelos cânticos que são entoados por estes durante os eventos desportivos.

De acordo com o Tratado nº 120 da União Europeia a violência desportiva surge como um fenómeno social atual de grande envergadura cujas origens são essencialmente exteriores ao desporto, sendo que o desporto é frequentemente utilizado como palco de explosões de violência. Assim, podemos dizer que ao caldeirão de emoções proporcionadas pelo espectáculo desportivo unem-se a revolta e a rivalidade, combinações que lançam os adeptos e outros envolvidos em direção à violência, na maioria das vezes manifestada apenas pelo facto de o grupo rival ostentar o símbolo do seu clube.

De acordo com alguns autores a violência no futebol é uma realidade que vivemos com muita frequência, porque temos expectativas excessivas face a estímulos externos que nos levam a depositar toda **a nossa felicidade em eventos como um jogo de futebol e no seu resultado.**

Apesar de a violência estar presente na sociedade em todos os seus segmentos, no desporto esse padrão de comportamento vem ganhando maior ênfase nos órgãos de comunicação social, obtendo o mesmo nível de repercussão de outros factos sociais e criminais. Assim, a crescente ascensão da violência no desporto torna-se um desvio capaz de envolver multidões, extrapolando o recinto da competição e influenciando negativamente, quer os espetadores, quer a restante sociedade.

3. ALGUMAS TEORIAS INTERPRETATIVAS PARA A VIOLÊNCIA NOS RECINTOS DESPORTIVOS / FUTEBOL

Não existe uma única teoria que reúna todas as razões para explicar a violência desportiva, mas existem várias teorias que a abordam. As abordagens que se seguem são as teorias mais citadas quando se procura uma explicação para as causas da violência desportiva, nomeadamente no futebol, pois é em relação a esta modalidade que esta se faz sentir de forma mais acutilante.

Neste capítulo resumiremos apenas as principais conclusões de alguns dos aludidos estudos, por serem aquelas que nos parecem ser as mais pertinentes.

3.1. Teorias monocausais da violência

Ao longo do tempo foram surgindo várias teorias que apontam para a existência de apenas uma causa no fenómeno da violência – são as designadas teorias monocausais das quais se destacam: a teoria da emoção e instinto de FREUD e ADLER (teoria psicológica) e a teoria do comportamento aprendido de BANDURA e WALTERS (teoria sociológica).

Relativamente à primeira, segundo Freud o indivíduo apresenta, em situações específicas, aquilo que ele denominou de instinto social, sendo este que promove comportamentos peculiares em determinados contextos. Tais situações e comportamentos específicos em circunstâncias coletivas, denomina-se de grupo psicológico: um ser provisório, formado por elementos heterogêneos, que por um momento se combinam, exatamente como as células que constituem um corpo vivo e que formam, pela sua reunião, um novo ser que apresenta características muito diferentes daquelas que são obtidas por cada célula isoladamente (FREUD, 1930/1993).

Esses comportamentos ocorrem pela coesão do grupo, que por sua vez é garantida, segundo Freud, quando os indivíduos são contagiados pelos comportamentos do grupo, por meio de um instinto de harmonização com a maioria. A força desse comportamento tem relação direta com a quantidade de pessoas que o repetem, bem como, com o movimento que é intensificado pela interação e excitação mútuas. Freud defende ainda que toda a agressão é resultado de uma frustração anterior, culpando o meio envolvente do indivíduo por ser o causador dessas mesmas frustrações. De acordo com o mesmo autor a descarga de energia negativa depende de estímulos provocadores externos e quanto mais tempo este estímulo demora a aparecer, mais o organismo irá procurá-lo.

Freud defende que existe um princípio geral de que os conflitos de interesses entre os homens são resolvidos pelo uso da violência. É isto que se passa em todo o reino animal, do qual o homem não tem motivo para se excluir.

3.2. Teorias do comportamento aprendido

Na teoria do comportamento aprendido, a violência/agressão, tal como outro tipo de comportamentos humanos, é aprendida e decorrente da vivência e das relações interpessoais que se vão estabelecendo. Defende-se assim, que a aprendizagem de novos comportamentos se dá a partir da exposição e observação de modelos comportamentais e sua imitação.

3.3. Teorias sobre comportamento de grupo

Existem também outras teorias que embora não expliquem a violência em si, explicam sobretudo o comportamento dos indivíduos em grupo. Tais teorias mostram-se interessantes uma vez que a maioria da violência desportiva é perpetrada em grupo. Relativamente a estas, destacamos quatro: as teorias do processo de desindividualização, do processo de conformismo, da frustração e a teoria configuracional.

3.3.1. Teoria do Processo de desindividualização

Segundo a teoria do processo de desindividualização, o comportamento individual pode modificar-se de acordo com o contexto em que nos inserimos. Para exemplificar a mesma dá-se um exemplo: num jogo de futebol se um jogador da equipa rival está perto de nós e temos intenção de o insultar, mas estamos cercados por adeptos da equipa adversária, provavelmente não vamos fazê-lo. Mas o que é que aconteceria se estivéssemos cercados por adeptos do nosso próprio clube? Se os adeptos que nos cercam são da nossa equipa e sua intenção também for insultar, acabaremos também a insultar o jogador da equipa rival. A questão que se coloca é saber o que é que difere **nestas duas situações e a explicação, de acordo com a teoria da desindividualização, são as questões do anonimato e da responsabilidade.**

Segundo MORAL, GÓMEZ e CANTO (2004), **“nestas situações, o anonimato, o grupo e a autoconsciência individual reduzida, levariam as pessoas a ter comportamentos desinibidos, impulsivos e anti normativos”**. Assim, quando nos escondemos no anonimato, tornamo-nos **mais propensos a ações violentas**. Se ninguém souber que somos nós que insultamos,

faremos isso com maior frequência do que quando somos o centro das atenções. **Estando em grupo, a autoconsciência diminui**, isto é, a nossa responsabilidade é transferida para o grupo. Deixamos de ser nós mesmos e tornamo-nos o grupo, o que nos pode levar a pensar, de forma desculpabilizante que *“não sou eu que insulto, é o grupo”*.

3.3.2. Teoria do processo de conformismo

Na teoria do processo de conformismo a violência no futebol poderá ser interpretada à luz da modificação da resposta de um indivíduo que se aproxima do que a maioria das pessoas expressa, ou seja, mudamos o nosso comportamento para o adaptar ao grupo que nos rodeia ou no qual nos inserimos. Como indicado por PAÉZ e CAMPOS (2003), **“conformismo é a mudança de comportamentos ou crenças devido à pressão de um grupo, que modifica as pré-condições do sujeito na direção da norma estabelecida pelo coletivo em questão”**.

Nos grupos podemos encontrar principalmente dois tipos de normas: a norma descritiva, que se refere à forma como se age dentro do grupo, e a norma prescritiva que alude à forma como se espera que se atue no grupo. Assim, **o conformismo é um tipo de influência normativa prescritiva, já que o indivíduo é capaz de mudar o seu comportamento pessoal para adaptá-lo ao do grupo.** Ele pode mesmo até ser capaz de apresentar comportamentos em grupo totalmente opostos àqueles que realizaria individualmente. Portanto, se o nosso grupo de referência se comportar de forma violenta, não será estranho adotarmos também esse tipo de comportamento.

O conformismo crescerá à medida que os níveis de controlo de grupo sobre os seus membros e a interdependência entre eles aumentarem. Também crescerá quando houver uma certa incerteza ou ambiguidade, isto é, **“quando não sei o que fazer, adoto o comportamento do grupo”**.

Esta teoria advoga ainda que o conformismo aumenta quando há semelhanças entre o grupo e o indivíduo. Se alguém se sente muito identificado com uma equipa de futebol e com a ideologia violenta de um grupo de adeptos, estará mais de acordo em se predispor a ter um comportamento violento, conformando-se com aquilo que o grupo espera de si.

3.3.3. Teoria da frustração

BALLONE e ORTOLANI (2007) defendem a teoria da frustração como origem da violência. Esta é muitas vezes o resultado daquilo que é sentido como frustração, em que o indivíduo ao realizar uma experiência frustrante, tende a gerar uma resposta agressiva, preferencialmente tendo como alvo quem gerou a frustração ou um terceiro, que de acordo com o sentimento do agressor o frustrou indiretamente.

Esta teoria ajuda a compreender o que acontece com alguns adeptos que se deslocam ao estádio para torcer pelo seu clube, mas que em virtude de um resultado adverso da sua equipa, acabam por se tornar agressivos. O alvo gerador da frustração podem ser os jogadores da equipa adversária, porém, como o adepto não tem facilmente contacto direto com estes atletas, extravasa a sua frustração nos adeptos da equipa vencedora ou em outros alvos.

3.3.4. Teoria configuracional

Norbert ELIAS, sociólogo inglês da Universidade de Leicester, apresenta a teoria configuracional na qual defende que para se compreender a sociedade é necessário entender que ela é “constituída por estruturas exteriores ao indivíduo, e que este indivíduo está rodeado e separado da sociedade por uma barreira invisível” (ELIAS, 1980). O autor *“refere-se a uma teia de relação de indivíduos interdependentes ou teias de interdependência que se encontram ligadas entre si a vários níveis e de diversas maneiras”* (ELIAS E DUNNING, 1992).

Na sociedade, todos os aspetos sociológicos estão em interdependência com o indivíduo e entre si, partindo das três premissas seguintes: primeiro, que os seres humanos são interdependentes e somente podem ser entendidos como tal, já que suas vidas são desenvolvidas dentro de determinadas figurações sociais, sendo significativamente modelados (*shaped*) por essas figurações, as quais são construídas por eles e entre eles; segundo, que essas figurações estão continuamente em fluxo, sofrendo trocas de diferentes ordens, algumas rápidas e efêmeras, outras lentas, porém, mais profundas; terceiro que esses processos de trocas contínuas, ocorridos nas figurações, possuem dinâmicas próprias, dentro das quais os motivos e as intenções individuais fazem parte, mas as dinâmicas das figurações não podem ser reduzidas a esses motivos e a essas intenções isoladas.

De acordo com a teoria elisiana, a compreensão dos atos violentos no futebol poderão ser entendidos tendo em conta o que se passa na sociedade, uma vez que para ele as causas da

violência são construídas socialmente, dado que as pessoas algumas vezes em certas sociedades são obrigadas a reproduzir, determinados padrões de conduta e cadeias funcionais específicas num processo que designa de sociogénese (ELIAS, 1993).

Elias apresenta também uma interpretação de que violência é um problema gerado pela excitação que as pessoas sentem em determinado momento, o que pode alterar o seu nível de autocontrolo, de acordo com as diversas emoções a que se submetem.

3.3.5. Outras teorias para a violência desportiva

Outros autores defendem que a violência gerada pelos grupos de adeptos tem como uma das causas a busca pelo poder dentro e fora dos estádios e para eles as relações entre os indivíduos produzem dependências e esse grau de dependência define a quantidade de poder que um indivíduo possui em relação ao outro, ou seja, nesse contexto, quanto maior o nível de dependência, maior o grau de poder existente.

O consumo de substâncias tóxicas (sobretudo álcool e estupefacientes) por alterarem a consciência e o comportamento humano seriam um dos fatores que contribuiriam para a existência de violência dentro dos estádios, com atos impulsivos e momentâneos, praticados principalmente pelos Goas.

Estudos efetuados em países europeus têm constatado que a violência no desporto, hoje muito presente dentro e fora dos locais de competição, localiza-se mais numa camada de jovens frustrados (o que de alguma forma vem confirmar o estudo de Norbert ELIAS, em que se defendia que os *hooligans* ingleses eram formados predominantemente por jovens da classe média insatisfeitos), predominantemente do sexo masculino e operários, estimulados pela ingestão desenfreada de bebidas alcoólicas e de outros tóxicos.

Para uma maior compreensão sobre o comportamento das claques de futebol, têm-se efetuado estudos feitos a partir das atitudes/comportamentos dos *hooligans*, que explicam que tais atos de violência têm também como grande responsável o álcool.

Cabe aqui ressaltar também as pesquisas de BILL BUFORD (1992), o qual num dos seus estudos acompanhou os *hooligans* ingleses durante quatro anos, elaborando relatórios diários dos factos que iam ocorrendo, sendo por ele destacado em praticamente todos os relatos, a ingestão exagerada de bebidas alcoólicas por parte dos adeptos antes dos atos violentos. Esta

substância age de forma a facilitar a violência retirando as inibições, aumentando a sensação de camaradagem entre os membros do grupo, ajudando também a diminuir o medo de se ferirem e/ou de serem presos (BALLONE, ORTOLANI, 2001).

Os rituais destes grupos de adeptos levam a maioria dos indivíduos a ingerir bebidas alcoólicas e/ou outras substâncias estupefacientes, além de praticarem durante as deslocções, atos ilícitos, em busca da autoafirmação do grupo.

DEFRANCE (2001), afirma que *“de entre muito fatores, o fator da rivalidade competitiva desencadeia de certa forma a violência entre os espetadores”*.

Para ERIC DUNNING, no perfil dos *hooligans* britânicos, há um predomínio de adolescentes e jovens adultos da classe trabalhadora, que apresentam um forte vínculo com seus bairros de origem, onde a identidade social é definida a partir de uma rígida separação entre quem é do grupo e quem não é. Deste modo, o que parece tornar a violência mais perigosa nestes jovens é que a definição da identidade social implica uma separação rígida entre eles e os outros. Essa diferenciação rígida é o primeiro passo para a desumanização do outro e para que o outro se transforme no inimigo. Assim, sentem que o inimigo ameaça a sua própria integridade física e, portanto, a mera presença dele sugere a impossibilidade de convivência, pelo que a separação entre “nós” e “eles” se transforma em “nós” *versus* “eles”.

REIS (2006) argumenta que na base da violência estão os investimentos exorbitantes realizados no mundo do futebol, aumentando assim a capacidade competitiva dos clubes e os diversos interesses que se desenvolvem nessa base, o que pode ter incentivado o aumento da violência no desporto nas últimas décadas. Confrontos violentos entre claques organizadas não ocorrem por acaso, uma vez que no mundo desportivo se geram muitos interesses que dizem respeito não só aos grupos de adeptos, mas também aos próprios clubes. A utilização da tecnologia da informação e comunicação permite que a organização das manobras das claques se torne mais aprimorada, especializada e por vezes verdadeiras operações estratégicas. Esses conjuntos de estratégias e competências fazem parte do quotidiano das claques organizadas e são utilizados contra o adversário sempre que os agressores julgarem necessário. Neste contexto as ações individuais dos jovens têm ressonância e angariam o respeito do grupo.

3.4. Teorias multicausais

Quanto às teorias multicausais estas defendem essencialmente que não existe apenas uma causa para a violência, mas sim um conjunto de fatores que podem contribuir para o comportamento agressivo/violento tais como a socialização, condições sociofamiliares, políticas, económicas, fatores genéticos e psicológicos.

São na sua maioria teorias sociológicas que consideram que o ato de violência é causado por uma série de situações anteriores e que todas elas têm algo que despoleta a violência. Assim sendo, entende-se o homem como produto do meio, influenciado pelo meio ambiente, levado ao comportamento anti normativo pela própria sociedade e por todos os fatores que se encontram nesta.

Conclui-se, desta forma, que existem várias teorias que tentam interpretar/explicar as causas do fenómeno violento no mundo desportivo, nomeadamente na modalidade de futebol. Contudo, apesar de todos os estudos existentes e das várias teorias que os suportam, pode-se dizer com pouca margem de erro que os fenómenos de violência associados ao futebol apresentam diversas tipologias, são motivados por múltiplas razões e estão sujeitos, incontornavelmente, aos contextos sociais, culturais e políticos em que se manifestam. Trata-se, pois de um fenómeno multifatorial, que deve por isso ser analisado de forma abrangente.

4. LEGITIMAÇÃO DA VIOLÊNCIA E DA CRIMINALIDADE EM CONTEXTOS DESPORTIVOS/ FUTEBOL

Relativamente às formas de legitimação da violência em contextos desportivos/futebol surgem principalmente os seguintes:

- a adrenalina associada à sensação de prazer;
- a crença da necessidade de legítima defesa face a grupos rivais;
- o alívio do *stress* como função catártica/sentimento de libertação (KERR, 1994);
- a defesa da honra do grupo de pertença e do clube;
- a crença na inevitabilidade da violência (*“a necessidade de querer ficar por cima e de responder a provocações”*);
- a dualidade honra/vergonha *versus* domínio/submissão (ARMSTRONG, 1998);
- o jogo de futebol/evento desportivo como gerador de tensão que é preciso aliviar;
- a masculinidade/ virilidade e a agressividade a estas inerente.

De acordo com DANIEL SEABRA (2019) a criminalidade associada a claques/Goas, é muitas vezes justificada por:

- dificuldades de ordem financeira (no caso dos furtos/roubos muitas vezes os adeptos pagam o bilhete e a viagem para acompanhar o clube e ficam sem dinheiro para o que precisam);
- necessidade de ganhar prestígio e de se afirmar no seio do grupo;
- necessidade de apenas obterem proveitos financeiros ainda que não sejam necessários;
- pela reprodução e continuidade de carreiras criminais pré-existentes.

A criminalidade associada aos Goas/claques está na sua maioria associada a crimes contra o património e contra a propriedade (furtos, roubos, dano e dano com violência), contra as pessoas (ameaça, injúria, coacção, ofensas à integridade física, homicídio, coacção e resistência sobre funcionário), contra a segurança das comunicações (atentado à segurança de transporte rodoviário, lançamento de projéteis) contra a vida em sociedade (participação em rixa, tráfico de estupefacientes, posse de armas proibidas) e contra a identidade cultural e integridade pessoal (crimes de ódio, racismo e xenofobia). De acordo com ERIC DUNNING (1992) existem determinados contextos que podem favorecer a prática criminal por parte dos Goas/claques e que se alicerçam na sua teoria da configuração social, a saber:

- um processo de socialização em que os castigos físicos estiveram presentes;
- a influência de um modelo de masculinidade hegemónica;
- um ambiente familiar em que estava presente a violência doméstica contribuindo desta forma para a existência de uma tolerância à violência;
- fraco controlo parental que facilita uma maior socialização com grupos de pares pro-criminais;
- dificuldades decorrentes dos poucos recursos económicos, embora este contexto possa não ser determinante;
- contacto com ambientes criminais no passado;
- a existência de ações políticas e sociais de grande controlo e a necessidade de se opor às mesmas;
- os meios de comunicação social enquanto catalisadores e desencadeadores de comportamentos violentos pela importância e protagonismo que lhes atribuem.

5. AS SUBCULTURAS³ DO FUTEBOL

Segundo MORRIS (1981) o futebol é equitativamente dividido entre jogadores e adeptos, sendo que sem estes últimos esta modalidade colapsaria, não só pelas questões financeiras implícitas, mas também pela perda do espírito que estes incutem à modalidade e que balança paradoxalmente entre a angústia e a felicidade. O sentimento é indissociável da ação, como tal, os adeptos do futebol materializam a sua devoção através de um conjunto de ações e de símbolos, que utilizam para exaltar os seus clubes. Os adeptos não apresentam um perfil definido, sendo a sua devoção à modalidade e ao clube que permite estabelecer uma identidade que é construída em função da própria experiência social.

Todos os clubes de futebol têm grupos de adeptos que, no entanto, assumem papéis diferenciados. Existem por um lado, os adeptos/sócios ditos comuns e por outro, os grupos organizados de adeptos/claques, cuja finalidade primeira é o apoio incondicional ao clube que representam, ainda que essa primeira finalidade seja muitas vezes subvertida.

As claques de futebol são consideradas por vários autores como verdadeiras tribos urbanas, pois são grupos de indivíduos, na sua maioria jovens, que têm os mesmos gostos, formas de vestir, hábitos, que partilham uma subcultura comum e que apresentam um comportamento caracterizado por: um espírito de corpo forte (muito patente na subcultura ultra), grande agitação, profusão de emblemas e os nomes característicos com que se autodenominam.

Na segunda metade do século XX, já depois do aparecimento do movimento *hooligan* em Inglaterra, emergiram outras subculturas de adeptos de futebol, inicialmente associadas a jovens, embora com características diferentes tendo, no entanto, em comum um elevado envolvimento emocional, uma forte identificação e afiliação aos seus clubes, a incorporação de valores associados à masculinidade e a associação da força física à virilidade e à superioridade, bem como um código de honra que apela à vingança.

No quadro de uma Europa multicultural, sobretudo no que diz respeito ao futebol, parece um pouco abusivo dizer-se que todo o tipo de violência em torno desta modalidade se deve apenas às principais subculturas existentes (*hooliganismo*, *hooliganismo Ultra* e *hooliganismo Casual e Skinheads*), tanto mais que os comportamentos de violência no futebol não se encontram circunscritos aos membros das referidas subculturas de origem europeia,

³ Uma subcultura é geralmente definida como uma cultura que existe dentro da cultura tida como dominante.

continuando uma boa parte da violência a ser protagonizada pelos adeptos ditos “tradicionais” das diferentes sociedades, (no sentido de que não se integram nestas novas subculturas), tal como várias investigações têm vindo a concluir, sendo um fenómeno que parece ter tendência a aumentar, (LASSALLE 1997, DUNNING **et al.** 2002, MARIVOET 2007).

Ainda que seja consensual que as subculturas *Ultra* e *Casual* se tenham formado a partir do movimento *hooling* inglês, todas elas têm características próprias que as identificam e distinguem, o mesmo acontecendo com a subcultura *skinhead*. Assim, julgou-se que para permitir uma melhor compreensão destes fenómenos tornar-se-ia mais claro abordar as mesmas de forma individualizada.

5.1. Os Hooligans

A palavra ***hooligan*** tem origem incerta e possíveis origens, não totalmente esclarecidas. Segundo o dicionário Oxford da língua inglesa, esse termo pode estar relacionado com o sobrenome (**Hoolihan**) conotado com um personagem irlandês violento que foi protagonista de uma série de banda desenhada de um jornal britânico ou, então, com o sobrenome de Patrick Hoolihan, um proeminente ladrão irlandês da época, bastante agressivo.

O termo surge pela primeira vez em 1920, embora anteriormente já houvesse conhecimento em Inglaterra de ações consideradas de *hooliganismo*, para caracterizar comportamentos associados a atos de vandalismo e de violência grave. De acordo com vários autores, os *hooligans* inicialmente eram jovens ingleses extremamente violentos, que carregavam consigo o prazer da violência e que se organizavam sobretudo para levar a cabo confrontos violentos em meios desportivos.

A subcultura **hooligan** terá surgido com uma maior visibilidade nos anos sessenta em Inglaterra, entre **gangs** de **skinheads** das zonas urbanas mais desfavorecidas, onde predominava a **street culture**⁴ associada à rixa e à confrontação entre bairros rivais (DUNNING, MURPHY E WILLIAMS, 1988; MURPHY, WILLIAMS E DUNNING, 1994). Assim, surgem vários grupos de *hooligans* ingleses, tais como os *skinheads*, *teddy boys*, *mods*, *bovver boys*, *rockers*, etc.

⁴ Cultura de rua – formas de ser, crenças e padrões de comportamento exclusivas das populações urbanas mais excluídas e marginais.

Em meados da década de setenta, a subcultura *hooligan* ganhou também expressão junto de grupos de adeptos de futebol de outros países do Norte da Europa, nomeadamente da Bélgica, da Holanda e da Alemanha. Para VAN LIMBERGEN (1997), este facto surgiu como uma forma de resistência ao comportamento desafiador dos *hooligans* ingleses, aquando das suas deslocações, por ocasião das competições internacionais.

Durante a Taça do Mundo na Inglaterra em 1966, os adeptos começaram a organizar-se em redor dos estádios para simplesmente causarem desordem e lutarem. Muitos pesquisadores começaram a relacionar este tipo de comportamento com o contexto histórico, com a crise vivida pelo capitalismo e com a classe social a que esses jovens pertenciam, juntamente com o fanatismo que estes possuíam por seus clubes de futebol.

De acordo com alguns autores o movimento *hooligan* terá surgido pelas alterações estruturais ocorridas nas camadas da classe operária, pelo aumento do mercado de tempos livres destinados aos jovens, do desejo que estes tinham de se deslocarem regularmente aos jogos de futebol distantes, pelo colapso do mercado de trabalho para jovens e pelas mudanças operadas na estrutura do futebol, especificamente pelo desejo das autoridades do país de obter um maior controlo das atividades desportivas e que veio a ser imposto pelo Relatório Taylor⁵ que espelhou uma tentativa de mudar algumas medidas que se achavam erradas no futebol inglês, como forma de controlar de maneira eficaz estes grupos de jovens, que não eram só seduzidos pelo futebol, mas antes pelos acontecimentos que este lhes proporcionava.

É neste contexto que se explica o aparecimento dos grupos de hooligans ligados à extrema-direita, para os quais grupos de jovens, "irrequietos", "não estruturados", "provocadores" e "com pouca ou nenhuma perspetiva social" constituíam uma boa fonte de recrutamento (WILLIAMS, DUNNING & MURPHY, in MARIOVET, 1992, online).

Em termos de características os *hooligans* são descritos originalmente como sendo indivíduos do sexo masculino, brancos e pertencentes maioritariamente às classes trabalhadoras.

Os *hooligans* oferecem aos seus membros a possibilidade de aceder a um papel, encontrando no grupo uma identidade já predisposta com um conjunto de normas, valores, sensações,

⁵ Relatório das autoridades inglesas, datado de 1989, na sequência do qual foram impostas medidas bastante restritivas e punitivas, quer aos clubes e estádios, quer às claques de futebol inglesas.

crenças, razões e modelos de ação. Através de um processo de aculturação e de assimilação do papel, aquele que integra o grupo faz suas as imagens e regras de conduta existentes através das quais pode ser confirmado pelos outros e aprovado pelo grupo. Pode parecer que os atos destes grupos são uma mera manifestação espontânea de exaltação das cores do seu clube, mas não, são na realidade fruto de uma meticulosa organização e de muitas horas de trabalho.

Os *hooligans* funcionam como sistemas sociais fechados e tendem a exercer agressividade sobre os outros grupos sociais. Esta violência (atos de agressão, vandalismo, racismo e xenofobia), geralmente perpetrada sobre grupos rivais e polícias, está orientada para a manutenção da coesão interna do próprio grupo e é uma violência aparentemente gratuita, uma vez que apenas tem como função humilhar o adversário para proclamar a superioridade do próprio grupo.

Assim, a maior parte das agressões exercidas pelos *hooligans*, não tem uma origem ideológica, mas sim um sentido lúdico, uma vez que sua finalidade é criar um clima de diversão e de festa, romper com a monotonia e aceder a emoções intensas, ou seja, o exercício da violência surge como uma fonte de excitação, de prazer e de significado grupal. HARRINGTON (1968), foi dos primeiros autores a estudar o fenómeno e enumerou os vários tipos de comportamento que podem ser classificados como Hooliganismo abrangendo: a turbulência e distúrbios nos jogos de futebol, vandalismo, palavras ameaçadoras e insultuosas e ainda comportamentos ameaçadores e agressivos por parte de grupos de adeptos que, situando-se por trás das balizas defendidas pela equipa adversária, perturbam o desempenho dos respetivos jogadores.

Um outro elemento investigado por Harrington prende-se com a caracterização social, educacional e psicológica dos *Hooligans*. Em função da pesquisa efetuada foram estabelecidos nos grupos *hooligans* quatro tipos diferentes de transgressores:

- 1 – jovens que não tinham qualquer registo prévio de envolvimento em violência nos jogos de futebol; tratava-se de jovens rapazes que, sob influência da excitação do próprio jogo e no seio do grupo de adeptos situados por trás das balizas e que apoiam ativamente a equipa com bandeiras, cachecóis e cânticos, acabavam por se exceder no seu comportamento;

- 2 – jovens sensíveis e de bom caráter, mas que perdem o controlo, acabando por se envolver em confrontos com os apoiantes do clube adversário;
- 3 – jovens que têm de antemão a intenção de se envolver em incidentes e em confrontos com os apoiantes do clube adversário, sendo já conhecidos pela polícia pelo facto de estarem sempre próximos das desordens;
- 4 – homens mais velhos com registo de delinquência e envolvimento em incidentes nos campos de futebol, muitas vezes sob influência de bebidas alcoólicas; arremesso de garrafas e outros objectos contundentes são também comportamentos registados, sendo que estes transgressores já tinham também uma história de participação em desordens noutros contextos, que não o futebol.

O fenómeno do *hooliganismo*, que em si mesmo é já considerado uma prática criminal, tem-se mantido ao longo dos anos, sempre ligado a competições desportivas em todo o mundo, mantendo-se na atualidade, ainda que a partir desta subcultura se tenham criado, entretanto, outras três. Trata-se, pois de um fenómeno transnacional, que tem um cariz idiossincrático nas várias realidades europeias, ainda que na sua génese surjam fatores distintos e de natureza variada.

5.2. Os Ultras

A designação tem origem na palavra francesa “*Ultras*” que foi adotada por grupos de jovens italianos para designar um movimento político e social nascido em Itália nos anos 70. A subcultura **Ultra** surgiu assim em Itália num contexto político de luta e de crítica social, tendo estado inicialmente ligada a membros de organizações de extrema-esquerda envolvidos em lutas urbanas.

Segundo PODALIRI e BALESTRI, os **Ultras** encontravam-se igualmente envolvidos em manifestações violentas, em que o que estaria em causa era a oposição entre uma visão clerical conservadora do mundo (que em alguns casos particulares poderia ser apelidada de pró-fascismo) e uma visão mais de esquerda ligada à esquerda comunista, embora rapidamente esta subcultura posteriormente se tenha estendido também a membros de organizações da extrema-direita.

Mais tarde, também em Itália, já no início dos anos 80, os *Ultras* surgem influenciados pelo movimento *hooligan* inglês, enquanto movimento de apoio aos clubes de futebol.

As claques portadoras da subcultura **Ultra** caracterizam-se pelo apoio fervoroso que imprimem na defesa das cores dos seus clubes, assim como, no protagonismo de atos de violência e intolerância. Trata-se, pois, de grupos de adeptos fortemente identificados com os seus clubes e, por isso, inseridos num espaço social em que se investem fortes cargas emocionais. Os grupos *Ultra* recebiam por vezes dos seus clubes apoio logístico e/ou financeiro (nem sempre de forma muito clara), para organizarem o apoio aos mesmos.

Os adeptos **Ultras** apostam fortemente na sua identificação exterior, envergando vestuário, que geralmente comercializam, com as designações das suas organizações (em especial, os cachecóis), com ou sem a designação **Ultra** ou da marca comercializada de nome *hooligan* ou mesmo com as insígnias do clube de pertença. No ambiente de excitação e de diversão em que assistem aos jogos, investem numa imagem “**dura**”, por vezes ritualizada nos efeitos de “**movimentação**” ou de “**mosh**”⁶ ou mesmo nos efeitos sonoros e visuais da detonação de engenhos pirotécnicos, dando muita importância ao espectáculo, que creem ser uma forma de terem uma maior visibilidade social.

Os **Ultras** tendem, também, a entrar em confrontação num espírito de grupo, quando afrontados, ainda que, regra geral, todos prezem a hostilização mútua, mas será sobretudo o momento que cria a oportunidade da luta e que, regra geral não deixam perder, já que se sentem impelidos a vingar a honra das **cores** que defendem. Também apresentam uma maior tendência para utilizar formas de violência difusa, ao estilo da “**guerrilha urbana**” (ataque rápido em retirada, arremessos e outras ações de vandalismo), podendo encetar estes comportamentos por retaliação, em espaços e tempo posteriores e, deste modo, premeditem-nos, embora sejam menos propensos à rixa propriamente dita, pelo menos aquela que implica a chamada luta **corpo a corpo**, que parece ser mais da preferência das outras subculturas.

Uma das características que tem merecido destaque nas investigações sobre a subcultura **Ultra** é a diferença quanto ao grau de organização entre esta e por exemplo a subcultura **Casual** (MARIVOET, 1992). Os **Ultras** encontram-se associados em organizações que são dirigidas por uma direção, representada por um líder máximo ou presidente, ou seja, apresentam uma organização explícita no interior do associativismo desportivo.

⁶ Movimento de vai e vem efetuado por uma multidão em que os protagonistas se entrecocam de forma considerada viril. Este movimento é muito utilizado em coreografias ultra nos eventos desportivos.

A **mentalidade Ultra**, que marca a filiação à respetiva subcultura de adepto, transporta em si valores de identidade exacerbados, de entrega total ao coletivo clubístico, de defesa das **cores** do clube até às últimas consequências, ao mesmo tempo que desenvolve uma cultura de demarcação provocatória dos demais, como bem expressam os seus cânticos de exaltação ao clube a que pertencem.

Paralelamente, os seus membros transportam uma forte incorporação dos valores tradicionais masculinos e de demonstração de virilidade, que impelem ao resgate da honra, quando sentem que esta é ameaçada, encontrando-se assim os ingredientes necessários para a confrontação violenta entre as partes, já que, assumidamente, provocam e ao mesmo tempo se sentem impelidos a ripostar as afrontas que recebem. Elucidativas destas características são muitas vezes as palavras de ordem de provocação e ofensa entre claques rivais, onde os impropérios usuais tendem a minimizar a virilidade e a honra masculina dos adversários.

ELIAS e DUNNING (1986) referem que a incorporação dos valores atrás referidos aumenta de forma exacerbada o mimetismo da luta representada num jogo de futebol, criando-se facilmente as condições para o surgimento de confrontações e hostilidades entre claques e entre estas e os adeptos dos clubes rivais, dentro e fora dos estádios.

Dentro da subcultura *Ultra* surgem duas fações que se distinguem pela sua forma de estar, a saber: o designado adepto *Ultra* que se caracteriza sobretudo por ser fiel e completamente devoto ao seu clube de eleição, denominado por alguns sociólogos como o adepto *hardcore* e o adepto denominado *Ultra S*, que remete a rivalidade clubística para segundo plano e dá primazia a ideologias políticas, à coesão e sobrevivência do grupo de pertença, às lutas contra as polícias, os média e as instituições do próprio futebol, sendo muitas vezes conotados com as ideologias de extrema-direita. Serão este tipo de adeptos que engrossarão as fileiras dos grupos ligados ao movimento skinhead. De forma resumida podemos dizer que as principais características organizativas desta subcultura são:

- organizam-se enquanto coletividade, muitas vezes com uma hierarquização do tipo militar;
- exigem pré-requisitos de entrada;
- têm uma hierarquia muito definida que deve ser respeitada;
- para além de um líder existe uma direção que organiza toda a atividade do grupo;
- geralmente promovem reuniões semanais;

- vivem quase exclusivamente para o clube;
- o seu espaço preferido de acção são os estádios de futebol, nomeadamente a bancada⁷, geralmente a do topo ou a que está situada atrás da baliza;
- enquanto grupo apostam na visibilidade, utilizando cânticos, tarjas, fumos, coreografias, marchas⁸, etc., porque o que é importante é ter visibilidade através do espectáculo;
- fazem questão de ostentar quase sempre os símbolos clubísticos;
- têm um feroz sentido de territorialidade, que defendem até às últimas consequências.

5.3. Os Casual

No final dos anos setenta, alguns grupos de *hooligans* ingleses adotaram o denominado estilo **Casual**, marcado por aquilo que alguns autores designam de ‘**fashionable style**’⁹, associado ao uso de roupas de marcas distintas (em especial, **Armani, Stone Island, Burberrys, Ralph Lauren, Lacoste, Adidas, Fred Perry**). No início dos anos oitenta, este novo estilo **Casual** veio a ser adotado pelos *hooligans* alemães, holandeses e belgas, entre outros.

O fenómeno *Casual* tem como principais precursores os adeptos do Liverpool, os primeiros a tentarem passar despercebidos nos seus casacos da marca Diadora, logo seguidos pelos **Perry Boys** de Manchester (conhecidos pelo seu amor às roupas da marca Fred Perry). Marcas de roupa como a Fila e a **Diadora**, desconhecidas até então para muitos jovens ingleses, chegam ao país e começam a ser usadas com orgulho, como se de uniformes se tratassem. Rapidamente imitados por outras claques em Inglaterra e noutros países, o movimento acabou por se tornar parte integrante da cultura britânica e foi o facto destas marcas serem usadas pelos **Casuals**, aliado à globalização, que lhes permitiu ganharem projeção à escala global.

Quando surgiram assumiam-se também como intimamente ligados à música (sobretudo o estilo *mod revival*¹⁰ e pós-punk), sendo que nos anos 90 os grupos *Casuals* passaram a ter ligação com a música e festas rave¹¹ e posteriormente ao estilo indie rock. Os *Casuals*, à data do seu aparecimento, arrogavam-se de ter um estilo distinto das outras subculturas na forma

⁷ Geralmente designada na gíria própria de “curva”.

⁸ Geralmente designados na gíria própria de “tifos”.

⁹ Traduzido à letra “Estar na moda”.

¹⁰ Estilos musicais surgidos em Inglaterra nos anos 80, considerados como estilos modernos de música;

¹¹ Traduzido à letra como “delírio” – designação para festas de música eletrónica, fora dos centros urbanos, em espaços naturais abertos, geralmente associadas a dança, consumo de drogas e de álcool;

de participação no futebol, rejeitando a ostentação das insígnias dos clubes e prezando pela discrição nas deslocações aos estádios.

SPAAIJ (2006)¹² defende que esta subcultura surge como uma estratégia dos adeptos *hooligans* de forma a poderem passar despercebidos junto das autoridades policiais – pois estando vestidos com roupas de marca e tendo um aspeto diferente de todos os outros grupos de adeptos poderiam mais facilmente infiltrar-se e provocar desacatos e atos de violência. WILLIAMS (1991) argumenta que este estilo de adeptos surge apenas por uma necessidade consumista dos jovens ingleses de ostentarem as suas roupas de marca numa época caracterizada por dificuldades económicas em Inglaterra.

O comportamento dos **Casuals** em público, foi-se tornando discreto, distinguindo-se dos **oldfashioned skinheads hooligans**¹³, e também dos tradicionais adeptos ingleses – conotados com o uso excessivo de insígnias nacionais, de palavras de ordem e os cânticos –, dos quais tendem a observar distanciamento, apostando na premeditação estratégica e recorrendo às novas tecnologias, para marcação das suas ações de confrontação, com especial pendor para a luta **corpo a corpo**, vindo a revelar-se bastante mais agressivos (ARMSTRONG 2000, ARMSTRONG e YOUNG 2000, ARMSTRONG e GIULIANOTTI 2001, BRIMSON 2003), utilizando quase sempre armas improvisadas (paus, tacos de basebol, pedras, tochas).

São adeptos que se envolvem frequentemente em atos violentos e de vandalismo geralmente com outros grupos rivais, fruto do seu feroz sentido de territorialidade e da obsessiva devoção aos clubes, duas características que, ainda assim, têm em comum com os Ultras, embora revelem comparativamente maiores fragilidades em termos da organização dos grupos, uma vez que tendem a agir em *gangs* pouco estruturados, em que a liderança se exerce principalmente através da premeditação de atos de violência dirigidos à confrontação com grupos rivais e pelas façanhas aí conseguidas.

Uma outra característica desta subcultura é a adoção das novas tecnologias de comunicação e de informação, nomeadamente das redes sociais, pelo anonimato que estas permitem, para organizarem as suas investidas violentas. A mentalidade Casual traduz-se numa forma de estar na vida – a “Casual for life”¹⁴.

¹² RÁMON SPAAIJ, professor de Sociologia do Desporto na Universidade de Amesterdão.

¹³ Traduzido à letra “*hooligans skinheads* clássicos”.

¹⁴ Traduzido à letra “Casual para toda a vida”.

5.4. Os Grupos de extrema-direita e os skinheads

A presença de skinheads em eventos desportivos remonta ao ano de 1966, após o campeonato de Inglaterra, em Londres. No final do ano de 1968 já era visível um grande número de adeptos que atraíam as atenções pela maneira como se vestiam e agiam e que eram também conhecidos por se envolverem frequentemente em confrontos violentos assumindo a esse nível um estilo idêntico aos dos *hooligans*.

A visibilidade destes grupos de adeptos, sobretudo em jogos de futebol, devia-se não só ao cabelo rapado, mas também à forma de vestir caracterizada por roupas escuras, suspensórios, botas da marca Doc Martens¹⁵ e blusões, bem como pela ostentação de simbologia ligada ao nacional socialismo nas bandeiras, faixas, nas roupas, bem como, nas tatuagens que envergavam.

Constituídos sobretudo por gangues de jovens fanáticos por futebol e ligados à classe operária, adotavam este tipo de visual, reagindo aos movimentos já existentes (visando preferencialmente o movimento hippie que odiavam por considerarem ser um grupo de jovens mimados de classe média que era preciso combater), sentindo-se marginalizados pela sociedade inglesa. Nascidos principalmente na classe trabalhadora e nos bairros suburbanos, os skinheads começaram a ganhar notoriedade por se juntarem a claques de futebol conotadas com os *hooligans*, sendo que no início embora fossem grupos agressivos não assumiam comportamentos racistas já que, a sua ligação ao Nazismo só surge bastante mais tarde, nos anos 70, com o surgimento do movimento Punk nomeadamente com os grupos Nazi-Punks e Skinheads Fascistas.

A adesão destes grupos de extrema-direita às claques de futebol e a atos violentos perpetrados por estas, acabaria por formar uma subcultura específica, alicerçada em crenças de supremacia racial e de orgulho nacionalista e pela ligação a ideologias políticas neonazis pré-existentes, que acabariam por extravasar em contextos desportivos, sob a forma de comportamentos de ódio, de racismo e xenofobia. Os *skinheads* gostam de armas, do mundo militar, da violência e da hierarquia, atuando sempre em grupo, sendo considerados muito agressivos.

Nesta subcultura a presença feminina é diminuta, apenas justificada para terem um braço armado que permita agredir outras mulheres, uma vez que os elementos masculinos do

¹⁵ Marca inglesa de botas de cano alto usadas na cor preta pelos primeiros grupos de skinheads e que se mantém enquanto marca distintiva dos membros do referido movimento.

movimento por convicção se recusam a fazê-lo. Mais recentemente, alguns membros do movimento deixaram de ostentar os símbolos exteriores que os caracterizam, disfarçando-os, para puderem passar despercebidos junto das forças policiais.

6. OS GRUPOS ORGANIZADOS DE ADEPTOS / CLAQUES EM PORTUGAL E SUAS SUBCULTURAS

Uma claque pode ser entendida como *“um grupo simpatizante de uma determinada equipa com um nome próprio, que se concentra na mesma zona do estádio incentivando os jogadores através de cânticos próprios, bandeiras e cartazes, palmas sincronizadas, ondas, tochas, potes de fumo, etc.”* (PEREIRA, 2002).

Em Portugal no final dos anos 70, começaram a surgir os primeiros grupos organizados de adeptos, sendo que as claques propriamente ditas surgiram um pouco mais tarde.

Quase todas as claques em Portugal surgiram a partir de grupos informais espontâneos de amigos, que ocupavam regularmente as mesmas bancadas do estádio e que vieram posteriormente a organizar-se, enquanto grupo.

Embora as claques só tenham vindo a ser reconhecidas pelos seus respetivos clubes em 1982, a primeira claque em Portugal surgiu em 1976 (o período pós revolução de Abril proporcionou a liberdade de reunião para grupos de jovens), por influência do Movimento Ultra italiano, com a fundação no Sporting Clube de Portugal (SCP) da **Juventude Leonina, conhecida como Juve Leo**. Após a *Juve Leo* seguiram-se a formação dos **Diabos Vermelhos**, no Sport Lisboa e Benfica (SLB) e dos **Dragões Azuis**, no Futebol Clube do Porto (FCP).

Em meados dos anos oitenta, assistiu-se à formação de claques em outros clubes, a saber: em 1984 surgem as **Panteras Negras** no Boavista e a **Fúria Azul** no Belenenses; em 1985, a **Mancha Negra** na Académica e a **Alma Salgueirista** no Salgueiros; em 1986, a **Raça Benfiquista** no Benfica, a **Juventude Bracarense** no Sporting de Braga e os **Furacões Sadinós / VIII Exército** no Vitória de Setúbal. Mais tarde vão surgindo cisões no interior das claques já existentes, como, por exemplo, a que originou a **Torcida Verde**, fundada no SCP, em 1984, a partir de um grupo de dissidentes da **Juve Leo**.

Em 1985, após os graves incidentes ocorridos em Heysel Park, na Bélgica, os vários países da Europa ficaram alertados para a problemática da violência em recintos desportivos e começaram a tomar medidas com vista à sua prevenção, tentando-se, no caso de Portugal, controlar os Goas/claques através dos próprios clubes. Terá sido na sequência desta tentativa de controlo e da oposição ao mesmo por alguns membros, que se deram algumas fraturas nas claques já existentes dando origem a outras. Assim, em 1986 surge a claque Super Dragões, composta inicialmente por dissidentes dos Dragões Azuis e em 1992 surgem os *No Name Boys*, fundados a partir de dissidentes dos Diabos Vermelhos.

No início dos anos noventa, a maioria das claques portuguesas começam a assumir-se como pertencendo à subcultura *Ultra*, continuando a surgir novas claques, como, por exemplo, no Vitória de Guimarães os *Insane Guys* (em 1995) e os *White Angels* (em 1999), por cisão dos *Super Dragões*, o *Colectivo Curva Norte* (em 1995), por cisão dos *Diabos Vermelhos*, o *Grupo Manks* (1996), no Farense os *South Side Boys* (em 1999), no Sporting de Braga os *Red Boys* (1999), no Beira-Mar os *Ultra Auri-Negros* (2000), e por cisão da *Juve Leo*, o *Directivo Ultras XXI* (2002) e o *Grupo 1143* (2003) e as Brigadas Ultras em 2004, sendo que, entretanto, algumas delas se foram extinguido ao longo do tempo.

Em 2003, identificavam-se em Portugal um total de 44 claques organizadas em clubes da Liga principal e restantes competições de futebol, das quais 43 eram assumidamente da subcultura *Ultra*.

Atualmente de acordo com dados oficiais da Autoridade para a Prevenção e Combate à Violência Desportiva (APCVD), existem formalmente em Portugal 25 claques com cerca de 3.000 membros registados, (existiam 28 claques das quais atualmente estão três suspensas a pedido dos clubes por violarem as regras impostas por lei – *Juve Leo*, *Ultras XXI* e o grupo de apoio ao Desportivo das Aves – num total de 2000 adeptos). Dos clubes da primeira Liga o Benfica, o Portimonense, o Moreirense, o Sporting Clube de Braga e o Paços de Ferreira não têm claques oficialmente registadas, pelo que os seus grupos de adeptos são designados de Goas.

Independentemente da adesão à subcultura **Ultra**, as claques portuguesas foram impondo uma nova forma de **estar** e de **ver** futebol e, por isso, foram-se demarcando dos adeptos tradicionais, que nem sempre foram aceitando esta atitude diferenciada, ocasionando algumas

rivalidades. Assim, durante os anos oitenta, foi-se assistindo a rixas nas bancadas entre os membros das claques e os adeptos ditos “tradicionais” que, incomodados com uma nova forma de **ver** e **estar** no futebol, foram mostrando a sua repulsa, de resto, respondida em igual medida pelos membros das claques. Já no final da década de noventa, a realidade observada sugeria uma maior aceitação de ambas as partes, o que levou alguns estudos a concluir que se poderá ter verificado uma institucionalização da subcultura **Ultra** entre os adeptos que frequentavam estádios de futebol, independentemente das suas claques de pertença.

Com a assunção da subcultura **Ultra**, as claques portuguesas assumem também as duas facetas indissociáveis desta subcultura, que por vezes se tornam incompreensíveis e algo incoerentes: se por um lado, assumem o apoio fervoroso e incansável que prestam aos seus clubes ao longo dos campeonatos, ajudando a estimular as assistências nos estádios, de modo a recriar-se um colorido de cor e **exaltação**, que parece contribuir para o reforço dos elos de ligação e de cooperação dos adeptos, por outro, surgem na liderança de práticas de hostilidade violenta, colocando em evidência manifestações de intolerância, racismo e xenofobia contribuindo para a quebra de cooperação explícita no espaço desportivo.

Foi nas claques desportivas, sobretudo nas que estavam ligadas aos clubes de maior dimensão, que se começaram a inserir os *hooligans* portugueses, surgindo assim os primeiros atos violentos em jogos de futebol, nomeadamente agressões a árbitros de futebol e fiscais de linha, jogadores, dirigentes, treinadores e até polícias. À data são também referidos diversos lançamentos de pedras, garrafas e outros objectos para os campos e danos em viaturas, com invasões de campo, de ruas e de gares ferroviárias, bem como perseguições a adeptos rivais. É mais ou menos consensual que em Portugal existem grupos de *hooligans* nos Goas/claques de todos os clubes.

De acordo com a socióloga Salomé MARIOVET a violência que se foi manifestando no desporto português, em especial nos jogos de futebol, sugere que o aumento da tensão nestes eventos é decorrente, quer da intensificação da competição desportiva, quer do agravamento das desconfianças dos adeptos em torno da justiça que é assegurada nos jogos dos campeonatos que se vão realizando.

Para além destas duas premissas, à semelhança do que acontece em outros países, em Portugal também o facto dos adeptos de futebol serem constituídos por públicos

maioritariamente masculinos fortemente identificados com o estereótipo tradicional de masculinidade que os impele à vingança quando afrontados (ao resgate da honra ameaçada), e que a dimensão mimética dos jogos comporta elevados níveis de provocação reforçada pela excitação vivenciada em grandes coletivos masculinos (em particular nos meios da subcultura **Ultra** onde tudo tende a ser hiperbolizado e levado ao limite), compreende-se que os laços entre semelhantes portadores de valores comuns sejam acionados pelos vários grupos rivais aumentando desta forma o clima de oposição-confrontação.

Neste contexto, a exaltação dos ânimos (ou o afrouxamento dos estados de autocontrolo regulares) têm, muitas vezes, dado lugar a manifestações de violência, que em alguns casos se revelaram de extrema brutalidade e de trágicas consequências (desde 1996 até à atualidade tem-se assistido a várias mortes e agressões graves a adeptos, jogadores e treinadores).

As claques/Goas ligadas ao movimento Ultra, apresentam características e comportamentos decorrentes dessa afiliação. De acordo com o antropólogo Daniel Seabra que efetuou um estudo sobre as claques portuenses, dentro da subcultura Ultra, identificam-se como principais condições de adesão às claques as seguintes:

- o amor incondicional ao clube da sua predileção – “o clube acima de tudo”;
- a influência familiar – contacto desde cedo com o mundo do futebol através de familiares ou de pessoas próximas;
- a influência dos grupos de pares com ligações às Goas /claques – relacionamento com pares que já pertenciam aos Goas/claques e que influenciam a decisão de passar a pertencer;
- a adesão às claques em idades muito jovens e, portanto, numa fase de maior permeabilidade para aderir ao que lhe for solicitado;
- a adesão por vezes dá-se numa fase de progressiva autonomia da família – quando passa a poder ir aos jogos sozinho ou em grupo;
- uma forte identificação pessoal com os símbolos e ações das claques – sedução pelo espectáculo/festa que os jogos representam e tudo o que lhe está subjacente (encontros, viagens, etc.);
- a existência de um forte vínculo emocional com o clube – que predispõe à adesão aos valores preconizados nos Goas/claques, geralmente ligados à subcultura ultra;
- um forte sentido de territorialidade, seja dentro do estádio seja fora dele;

- uma postura radical em termos de apoio ao clube, dedicando-lhe dinheiro, tempo, pensamento, consagrando a sua vida pessoal à causa;
- participar ativamente na “festa” (jogos do seu clube de eleição) e nas coreografias preparadas para a mesma.

Constata-se assim, que os principais valores da subcultura Ultra em Portugal não diferem dos encontrados em outros países europeus e são sobretudo cinco:

- fidelidade às cores do seu clube;
- coesão e solidariedade entre os membros do Goa /claque;
- rivalidade com os inimigos, aqui assumidos enquanto adeptos dos clubes rivais;
- dar tudo o que tem ao clube, todos os dias;
- ser ultra é um estilo de vida – designado de “ultras life” – que não se confina apenas ao contexto futebolístico, mas que ultrapassa o mesmo, passando para o quotidiano do membro e para a sua fachada pessoal (a forma de estar, de sentir, de vestir, as tatuagens, etc.).

Embora seja consensual que a maioria das claques portuguesas pertence à subcultura *Ultra*, numa fase mais recente tem-se assistido a uma tendência para a passagem de alguns membros das claques a um estilo mais casual. Esta tendência tem sido muitas vezes explicada pela imposição legal que desde 1998 torna obrigatório que as claques se legalizem junto dos organismos oficiais (sem o qual não podiam/podem usufruir de quaisquer apoios dos clubes) e por essa legalização obrigar ao registo e identificação dos membros dos Goas/claques (feita através do nome, filiação, do nº do BI/cartão de cidadão, profissão e de fotografia), o que tem vindo a ser altamente contestado pela maioria dos Goas/claques envolvidos, que recusam essa identificação, tentando assim evitar o mais possível, serem controlados pelos organismos oficiais e sobretudo pelas autoridades policiais.

Com adesão crescente desde 2012 de alguns membros dos Goas/claques ao movimento Casual, estes grupos passaram a ter uma atuação menos visível, mais discreta, mesmo na organização de ações mais violentas. Alguns autores referem mesmo que o aumento da violência nos últimos anos em Portugal tem a ver com a adesão de alguns grupos de adeptos a esta subcultura, havendo mesmo quem defenda haver um problema Casual em crescendo no nosso país. Os adeptos desta subcultura caracterizam-se por serem um movimento informal e

por não terem ligações oficiais/formais às claques dos clubes, sendo tidos como muito violentos.

Ganharam este nome devido ao uso de roupa informal de marca, (Adidas, Fred Perry e New Balance) que acompanham frequentemente com camisolas de capuz, bermudas e bonés, geralmente de cor preta, e pela deslocação aos estádios no seio de pequenos grupos de amigos, muitas vezes sem sinais visíveis de identificação aos clubes, em carros próprios, procurando assim furtar-se aos controlos policiais e para, à sombra do evento desportivo, participarem em confrontos violentos e em outros atos de delinquência (danos e vandalismo por exemplo).

Existem grupos destes adeptos violentos em todos os clubes – sobretudo no Benfica, Sporting e FC do Porto – e muitos usam as datas de formação dos clubes nos seus títulos, (como os *Trouble Makers 1893*, do FC Porto, por exemplo), alguns usam palavras como nação, pátria e orgulho nas tarjas e faixas, o que demonstra, segundo as polícias, a manutenção de relações com a extrema-direita, embora alguns grupos Casual não tenham propriamente uma motivação ideológica. Contudo, parte dos adeptos que aderiram em Portugal ao movimento Casual identificam-se com a extrema-direita – alguns estiveram ligados ao grupo 1143, Goa de apoio ao Sporting, onde Mário Machado (conhecido líder do movimento de extrema direita em Portugal) iniciou o contacto com o movimento skinhead neonazi – *Hammerskins*.

Constata-se ainda que a maioria destes adeptos não são conhecidos como violentos no dia-a-dia, sendo pessoas aparentemente integradas na sociedade, com comportamentos sociais relativamente adequados, que não têm outros antecedentes criminais para além dos ligados ao desporto e que em geral têm empregos estáveis, alguns até com cargos de relevo, tudo levando a crer que se circunscrevem no perfil número 1 de adepto definido por Harrington. Contudo, tal como já havíamos referido, em contextos de grupo e em eventos desportivos o seu comportamento altera-se pautando-se por grande agressividade e vandalismo, sabendo-se que se reúnem propositadamente com o intuito de serem violentos – nomeadamente combinando nas redes sociais confrontos com adeptos de outros clubes rivais.

Os Goas/claques em Portugal apresentam algumas diferenças, sobretudo em termos organizativos que importará perceber. Assim, debruçar-nos-emos apenas sobre as principais claques existentes, a saber:

6.1. Os Goas do Sport Lisboa Benfica

As duas claques do Sport Lisboa Benfica (SLB) não se encontram constituídas enquanto associações e não estão inscritas no Instituto Português do Desporto e da Juventude como é obrigatório por lei, nem os seus associados se encontram formalmente identificados, mantendo por isso um estatuto pouco definido, não podendo ser formalmente consideradas claques, mas apenas grupos organizados de adeptos/sócios.

O facto destes grupos não estarem formalmente constituídos como claques, permite-lhes ter uma maior opacidade nas atividades que desenvolvem, uma vez que os seus membros, não estando identificados têm um menor controlo, quer por parte das entidades estatais, quer por parte do próprio clube, que de uma forma recorrente se demarca dos comportamentos violentos que lhes são atribuídos. Por essa razão também não podem receber quaisquer apoios do clube. Ao longo dos anos os principais membros dos Goas benfiquistas foram sendo conotados com atos de violência e de delinquência grave, quer em contexto desportivo quer fora dele, com conseqüentes condenações em penas de prisão efetiva por crimes diversos, o que foi levando ao enfraquecimento das sucessivas lideranças destes grupos de adeptos/sócios.

São grupos que não apresentam uma estrutura hierárquica definida nem meios de financiamento conhecido e apesar de apoiarem o mesmo clube apresentam algumas diferenças entre si.

- **Diabos Vermelhos:** fundado em 1982. Tem cerca de 2.000 associados e apresenta uma maior organização interna, uma maior discriminação relativamente a elementos exteriores, um maior segredo relativamente às suas atividades e constata-se no seu seio uma maior influência da cultura “*sex, drugs and rock n’roll* “ e da influência do grupo inglês *rockers (subcultura Casual)*. Os Diabos Vermelhos têm ligações privilegiadas com congéneres estrangeiras nomeadamente com os Ultras do clube espanhol de Mérida e com os ultras gregos do clube Panathinaikos.
- **No Name Boys:** fundado em 1992 a partir de dissidentes dos Diabos Vermelhos. São mais desorganizados do ponto de vista interno, não apresentam líderes formais, mais abertos a elementos exteriores, encontram-se ligados a movimentos autónomos conotados com uma ideologia de esquerda e apresentam uma maior dissimulação relativamente às suas ações. O seu núcleo de Chelas é o mais temido em termos de violência. São dos poucos Goas que não se assume como adotando a subcultura ultra.

Relativamente aos *No Name Boys* não se conhecem grandes aliados estrangeiros, embora se saiba que têm ligações conhecidas aos *Torcida Split*, apoiantes do clube croata NHK Hadjuk Split, tratando-se mesmo por irmãos.

6.2. As Claques do Futebol Clube do Porto

- **Super Dragões:** está constituída enquanto associação e inscrita no Instituto Português do Desporto e da Juventude, apresenta-se como uma claque madura do ponto de vista organizativo, uma vez que tem um líder conhecido e uma estrutura responsável pelo seu funcionamento, obedecendo a uma hierarquia rígida. Possuem sede própria nas instalações do clube e são apoiados por este sendo muitas vezes chamados a participar em decisões clubísticas. Têm como fontes de financiamento a venda de *merchandising* e as quotas que os seus associados pagam. Os seus aliados mais conhecidos são os Casual Porto e os Coletivo Ultras 95 (grupo de dissidente da claque principal, assumidamente ultra).
- **Coletivo Ultra 95:** é uma claque que apoia o Futebol Clube do Porto e tem cerca de 800 associados. O Colectivo Ultras 95 foi criado em 1995, tal como o nome indica, e na altura era conhecido como o "Colectivo Curva Norte" por estar situado na antiga bancada superior-norte do histórico Estádio das Antas. A sua criação partiu de um grupo de amigos que fazia parte da outra grande claque do Futebol Clube do Porto, os Super Dragões, que não estava satisfeito com algumas questões de ordem de gestão e de ambiente nessa mesma claque, no que diz respeito aos valores da subcultura Ultra. A união e a organização são o seu lema, mas o excesso de consumo de álcool por parte de alguns dos seus membros é assumido como sendo um problema. Têm como aliados os grupos italianos ligados ao Sampdoria e aos Fieri Fossato.

6.3. As Claques do Sporting Clube de Portugal

- **Juventude Leonina (Juve Leo):** fundada em 1976 a partir de um grupo de jovens estudantes do colégio católico S. João de Brito. À semelhança dos Super Dragões também estão constituídos enquanto associação e inscritos no Instituto do Desporto e da Juventude tendo por isso o estatuto formal de claque. Tem uma estrutura hierárquica, com um líder conhecido e um staff de apoio a esse líder, bem como núcleos de associados. Possuem sede própria nas instalações do clube e são apoiados por este, participando em algumas das decisões do próprio clube. Em termos de

reportório de informação esta claque distingue-se de todas as outras pela partilha de informação desportiva e pelos conteúdos gerais que faz na sua página de *Facebook* já que as outras claques parecem não ter essa preocupação. Por várias cisões ocorridas ao longo do tempo no seio da Juve Leo surgiram outros grupos de adeptos sportinguistas tais como a Torcida Verde, Brigadas Ultras e o Directivo Ultras XXI, estes dois últimos assumidamente ultras e que, entretanto, adquiriram o estatuto de claques. Atualmente, a pedido do próprio clube, encontra-se suspensa enquanto claque nos organismos oficiais tendo em conta os acontecimentos ligados à violência, nomeadamente pelo ataque à Academia do Sporting. Apresenta relações com outros grupos de adeptos sportinguistas apesar das cisões ocorridas e com adeptos ultra italianos – *Collectivo Autónomo Vida* e *Associzone Calcio Firenze* do Fiorentina.

- **Torcida Verde:** formada em 1984 por cisão de alguns membros da Juve Leo e reconhecida formalmente pelo clube em 1988. Em 1994 constituiu-se como associação e inaugurou a sua própria sede. Considera-se uma claque eclética já que apoia da mesma forma todas as modalidades do clube. É uma facção ultra que é conhecida por ter um lado vincado de intervenção social fazendo protocolos com outras instituições para ações sociais como o combate à toxicodependência, trabalhos de voluntariado ou criação da biblioteca do clube. Conhecidos por terem comportamentos menos agressivos que as outras claques do SCP.
- **Directivo Ultra XXI:** também conhecida pelo nome “Duxxi”. Fundada em 2002, sob o lema “Coerência, honra e fidelidade”. Será a claque com maior massa associativa com cerca de 4.500 adeptos, dos quais só 2.000 são associados. Assume-se como um novo projeto dentro da mentalidade ultra. Atualmente também se encontra suspensa nos organismos oficiais a pedido do próprio clube, pelas mesmas razões da Juve Leo.
- **Brigada Ultras:** formada em 2004 por cisão de alguns membros da Torcida Verde. Reconhecida pelo clube em 2013, data em que inaugurou a primeira sede. Também é uma facção assumidamente ultra.

6.4. A Claque do Boavista Futebol Clube

Panteras negras: criada em 1984 e de cultura marcadamente ultra, que após uma cisão e uma posterior reunificação permanece como a principal claque do clube, tendo, entretanto, obtido o estatuto formal de associação, encontrando-se oficializada.

6.5. A Claque do Vitória de Guimarães

White Angels: fundada em 1999 possui cerca de 700 membros. Dos quais só 11 estão registados oficialmente. Atualmente considerada uma das claque mais agressivas do país com ligações ao racismo e xenofobia, possuindo 20 elementos com registo da prática de crimes de violência no desporto. De acordo com dados oficiais, ainda que assumam a sua adesão ao movimento Ultra sabe-se que existem no seu seio cerca de 70 membros com ligação ao movimento Casual.

De apoio ao clube existem ainda outros dois Goas designados “Suspeitos do costume” e “Insane guys” que não estão registados oficialmente no IPDJ/APCVD.

6.6. A Claque do Académica do Coimbra

Mancha negra: fundada em 1985 a partir da fusão de outros três Goas – Força Negra, Maré Negra e Solum Power. Caracterizam-se por andarem sempre vestidos de negro. Encontra-se legalmente constituída enquanto associação e apresenta um tipo de organização formal com uma direção constituída por três membros e uma equipa de trabalho de 12 membros. É uma claque assumidamente ultra.

6.7. Os Goas do Sporting de Braga

- **Ultras Red Boys:** fundada em 1992. Goa assumidamente Ultra.
- **Ultras Bracara Legion:** fundada em 2003 na sequência da fusão com outros grupos de adeptos e de dissidentes do Goa Red Boys. São assumidamente ultras.

Existe pouca informação sobre estes dois Goas, sabendo-se que não estão oficializados, recusando-se mesmo a fazê-lo, tendo por essa razão entrado em conflito com a direção do clube.

6.8. O Goa do Leixões Sport Clube

Ultra Máfia Vermelha: fundado em 2003, trata-se de um Goa não legalizado e, portanto, sem apoio formal do clube. Tal como o nome indica é marcadamente ligado à subcultura ultra, sabendo-se pouco do seu tipo de funcionamento, embora se saiba que o seu líder também desempenha funções no clube, na área do futebol de formação e que muito recentemente se candidatou a presidente do clube.

6.9. As Claques do Vitória de Setúbal

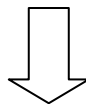
São claques legalizadas que em 2017 assinaram protocolos com o clube para estipularem regras para combater a violência, o racismo e xenofobia nos eventos desportivos.

- **VIII Exército:** após vários grupos de adeptos se terem agrupado a claque reorganizou-se em 2000 e deve o seu nome a um batalhão do exército alemão que lutou na 2ª guerra mundial, tendo sido um jornalista que apelidou um grupo de adeptos desta forma, tendo a claque passado a adotar esse nome.
- **Ultras Grupo 1910:** foi fundada em 2012 sob o lema “lutar sempre, não desistir nunca” e tem no seu nome a data da fundação do clube. Conhecidos como sendo mais agressivos de que a sua congénere, tem visto o clube ser alvo de coimas decorrentes dos seus comportamentos em eventos desportivos. Tal como o nome indica são uma claque marcadamente ultra.

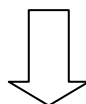
7. CARACTERIZAÇÃO DOS MEMBROS DOS GOAS/CLQUES EM PORTUGAL

No seu livro *“Claques de futebol – o teatro das nossas realidades”*, (2019) o antropólogo DANIEL SEABRA, na sequência do estudo que efetuou junto de claques de futebol portuenses, descreve os Goas /claques como sendo espaços de sociabilidade e de identidade masculina, onde estes valores de masculinidade estão presentes e são reproduzidos. De acordo este autor, à semelhança de outros estudiosos da problemática, esta característica estará na base da existência da violência e da confrontação entre grupos rivais, segundo um processo que, em geral, seguirá o seguinte esquema:

Jogo = vencido versus vencedor



Rivalidade entre clubes



Rivalidade entre goas/claques

Os jovens encontram a grande experiência da sua vida no apoio aos clubes da sua predileção através da integração nos Goas/claques desses mesmos clubes e da exibição de fachadas pessoais que os caracterizam, tais como as cores, os símbolos e as tatuagens.

Os Goas/claques enquanto espaços de experiência da masculinidade implicam duas vertentes, a saber:

- o envolvimento dos seus membros em atos de violência e em ilícitos criminais vários como furtos e roubos;
- a necessidade de assunção de papéis de liderança por parte dos seus membros.

O mesmo autor faz uma caracterização dos membros das Goas/claques estudados e embora estas características digam respeito a estes grupos em concreto, permitem-nos ainda assim, ter uma ideia de quem são os membros de claques em Portugal, uma vez que as diferenças encontradas face a Goas/claques de outras regiões do país não parecem ser substanciais, tendo em conta quer o conhecimento obtido em anteriores intervenções em processos deste tipo, quer a literatura existente sobre o fenómeno. Assim, verificam-se para a maioria dos membros de Goas/claques as seguintes características:

- predominância do sexo masculino (existe uma minoria de mulheres nas claques e dessas nenhuma ocupa lugares de liderança);
- jovens preponderantemente na faixa dos 15 aos 29 anos;
- solteiros;
- ainda a residirem na casa dos pais ou a viver apenas com a progenitora;
- ausência da figura paterna ao longo do seu percurso de vida que permite a socialização junto de pares/membros mais velhos;
- inseridos na sua maioria na classe média ou baixa;
- empregados com salários baixos;
- percursos profissionais erráticos e labirínticos e uma condição de precariedade laboral;
- a exercer trabalhos por conta própria;
- estudantes;
- com insucesso escolar e abandono precoce da escolaridade;
- oriundos de meios com alta tolerância à violência – violência doméstica, no bairro (violência entre grupos de bairros diferentes);
- expostos desde cedo a modelos de autoridade baseados num tipo de masculinidade violenta em que o castigo físico impera;
- recurso a economias marginais como forma de fazer frente a percursos laborais instáveis e pouco rentáveis;
- integração na Goa/claque como um meio de granjear a notoriedade desejada não conseguida por outro meio;

- integração na Goa/claque como um ritual de resistência perante uma sociedade que é sentida como dominante e opressiva;
- Integração na Goa/claque como procura de uma identidade quer pessoal, quer grupal.

No que diz respeito a atos violentos ligados ao meio desportivo/futebolístico, em Portugal parece seguir-se também a tendência de outros países europeus descrita por vários autores, em que os Goas/claques surgem como um espaço facilitador para determinadas atitudes/comportamentos violentos.

Relativamente a atos violentos perpetrados por adeptos dos Goas/claques em Portugal, surgem nestas predominantemente dois tipos de membros:

- membros com conduta criminal pré-existente que vêem o Goa/claque como um espaço de anonimato e de oportunidade para cometimento de novos atos ilícitos (perfil número 4 de HARRINGTON);
- membros com vidas relativamente adequadas a todos os outros níveis, mas que vêem os espectáculos desportivos como um meio de romper com um quotidiano desinteressante, monótono e aborrecido e que propiciam a excitação e o prazer e que podem ser polos motivadores para certas ações/atividades violentas (perfil número 1 de HARRINGTON).

A dicotomia nós/outros (o mesmo será dizer o nosso clube e os clubes adversários), está sempre muito presente, sendo o jogo e o estádio um palco por excelência para alimentar esta rivalidade. Na base nesta dicotomia encontra-se a questão da territorialidade, que é defendida até ao limite. Nos Goas /claques portugueses essa territorialidade está muito ligada a fortes identificações de orgulhos bairristas onde os “outros” são vistos como adversários, sendo depreciáveis só por esse facto.

Em Portugal esta dicotomia dos “nós versus eles” é muito patente, para além da rivalidade existente entre Goas/claques de uma mesma cidade ou zona mais alargada (concelho, distrito), a que se regista entre os grupos representativos dos clubes do Norte e do Sul do País.

Assim, aquando de jogos que envolvam equipas de zonas diferentes é comum que os vários Goas/claques da mesma zona se juntem todas contra os da outra zona, sendo o que acontece frequentemente nos jogos entre clubes da zona do Porto e da zona de Lisboa. Uma das

grandes rivalidades existentes é a que opõe o Futebol Clube do Porto e o Sport Lisboa e Benfica, sendo esta alargada a todos os clubes do Norte (Guimarães, Sporting de Braga, Boavista Futebol Clube, entre outros) e da zona de Lisboa (Sporting Clube de Portugal, Belenenses, entre outros).

Para além da competitividade clubística existente, há quem defenda que esta rivalidade exacerbada Norte/Sul radicaliza em raízes históricas da formação de Portugal e na expansão da nação que se deu de Norte para Sul, conquistando território aos muçulmanos e também da convicção por parte dos cidadãos nortenhos de que o poder central, localizado em Lisboa, não trata de igual modo os cidadãos das duas regiões do país, sentindo que são preteridos por este. Tal convicção é também aplicada aos jogos de futebol, já que os adeptos do Norte do país, na sua maioria, pensam que as derrotas dos seus clubes decorrem desde sempre da interferência dos organismos desportivos do poder político instituído a favor dos clubes de Lisboa, sobretudo do Sport Lisboa e Benfica.

Esta rivalidade clubística e territorial serve quase sempre de pano de fundo para confrontações violentas entre os Goas/claques do Norte e do Sul do país, antes, durante e após os jogos de futebol.

Daniel Seabra fala ainda da existência de dois tipos de violência em eventos desportivos: a violência ritual, presente nos cânticos provocatórios e desqualificadores dos adversários e coreografias e tarjas com frases que visam diminuir o clube rival e a violência real, aquela que resulta de uma passagem ao ato agressivo (verbal ou físico) e que pode surgir na sequência de vários fatores precipitantes, nomeadamente:

- marcação de golo pela equipa rival;
- decisões relacionadas com a equipa adversária que não são bem aceites por serem consideradas injustas;
- infrações praticadas pelos jogadores;
- comportamentos provocatórios do Goa /claque rival;
- dificuldades de controlo perante um contexto excitante e provocatório;
- a influência grupal para o ato violento.

A linha que separa estes dois tipos de violência é muito ténue, interligando-se frequentemente.

Os Goas/claques portugueses são influenciados predominantemente pela subcultura Ultra, que teoricamente reprova a prática de violência, contudo, a maioria dos seus membros já se viram envolvidos em confrontos violentos e em práticas ilícitas. A este panorama violento não será alheia a presença de grupos de *hooligans*, de *casuals*, de *skinheads* e de outro tipo de delinquentes em todas as claques portuguesas, sendo este um fenómeno transversal a todos os clubes e que, de acordo com alguns autores, terá tendência a aumentar.

O facto de os movimentos neonazis estarem desde 2014 a recrudescer em Portugal, com um maior incremento assinalado desde o ano de 2017, existindo atualmente pelo menos três grupos ativos (Portugal *Hammerskins*, Nova Ordem Social e *Blood and Honour*), quase todos eles com ligações a Goas/claques de futebol, tem marcado o aumento da criminalidade violenta, quer dentro, quer fora dos espaços desportivos.

Acresce ainda um facto inegável nestes contextos e que é o consumo excessivo de tóxicos (álcool e estupefacientes) por parte de membros dos Goas/claques, geralmente antes dos eventos desportivos.

Os núcleos de adeptos dos vários clubes (geralmente organizados por bairros ou zonas das cidades a que os clubes pertencem) costumam formar as designadas “alas duras” dos Goas/claques, encontrando-se sempre preparadas para o designado “combate” (confrontos violentos com adeptos rivais), sendo por isso chamadas sempre que se preparam esse tipo de confrontos.

8. LEGISLAÇÃO SOBRE VIOLÊNCIA DESPORTIVA EM PORTUGAL

A primeira legislação específica sobre a violência desportiva em Portugal data de 1989 com a aprovação do DL nº 270/89 de 18/08 que estabelecia medidas preventivas e punitivas para a violência associada ao desporto. Contudo, na sequência da tragédia ocorrida em Heysel Park – Bélgica, que alertou os vários países europeus para a necessidade de implementar leis mais musculadas que evitassem e punissem a todo o custo a violência em recintos desportivos, publica-se em 1998 a Lei nº 38/98 de 04 de agosto, que estabelecia medidas preventivas e punitivas a adotar em caso de manifestações de violência associadas ao desporto.

São assim criadas pela primeira vez em Portugal regras bem definidas, quer para os promotores dos espectáculos desportivos – clubes, federações, ligas¹⁶ – quer para os adeptos em geral e em particular para os Goas/claques, bem como regras para o espectáculo desportivo, nomeadamente em termos da organização do espaço e da bilhética. É também criado o organismo oficial designado de Conselho Nacional para o Combate à Violência no Desporto enquanto órgão fiscalizador, das atividades em eventos desportivos.

Com esta Lei, os Goas/claques, passaram a ter a obrigatoriedade de terem o estatuto de associações e um conseqüente registo nas Federações ou Ligas da respetiva modalidade, tendo estes também de apresentar um registo organizado de filiados e atualizado com o nome, número do bilhete de identidade (mais tarde cartão de cidadão), filiação, estado civil, morada e profissão, o que motivou grandes contestações por parte dos grupos organizados de adeptos, que desde sempre lutaram contra este tipo de controlo. Os clubes, por sua vez, ficam proibidos de apoiarem Goas/claques que não estejam legalizados e que adotem sinais, símbolos ou expressões que incitem à violência, racismo ou xenofobia, sendo definidas coimas, a aplicar aos clubes, em caso de incumprimento. Esta Lei vem revogar o DL nº 270/89 de 18/08 e as alíneas a) e b) do artigo 9º do DL nº 238/92 de 29/10 sobre o policiamento em espectáculos desportivos. Posteriormente surgiu a Lei nº 16/2004 de 11/05, que revoga a anterior.

Com a Lei nº 39/2009 de 30/07 (que estabelece o regime jurídico de segurança, combate ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espectáculos desportivos) e que vem posteriormente a ser atualizada pela Lei nº 52/2013 de 25/07 e mais recentemente pela Lei nº 113/2019 de 11/09, sendo esta a que vigora atualmente, alteraram-se alguns artigos da Lei n.º 39/2009, de 30 de julho.

Esta última Lei alarga a sua aplicação a todos os acontecimentos relacionados com o fenómeno desportivo, não se limitando apenas aos recintos de espectáculos desportivos e apresenta uma

¹⁶ clubes: organizações desportivas ou empresas (Sociedades Anónimas Desportivas) que possuem uma estrutura e equipas, profissionais ou amadoras, de atletas que praticam modalidades, sejam elas individuais ou coletivas.

- federações: órgãos dirigentes das várias modalidades desportivas, cada modalidade tem uma federação e uma seleção para a respetiva modalidade;
- liga de futebol: órgão que tem a seu cargo a organização de eventos desportivos de futebol profissional.

nova definição de Goa¹⁷, estabelecendo e reforçando nos clubes as figuras obrigatórias de coordenador e de gestor de segurança, bem como a obrigatoriedade da existência para os promotores desportivos de regulamentos internos de prevenção e punição de atos de violência, racismo ou xenofobia no desporto.

Relativamente aos Goas obriga à existência de uma zona com condições especiais de acesso e de permanência de adeptos nos estádios, para a qual é exigido, um cartão de adepto para ter acesso à mesma e a obrigatoriedade de existência nos clubes de um Oficial de Ligação a Adeptos (OLA)¹⁸.

É criado junto das forças policiais o organismo oficial designado Ponto Nacional de Informações Desportivas (PNID)¹⁹ para agregar todas as informações sobre eventos desportivos, nomeadamente a nível nacional e internacional, sobre Goas/claques.

Para além disto, a referida Lei proíbe ainda no seio dos eventos desportivos a utilização por parte dos Goas de objectos que ocultem o rosto, megafones e outros instrumentos produtores de ruídos, por percussão mecânica e de sopro, bandeiras, faixas, tarjas e outros acessórios, de qualquer natureza e espécie, de dimensão superior a 1 m por 1 m, passíveis de serem utilizados em coreografias de apoio aos clubes e sociedades desportivas, desde que não sejam autorizadas ou pelo promotor do espectáculo desportivo (clubes, federações, ligas) ou pelas forças de segurança em exercício no evento desportivo. Obriga ainda que, nos eventos desportivos se faça o controlo junto dos adeptos da posse de objectos proibidos, da alcoolémia e do consumo de estupefacientes. Considera-se a influência de álcool quando o adepto apresentar mais que 1,2 g/l de álcool no sangue, sendo aplicadas para o consumo de álcool e de estupefacientes, com as devidas adaptações as sanções previstas no DL nº 114/94 de 03/05 – Código da Estrada.

¹⁷ "Grupo organizado de adeptos" – o conjunto de pessoas, filiadas ou não numa entidade desportiva, que atuam de forma concertada, nomeadamente através da utilização de símbolos comuns ou da realização de coreografias e iniciativas de apoio a clubes, associações ou sociedades desportivas, com carácter de permanência;

¹⁸ É considerado na lei um "agente desportivo" e define-se como "a pessoa responsável por assegurar comunicação eficaz entre os adeptos e o seu clube, os demais clubes, a Liga de Portugal e as forças de segurança pública e privada, com o propósito de facilitar a organização dos jogos, a movimentação dos adeptos e de prevenir comportamentos desviantes".

¹⁹ "Destinado a funcionar como um ponto de contacto central e único no quadro do intercâmbio de informações pertinentes relativas aos jogos de futebol com dimensão internacional, bem como no desenvolvimento da cooperação policial internacional em matéria de jogos de futebol" (Bruno Branco, Instituto Superior de Ciências Policiais e Segurança Interna – 2011)

Será ainda de referir que, para além do Código Penal e Processual Penal, aos crimes ligados a eventos desportivos também se aplica diversa legislação avulsa, tal como a designada Lei das armas (Lei nº 5/2002 de 23/02, revista e atualizada pela Lei nº 50/2013 de 24/07), do Regime Geral de contraordenações (Lei nº 109/2001 de 24/12), do DReg nº 10/2001 de 07/06 que regulamenta as condições técnicas e de segurança dos estádios de futebol, do DReg nº 10/2018 de 03/10 que cria a Autoridade para a Prevenção e o Combate à Violência no Desporto (APCVD) e a Resolução de Retificação nº 52/2019 de 11/09 à Lei nº 113/2019.

Será ainda de referir a Resolução do Conselho da Europa datada de 03/06/2010, relativa a um manual atualizado com recomendações para a cooperação policial internacional e medidas de prevenção e controlo da violência e dos distúrbios associados aos jogos de futebol, com dimensão internacional em que pelo menos um Estado-Membro se encontre envolvido e as várias recomendações do Conselho da Europa²⁰ sobre o fenómeno.

9.1. Regime sancionatório previsto em Portugal para crimes ocorridos em meios desportivos

A Lei nº 39/2009 de 30/07, entretanto atualizada pelas Leis nº 52/2013 de 25/07 e nº 113/2019 de 11/09, no seu capítulo III, secção I prevê os crimes cometidos em meios desportivos e o regime sancionatório aplicado aos mesmos. Assim, em termos da referida Lei preveem-se os seguintes **crimes e molduras penais em abstrato**:

- artigo 27 – distribuição e venda de títulos de ingresso falsos ou irregulares – pena de prisão até 3 anos ou pena de multa (a tentativa também é punível);
- artigo 28 – distribuição e venda irregular de títulos de ingresso – pena de prisão até 3 anos ou pena de multa (a tentativa também é punível);
- artigo 29, nº 1 – dano qualificado no âmbito de espectáculo desportivo ou de acontecimento relacionado com o fenómeno desportivo – 1 a 5 anos de prisão ou pena de multa até 600 dias;
- artigo 29, nº 2 – se o crime de dano qualificado for de forma a causar alarme ou inquietação entre a população – 2 a 8 anos de pena de prisão , se pena mais grave não for de aplicar por outra disposição legal;
- artigo 30 – participação em rixa (rixas entre 2 ou mais pessoas) na deslocação para e de espectáculo desportivo ou em acontecimento relacionado com o fenómeno desportivo – pena de prisão até 3 anos ou pena de multa;

²⁰ Recomendação nº 693 de 1983 e Recomendações de 1985 sobre violência nos jogos de futebol e violência associada ao desporto;

- artigo 31 – arremesso de objectos ou de produtos líquidos – pena de prisão até 3 anos ou pena de multa;
- artigo 32 – invasão da área de espectáculo desportivo – pena de prisão até 1 ano ou pena de multa;
- artigo 32, nº 3 – se da conduta de invasão resultar a perturbação do curso normal do espectáculo que obrigue à interrupção, suspensão ou cancelamento do mesmo – pena de prisão até 2 anos ou pena de multa;
- artigo 33 – ofensas à integridade física -pena de prisão de 6 meses a 4 anos ou pena de multa até 600 dias, se pena mais grave não lhe couber por força de outra disposição legal.

Se os atos previstos nos artigos 29 a 33 forem praticados de modo a colocar em perigo a vida, a saúde, a integridade física ou a segurança de praticantes, treinadores, e demais agentes desportivos que estiverem na área do espectáculo desportivo, bem como membros dos órgãos de comunicação social em serviço na mesma, as penas naqueles previstas serão agravadas nos seus limites mínimo e máximo até um terço (artigo 34, nº 1). Da mesma forma, se esses atos visarem elementos das forças de segurança, árbitros, assistentes de recinto desportivo ou qualquer outro responsável pela segurança, no exercício das suas funções ou por causa delas, as penas serão agravadas nos seus limites mínimo e máximo, em metade (artigo 34, nº 2). A tentativa também é punível.

Quanto a **penas acessórias** prevêem-se, as seguintes:

- para os crimes previstos nos artigos 29 a 34 – interdição de acesso a recintos desportivos por um período de 1 a 5 anos, se pena acessória mais grave não couber por força de outra disposição legal (artigo 35 nº 1);
- no caso de o infrator ser titular de cartão de acesso a zona com condições especiais de acesso e permanência de adeptos a pena prevista em 1 é acompanhada de apreensão do mesmo por igual período (artigo 35, nº 2);
- a pena acessória prevista em 1 pode ainda incluir a obrigação de apresentação e permanência junto de autoridade judiciária ou de órgão de polícia criminal em dias e horas preestabelecidas, podendo ser estabelecida coincidência horária com a realização de competições desportivas nacionais e internacionais da modalidade em cujo contexto tenha ocorrido o crime objeto da pena principal e que envolvam o clube, associação ou sociedade desportiva a que o agente se encontre de alguma

forma associado, tomando sempre em conta as exigências profissionais e o domicílio do agente (artigo 35, nº 3);

- no caso de condenação por crime previsto no artigo 34 a aplicação da pena acessória prevista em 1 inclui a obrigação prevista no nº 3 (artigo 35, nº 4);
- em caso de reincidência nos crimes previsto nos artigos 29 a 33, a aplicação da pena acessória prevista em 1, inclui a obrigação prevista no nº 3 (artigo 35, nº 5);
- para efeitos da contagem do prazo da pena de interdição de acesso a recintos desportivos não é considerado o tempo em que o agente estiver privado de liberdade por força de medida de coacção processual, pena ou medida de segurança, mantendo-se, no entanto, a mesma durante os períodos de gozo de licenças de saída jurisdicionais ou administrativas previstas no Código de Execução das Penas e Medidas Privativas de Liberdade (CEPMPL) – artigo 35, nº 6 e 7;
- a aplicação da pena acessória de interdição de acesso a recintos desportivos é comunicada ao PNID, tendo em vista a comunicação da decisão judicial portuguesa às autoridades policiais e judiciais de outro Estado-membro da União Europeia, sempre que tal seja imprescindível (artigo 35, nº 8);
- relativamente à contenção de adeptos considerados violentos as informações recebidas pelo PNID relativas a decisões transitadas em julgado em países terceiros que determinem a interdição de acesso a recintos desportivos ou a aplicação de sanção equivalente, autorizam as forças de segurança a impedir a entrada ou permanência em recintos desportivos nacionais (artigo 35-A, nº 1);
- O incumprimento da ordem a que se refere o nº anterior constitui crime de desobediência qualificada, previsto e punido nos termos do nº 2 do artigo 348 do CP (artigo 35-A, nº 2).

Em termos de **medidas de coacção**, se houver fortes indícios de cometimento de crime previsto na Lei em vigor o Juiz pode impor ao arguido as seguintes medidas:

- interdição de acesso ou permanência em recintos desportivos dentro dos quais se realizem em espectáculos desportivos da modalidade em que ocorreram os factos (artigo 36 nº 1, alínea a);
- e/ou proibição de se aproximar de qualquer recinto desportivo durante os 30 dias anteriores à data de realização de qualquer espectáculo desportivo e no dia de realização do mesmo (artigo 36 nº 1, alínea b);

- à medida de coacção referida em a) aplicam-se os prazos máximos previstos para a medida de coacção de prisão preventiva no CPP;
- as medidas previstas nas alíneas a) e b) podem ser cumuladas com a obrigação do arguido se apresentar à autoridade judiciária ou OPCs em dias e horas pré-estabelecidos conforme prevê o artigo 35 nº 3;
- as referidas disposições também se aplicam aos casos em que se verifiquem fortes indícios do cometimento de crime referido no nº 6 do artigo 91 da lei das armas e suas munições aprovado pela lei nº 5/2006 de 23/02 e nos restantes casos referentes a recintos desportivos previstos naquele artigo.

O artigo 37 prevê que se ao agente dever ser aplicada pena de prisão em medida não superior a um ano, o tribunal substitui-a por prestação de trabalho a favor da comunidade (PTFC), salvo oposição daquele ou se se concluir que, por este meio não se realizam de forma adequada e suficiente as finalidades da punição, no demais termos previstos no CP e no CPP.

Os tribunais, sem prejuízo do segredo de justiça, comunicam as decisões que aplicam o disposto nos artigos 27º a 36º, incluindo medidas de coacção distintas das previstas na referida lei e arquivamentos, em simultâneo à APCVD, PNID, força de segurança territorialmente competente e ao organizador da competição desportiva respetiva. A comunicação ao PNID tem em vista a comunicação da decisão judicial para efeitos de cooperação judicial internacional entre os Estados membros da União Europeia, sempre que tal seja imprescindível.

Quanto a **contraordenações**, estas estão previstas, quer para os adeptos, quer para os agentes e promotores de espectáculos desportivos que não cumpram as regras de segurança dos eventos desportivos anteriormente referidas, como a proibição do uso de determinados instrumentos e vestuário, do arremesso de objectos, incitar à violência, racismo, xenofobia e intolerância e do dever de usar de correção e moderação e de respeito por todos os envolvidos (artigos 39, 39-A e B). No artigo 40 estão previstas para as contraordenações praticadas coimas que podem ir de 250 euros a 200.000 euros, sendo que a tentativa e a negligência também são puníveis.

9. A PROBLEMÁTICA DA VIOLÊNCIA DESPORTIVA E A ELABORAÇÃO DE RELATÓRIOS SOCIAIS

Relativamente à problemática da violência desportiva, nomeadamente no que diz respeito à modalidade de futebol (por ser essa a modalidade que tem sido mais visada pelos comportamentos violentos), constata-se que a DGRSP, pese embora a existência de solicitações no âmbito deste tipo de criminalidade, não emitiu, por ora, orientações técnicas específicas para a elaboração deste tipo de relatórios sociais. Assim, neste documento seguir-se-ão as orientações institucionais já definidas para a elaboração de RSDS – relatórios sociais para determinação da sanção – Manual de Procedimentos de Assessoria Técnica aos Tribunais na Área Penal em vigor e outras orientações pontuais e específicas dadas pela DSATEPC – Direcção de Serviços de Assessoria Técnica e de Execução de Penas na Comunidade em outros casos mediáticos e complexos, relativamente às quais tentaremos fazer apenas as competentes adaptações técnicas, já que este documento não constitui de forma alguma uma orientação técnica institucional.

Será importante considerar que, no âmbito da problemática em causa, pelas molduras penais que possam estar em causa, poderão surgir também solicitações de outros relatórios em processos que não visem o conhecimento do arguido em julgamento, como é o caso dos relatórios sociais para eventual Suspensão Provisória do Processo (RSSPP) ou dos relatórios decorrentes da recente alteração do CPP no âmbito de arguidos menores, abrangidos pelo artigo nº 283, nº 3 do CPP.

Ainda assim, na análise das questões técnicas que se colocam neste tipo de problemática, seguiremos uma estrutura de análise que tem como ponto de partida os itens do RSDS (no seu modelo clássico), quer por estes serem a larga maioria dos relatórios elaborados, quer porque os seus itens constituem uma panóplia abrangente das questões técnicas a considerar. Para outro tipo de relatórios estas questões deverão ser adaptadas, quer ao tipo concreto de documento solicitado, quer à fase processual penal em que estivermos a intervir.

Julga-se importante começar por dar a conhecer algumas das características encontradas nos arguidos que foram alvo de dois processos crime sobre violência desportiva – “Academia do Sporting” e “Morte de adepto italiano”, em que recentemente a DGRSP interveio. Tal informação permite, desde já, obter algum conhecimento sobre estes indivíduos, que apesar de pertencerem/estarem conotados com Goas/claques da cidade de Lisboa, parecem

apresentar poucas diferenças com as que foram encontradas nos Goas/claques portistas alvo do estudo do antropólogo Daniel SEABRA. Assim, das supervisões efetuadas pelo NAT aos RSDS dos casos acima referidos, encontraram-se na globalidade arguidos com as seguintes características:

- em termos etários os arguidos situavam-se entre os 18 anos e os 50 anos;
- todos os arguidos eram do sexo masculino;
- na sua maioria eram solteiros e ainda a coabitarem no agregado de origem;
- em termos escolares havia estudantes universitários (a minoria), arguidos apenas com a escolaridade mínima obrigatória e outros que não tinham chegado a concluir a mesma;
- em termos laborais havia desempregados de curta e de longa duração e empregados com vínculo precário (os mais novos), estudantes (na faixa dos 18 a 23 anos) e empregados com vínculo efetivo (a minoria e na faixa etária dos mais velhos);
- existiam arguidos de todos os estratos socioeconómicos, desde os mais diferenciados até às classes média e baixa (a sua maioria);
- formalmente nem todos os arguidos eram sócios dos clubes com os quais estavam conotados, embora todos eles se assumissem como adeptos dos mesmos.
- alguns deles tinham, em simultâneo ou não com a filiação clubística, ligações a algumas subculturas do futebol e/ou a Goas/claques (que como se sabe são maioritariamente adeptas da subcultura Ultra) e/ou os *Casuals*, mas poucos assumiam essa ligação, tentando mesmo perante os técnicos passar uma imagem de distanciamento desses grupos, ainda que os OPCs tivessem confirmado a existência dessas ligações;
- quase todos apresentaram discursos de acordo com a desejabilidade social, tentando passar uma boa imagem de si próprios, os quais foram sendo corroborados pelas respetivas fontes familiares, mas não pelas fontes policiais;
- a maioria dos arguidos não apresentava averbamentos no registo criminal, pese embora quase todos eles estivessem sinalizados pelos OPCs/UMID (Unidade Metropolitana de Informações Desportivas) por delitos cometidos em contextos/recintos desportivos ainda que, na sua maioria, aparentemente sem consequências judiciais significativas (apenas aplicação de contraordenações/coimas e de multas ou de suspensões provisórias do processo);
- uma minoria dos arguidos apresentava registo criminal, nomeadamente anteriores condenações em processos-crime. Para além de crimes desportivos, estes arguidos

tinham também historial de condenações por outro tipo de crimes, nomeadamente contra as pessoas (e.g. ofensas à integridade física simples e qualificada, violência doméstica) e contra o património (e.g. roubos, furtos, assaltos à mão armada) e contra a sociedade (e.g. tráfico de estupefacientes, participação em rixa);

- na sua maioria, a ocupação de tempos livres estava centrada nos respetivos Goas/claques /clubes e às atividades ligadas a estes, embora não o assumissem;
- a maioria dos arguidos apresentava vidas familiares e sociais (em termos restritos) relativamente adequadas e bom comportamento familiar;
- na faixa etária dos mais novos e relativamente aos que ainda se encontravam no agregado familiar, constatou-se que os jovens adultos tinham bastante autonomia da família, desconhecendo por vezes os pais e restantes familiares o que faziam nos seus tempos livres, nomeadamente com o (s) grupo(s) a que pertenciam e especificamente em contextos desportivos; outros familiares sabiam dos comportamentos dos arguidos mas não tinham uma visão crítica desse facto por eles próprios também se reverem na forma desadequada de agir relativamente a eventos desportivos, adotando também esse tipo de comportamentos, desculpabilizando-os;
- foi possível perceber que todos os arguidos andavam há vários anos envolvidos em grupos conotados com delitos em recintos desportivos ou a eles ligados, sendo que nunca anteriormente tinha havido uma reacção judicial efetiva como a instauração de processos judiciais desta envergadura, constatando-se mesmo a existência de um certo sentimento de impunidade.

Uma das primeiras constatações é que neste tipo de problemática criminal se torna difícil definir um perfil para estes arguidos tendo em conta a diversidade de características encontradas. Não havendo um perfil de adepto definido o foco da avaliação técnica deverá centrar-se nas características do caso em concreto, tendo como pano de fundo a especificidade do tipo de crime que esteja em causa, porque como já foi anteriormente referido, os crimes em contextos desportivos também podem assumir vários tipos de ilícitos e diversos *modus operandi*. Ainda assim, importará ter alguns referenciais técnicos para recolha de dados em entrevista e para uma posterior avaliação do caso.

O que avaliar e como

A panóplia de características encontradas, nestes grupos de adeptos/sócios, formalmente organizados ou não, revela estruturas diversas, multifacetadas e complexas, tornando difícil,

desde logo a sua compreensão e avaliação. Assim, a assunção, por parte das Equipas de Reinserção Social (ERS), de que qualquer relatório solicitado no âmbito da violência desportiva se reveste de especiais dificuldades/complexidade, associadas também à maior visibilidade social e mediática destes casos, poderá ser um bom ponto de partida para um posicionamento mais adequado nas diligências e avaliação a efetuar, sendo importante nesta fase solicitar o apoio dos respetivos Núcleos de Apoio Técnico (NATs).

O técnico superior de reinserção social (TSRS) deverá ter presente que estes relatórios sociais, como todos os outros, deverão ser centrados no arguido, nas suas potencialidades (recursos) e fragilidades (necessidades). Assim, analisaremos para cada um dos itens dos RSDS as questões técnicas que se julgam pertinentes avaliar neste tipo de casos, à luz, quer das orientações institucionais atualmente em vigor, quer da experiência de supervisão de relatórios neste âmbito.

Quanto a orientações mais gerais não nos pronunciaremos, uma vez que estas dependerão sempre dos órgãos institucionais competentes tendo em conta os processos que estiverem em causa, o tipo de crime e o relatório que tiver sido solicitado, bem como da fase processual em causa aquando da solicitação. Assim, neste subcapítulo limitar-nos-emos apenas a fazer um levantamento das questões técnicas consideradas pertinentes para cada momento avaliativo.

Como questão técnica prévia será, no entanto, de referir que das experiências anteriores com relatórios sociais no âmbito desta problemática criminal se constata serem geralmente crimes alicerçados em convicções, emoções exacerbadas e desadequadas (fanatismo)²¹ face a determinado clube desportivo e conseqüentemente face aos clubes rivais e seus adeptos, pelo que os Coordenadores das ERS deverão, sempre que possível, ter isso em conta aquando da atribuição da solicitação, evitando distribuir a mesma a TSRS que estejam de alguma forma ligados ao(s) clube(s) visados (seja pela mera simpatia, seja por eventuais associações ao mesmo), evitando desta forma a perda da tão necessária neutralidade. Caso tal, não seja possível, atentas as condições que as ERS vivem na atualidade, os relatórios sociais em causa deverão ser sempre alvo de supervisão técnica.

²¹ Neste caso entendido como forma exacerbada de manifestar as suas ideias – dedicação cega/paixão excessiva por algo.

INTRODUÇÃO

A compreensão do contexto e das circunstâncias do(s) crime (s) que deram origem ao processo em causa, bem como o papel do arguido nas mesmas, inseridas na acusação ou em outras peças processuais fornecidas pelo tribunal, não poderão de forma alguma serem obviadas, pois só através destas será possível perceber tudo aquilo que está em causa e quais os bens jurídicos alegadamente violados, como forma prévia de preparação da entrevista.

Tendo em conta a possibilidade da existência de dossiê(s) de utente este também terá sempre de ser tido em conta.

As principais dificuldades a este nível prendem-se com a escolha de fontes de informação, uma vez que em anteriores casos verificou-se que:

- *os arguidos na generalidade apresentam uma atitude de aparente colaboração, discursos estudados e de acordo com a deseabilidade social, ainda que opacos (tentando apenas dar uma boa imagem de si próprios), redundando numa reserva defensiva que inviabiliza a obtenção de informação pertinente e credível;*
- *em geral quase todos os amigos e conhecidos do(s) arguido(s) têm também ligações ao Goa/claque visado e muitas vezes são coarguidos;*
- *a atitude das famílias, que na sua maioria oscila entre um alegado desconhecimento da vida dos arguidos e entre um conhecimento desculpabilizante face aos seus comportamentos;*
- *evitamento dos arguidos em falarem das circunstâncias do seu envolvimento no processo em causa e das suas ligações privilegiadas ao mundo desportivo/futebol.*

Como alternativa para ultrapassar eventuais dificuldades, as fontes laborais/escolares (ainda que documentais), as fontes ligadas a estruturas de ocupação de tempos livres que os arguidos frequentem e a troca de informação com os OPCs (GNR e PSP, sendo que nesta última existem departamentos de informações específicas para este tipo de crimes – Unidade Metropolitana de Informações Desportivas, Ponto Nacional de Informações Desportivas que devem ser acionados) – revelam-se imprescindíveis, quer pela neutralidade, quer pela mais valia da informação.

A ausência de uma visão crítica face à informação que se recolhe pode constituir uma dificuldade acrescida, sendo por isso importante que se detetem nos discursos as contradições,

as incoerências e as implausibilidades, corroborando sempre que possível toda a informação recolhida. A utilização das diversas técnicas de entrevista poderão ser uma ajuda importante nesta fase.

As dificuldades metodológicas que tiverem persistido ao longo do processo de recolha de informação devem ser sempre referidas neste ponto, dando conta de forma objetiva de que forma a elaboração do relatório social saiu prejudicada.

1. DADOS RELEVANTES DO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO

Importa neste ponto apurar aspetos favoráveis e desfavoráveis do percurso psicossocial do arguido com especial incidência e aprofundamento naqueles que digam respeito à problemática criminal em causa, tais como:

- *caracterização das dinâmicas relacionais (papéis desempenhados pelos vários elementos, figuras de referência dentro e fora do seio familiar, estilos educativos – autoritarismo, permissividade, passividade, indiferença, capacidade de controlo parental, etc.;*
- *exposição a situações traumáticas e de violência (a aplicação de castigos físicos enquanto estilo educativo, a existência de violência doméstica, de violência psicológica, sexual e/ou de violência urbana entre pares, nomeadamente intra e inter bairros (questões de territorialidade) e como é que essa violência é legitimada pelo arguido e familiares; eventual exposição à influência de um modelo de masculinidade hegemónica ou ao estereótipo de associação da agressividade à virilidade;*
- *vivências emocionais e afetivas no seio familiar e de que forma estas condicionaram o percurso do arguido – a família enquanto espaço de manifestação ou de retração de emoções e a que níveis (enquadra-se aqui também a forma como os familiares ou figuras de referência vivenciavam as emoções face a clubes/ modalidades desportivas e respetivos contextos (de forma contida e adequada ou exacerbada e disfuncional e de que forma essas vivências foram passadas para o arguido), a existência ou não de distanciamento e/ou de frieza afetiva;*
- *atitudes do arguido na relação com figuras de autoridade e face à imposição de regras e limites (acatamento, desafio, submissão, confronto, rebeldia, etc.), quer na família, quer na escola (avaliar problemas de comportamento e de insucesso escolar/abandono precoce) ou no bairro (eventuais problemas na comunidade), avaliar eventual atitude*

de oposição às regras de controlo social exercidas pelo estado (aplicador da lei)/ forças policiais;

- *interação com pares e a qualidade dessa relação (ver também eventuais questões de isolamento social), situações de agressividade, de vitimização ou de bullying sofridas ou perpetradas pelo arguido e eventual sinalização durante a infância e adolescência de comportamentos perversos/sádicos relativamente ao arguido ou do arguido em relação a outros;*
- *grupos de pertença (a existência ou não de grupos de pertença e qual o seu significado para o arguido, a forma como se deu a sua inserção nesses grupos, a caracterização dos mesmos – tipo e finalidade social do grupo e presença de características normativas/pró criminais – eventuais permeabilidades do arguido face aos grupos a que pertence/pertenceu (constata-se que no caso dos crimes ligados a contextos desportivos o grupo costuma ter uma especial importância no comportamento dos seus membros), o papel do arguido nos grupo (avaliação da existência no arguido de características de liderança ou de submissão, busca de autoafirmação e de identidade, questões de autoestima – constatou-se em alguns casos anteriores que alguns dos arguidos tinham visto, de alguma forma, frustradas tentativas de enveredarem por carreiras ligadas ao desporto/futebol); será também importante aferir de que forma as fontes familiares veem este tipo de inserção por parte do arguido; se se constatar a adesão precoce do arguido a grupos ligados a clubes de futebol e seus Goas/cloques explorar esta vertente tentando perceber a razão de tal adesão, o tempo de permanência nos mesmos e se esta se mantinha/mantém ou não à data dos alegados factos e na atualidade (caso se mantenha essa ligação desenvolver a respetiva avaliação no item Condições Pessoais e Sociais);*
- *história de eventuais contactos com o Sistema Judicial (Tutelar Educativo ou Penal) antes do processo em causa e as circunstâncias dessas ocorrências e eventuais medidas aplicadas/condenações anteriores.*

2. CONDIÇÕES PESSOAIS E SOCIAIS

Importa neste item avaliar a vivência do arguido desde a data dos alegados factos até à atualidade, em termos pessoais, familiares e comunitários. Para além das questões mais objetivas como características da habitação e zona de residência, número de elementos do agregado, considerar especial ponderação para:

- *dinâmica familiar do agregado familiar em que o arguido se insere – harmoniosa, agressiva, de cooperação, de conflituosidade, de indiferença, de suporte, qual o estilo de comunicação existente, a definição de papéis na família incluindo nestes o papel e postura do arguido e a forma como este se integra na família;*
- *inserção do arguido na comunidade – relação com os que lhe são próximos na zona e com os restantes elementos da vizinhança, que comportamentos tem nesse meio e como é aí conhecido;*
- *características pessoais – avaliar as questões de impulsividade, agressividade, imposição face aos outros, de dificuldades de resistência à frustração, de capacidade de controlo, necessidade de manipulação, busca de poder, questões de autoestima, de liderança, ambição, narcisismo, questões de empatia, etc.;*
- *modo de funcionamento pessoal – legitimação dos seus próprios comportamentos, deturpação da realidade em proveito próprio, desresponsabilização, vitimização, externalização da culpa, capacidade de descentração, ascendência sobre terceiros e modo de funcionamento interpessoal nos diversos papéis assumidos (superficial, instrumental/utilitário, submissão, dependência, necessidade de reconhecimento externo, avaliação da existência de preconceitos/crenças disfuncionais sobre a masculinidade/virilidade e a legitimidade dos comportamentos violentos a esta associados, quanto à inferioridade de determinados grupos sociais e atribuição de características negativas relativamente a esse grupos, bem como a existência de comportamentos racistas, xenófobos ou segregacionistas;*
- *questões quanto à participação em grupos (estruturados ou não) – dando sequência à avaliação já efetuada no item anterior evitando a repetição. assim, dar uma visão predominantemente atualista sobre eventual integração/continuidade de integração do arguido em grupo(s), nomeadamente em Goas/cliques e suas subculturas, caracterizando o(s) mesmo(s), definindo o tipo de participação que tem e qual o papel(éis) desempenhado(s), bem como a identificação com os valores e práticas preconizadas no*

seio do grupo e a noção de limites face a essas práticas, importante avaliar eventuais alterações ocorridas desde a data dos alegados factos até à atualidade;

- *avaliação das relações interpessoais com especial incidência nas que estabelece com os coarguidos, caracterizando as mesmas (relações de poder, de submissão, de receio/medo, de manipulação);*
- *percurso escolar/profissional – tendo em conta a panóplia de arguidos envolvidos neste tipo de problemática criminal quanto à idade, escolaridade e empregabilidade, importa avaliar os respetivos percursos a estes níveis consoante o caso em concreto, nomeadamente se houve sucesso ou insucesso e suas razões, motivações para seguir um ou outro percurso, qualidade do desempenho e das interações estabelecidas, a continuidade ou não dos percursos escolhidos e sua estabilidade, relações com colegas e chefias, situação perante o trabalho, rendimentos e sua origem (muitos dos crimes que estão em causa neste tipo de processos são abrangidos pela pena de multa pelo que será importante a avaliar a situação económica do arguido, sendo que muitas vezes os arguidos adotam formas marginais de obter proventos económicos);*
- *uma vez que nestes casos surgem arguidos com bastante tempo livre, seja por serem estudantes, por estarem desempregados ou por falta de continuidade/estabilidade laboral, importa perceber como é que esse tempo livre é ocupado – que tipo de atividades desenvolvem, estruturadas/não estruturadas, caracterização das atividades ligadas a Goas/claques e qual a preponderância deste tipo de atividades no quotidiano do arguido (quanto tempo do seu dia é despendido com este tipo de atividades);*
- *consumo de tóxicos – álcool e estupefacientes, saber se existem consumos regulares, de que substâncias e qual o padrão de consumos (que quantidades, consumo esporádico, diário, recreativo, etc.) e como é que esse padrão de consumos se reflete no seu quotidiano e sobretudo quando frequenta eventos desportivos (sabe-se que muitos dos membros dos Goas/claques se juntam antes dos eventos desportivos para consumir álcool e/ou estupefacientes);*
- *atitudes – avaliação das atitudes face a estilos de vida e valores convencionais (respeito pelos direitos dos outros, a importância das regras e da lei, vínculo a contextos convencionais, cumprimento de obrigações/interdições, respeito pelas forças policiais e pela vida em sociedade). em termos pró-criminais avaliar qual a atitude do arguido face à criminalidade em geral e à violação da lei em termos abstratos – eventuais sentimentos de impunidade;*

- *história criminal – eventual aplicação ao arguido de medidas tutelares educativas/condenações simultâneas ou posteriores ao processo em causa, qual o tipo de crime(s) e atitude do arguido face à sua conduta criminal, bem como a existência de processos tutelares ou criminais ainda pendentes e qual o tipo de crimes que lhe deram origem.*

3. IMPACTO DA SITUAÇÃO JURÍDICO-PENAL

Tendo em conta as experiências anteriores verifica-se a existência de dificuldades de avaliação deste item por a maioria dos arguidos recusar falar das circunstâncias que deram origem ao processo e a toda a problemática a este inerente, muito provavelmente seguindo o conselho dos seus defensores. Assim, deverá ser avaliado o que for possível e informar o tribunal sobre as questões a que o arguido recusou responder e porquê. Esta informação é importante, porque embora o arguido tenha o direito ao silêncio, que deve ser sempre respeitado, esta atitude também pode ser alvo de uma leitura técnica. Assim, caso o arguido decida falar, dever-se-á tentar avaliar:

- *o impacto da situação jurídico-penal em todos os níveis da vida do arguido e o seu sentimento face a esse impacto;*
- *a atitude do arguido perante a presente situação jurídico-penal (esta avaliação deve ser sempre efetuada em relação ao processo e nunca relativamente aos alegados factos) – noção do dano e da existência de vítimas, tendência para a atribuição causal externa/desculpabilização, ausência de crítica; embora não possamos referir-nos ou discutir os alegados factos não devemos esquecer que o arguido foi envolvido no processo em causa, é um facto, daí estarmos a fazer o seu relatório, pelo que devemos tentar perceber qual a sua atitude face ao seu envolvimento no processo (sentimentos de injustiça, descrença/desrespeito pela acção da justiça, sentimentos de perseguição e de vitimização, autoexclusão, rejeição, de impunidade, etc.).*
- *o cumprimento de eventuais medidas de coacção aplicadas (privativas da liberdade ou não) e/ou de medidas/penas a decorrerem à data da avaliação e/ou ainda de cumprimento de obrigações /interdições de que tenha sido alvo e ainda a decorrerem (no caso dos crimes em contextos desportivos muitas vezes são aplicadas aos arguidos obrigações e interdições de permanecer em determinados espaços e/ou eventos desportivos que importa avaliar em termos de cumprimento, sendo os OPC uma boa fonte para este tipo de informações);*

- *as perspetivas relativamente ao desfecho do processo em causa – posição do arguido face à acção da justiça.*

CONCLUSÃO

Súmula avaliativa, apenas da responsabilidade do TSRS, decorrente dos dados anteriormente avaliados, na qual devem ser considerados os seguintes aspetos:

- *os fatores psicossociais passados e atuais devem ser elencados em função da sua relevância para uma cabal compreensão do arguido;*
- *os aspetos favoráveis ou desfavoráveis do seu percurso de vida devem ser aprofundados tendo em conta a problemática criminal em causa, para que possam servir de base à enumeração e avaliação da persistência ou não, na atualidade, de fatores de risco/necessidades e de fatores de proteção;*
- *será de ter especial atenção ao facto de nestes arguidos se encontrar muitas vezes uma dualidade de comportamento que oscila entre um quotidiano familiar/profissional, que no geral se mostra relativamente adequado, e um comportamento violento/pró criminal quando inseridos em acções dos Goas/claques e em eventos desportivos, pelo que os fatores de proteção que existiriam à data dos alegados factos não devem ser invocados, porque se à data não funcionaram como tal, na atualidade também não serão eficazes, a não ser que se avalie a existência de alterações substanciais nesses fatores de proteção.*
- *os factores psicossociais devem também ser avaliados em função, no caso dos RSDS, da sua relevância para a determinação da sanção mais adequada, após uma ponderação entre os fatores de risco e de proteção considerados, visando ultrapassar as necessidades avaliadas numa perspetiva de reinserção social do arguido;*
- *a eventual proposta ou não de medida dependerá sempre da moldura penal em abstrato que esteja em causa nos crimes considerados e de orientações institucionais dadas caso a caso.*

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na sequência do estudo efetuado, tudo indica que Portugal tem tudo aquilo que é necessário para lidar com atos de violência em recintos desportivos – legislação recente, um Sistema Judicial em pleno funcionamento, centros de informação sobre adeptos problemáticos, autoridades policiais informadas, aumento de segurança em recintos desportivos, clubes e dirigentes e promotores desportivos com noção do que pode e deve ser feito – contudo, verifica-se a manutenção, e até numa fase recente, a um aumento deste tipo de comportamentos violentos, ainda que de acordo com as autoridades policiais haja a noção de que os geradores de violência representam uma minoria dentro dos Goas/claques.

Verifica-se ainda que a maioria dos normativos previstos na legislação em vigor não estão a ser aplicados convenientemente e com a eficácia desejada, como são exemplo as sanções previstas no regime sancionatório, pelo que previsivelmente os atos de violência em eventos desportivos manter-se-ão, tanto mais que numa fase mais recente têm surgido Goas/claques com elementos cada vez mais agressivos.

Se nos concentrarmos na modalidade de futebol verifica-se que os adeptos pertencentes a Goas/claques, de acordo com a assunção da subcultura ultra, encaram a luta e a possibilidade de união contra os rivais (adeptos de outros clubes, autoridades policiais) como uma espécie de obrigação moral dos elementos do grupo, o que vai muito para além da paixão, da fidelidade e dedicação ao movimento ou ao clube de eleição. De resto, o aparecimento dentro dos Goas/claques de grupos de adeptos aderentes a outras subculturas violentas (*hoolings* e *casuals*, por exemplo), também não tem permitido uma diminuição das condutas violentas.

Será importante por isso ter a noção que a maioria dos arguidos que nos chegam para avaliação neste âmbito estão já identificados pelas autoridades policiais e pelos dirigentes dos clubes por terem estado anteriormente envolvidos em situações violentas dentro e fora dos eventos desportivos, embora quase sempre sem consequências judiciais de relevo, o que se traduz frequentemente num sentimento de impunidade face à acção da Justiça, alicerçado na identidade com o grupo, no poder que o Goa/claque lhe confere e nas atividades violentas que conseguem desenvolver, apesar de todas as fiscalizações existentes. Na verdade, para alguns membros dos Goas/claques a excitação proporcionada pelo próprio jogo e pelas atividades que integram não é suficiente, sendo na violência e no vandalismo que conseguem encontrar a excitação e o prazer que estabelece uma rutura com um quotidiano considerado entediante,

desinteressante e aborrecido, razão pela qual, é consensual que este fenómeno está longe de terminar, importando, por isso, tentar compreendê-lo na sua multiplicidade e complexidade.

Assim, acreditamos que sem este esforço de compreensão do fenómeno violência no desporto, não será possível obtermos a vantagem técnica que nos permitirá uma melhor preparação para intervenção que nos é exigida nestes casos.

LISTA DE ALGUNS TERMOS/EXPRESSÕES UTILIZADOS NO SEIO DOS GOAS/CLAUQUES

Aguante - termo para designar a atitude de dar tudo por tudo ao clube, sem hesitar, seja em que circunstâncias forem (primeira regra de um membro de um goa/claque pertencente ao movimento ultra)

Barras - aqueles membros que se distinguem por angariar muito dinheiro para a sua claque nas hinchadas (conferir este termo à frente)

Capo - chefe, líder do Goa/claque

Carecas - designação dos membros de Goas/claques que se assumem como skinheads

“Club overview” - documento produzido pelas forças policiais antes dos jogos de futebol onde constam informações individualizadas nomeadamente sobre os clubes, os adeptos, os Goas/claques, os grupos de risco, dos membros que procuram confrontos, táticas que estes adotam com as polícias; é o relatório policial mais odiado pelos Goas/claques de todos os clubes portugueses

Combate - confronto violento com um Goa ou claque rival

Cortejos - transporte dos membros dos Goas/claques pelas autoridades policiais em caixas de segurança antes dos eventos desportivos;

Curva - bancada, local onde o Goa/claque se concentra e permanece durante os eventos desportivos

Diabretes - alusão jocosa ao Goa do Sport Lisboa e Benfica Diabos Vermelhos

Doxa - decorre da palavra grega com a mesma grafia e que significa um conjunto de crenças comuns/ opiniões sobre determinado assunto, muito utilizada pelos membros dos Goas/claques para identificar o conjunto de regras e de crenças ligadas ao movimento ultra

Esperas - emboscadas preparadas para surpreender os grupos de adeptos rivais

Espectáculo - conjunto de coreografias escolhidas pelo Goa/claque ultra para determinado evento desportivo

Fanzines - publicação periódica alternativa, não oficial e não profissional, destinada a fãs de determinada manifestação cultural e muito apreciada pelos ultras e pelos skinheads para divulgarem as suas ideologias; nos últimos anos os Goas/claques utilizam sobretudo as redes sociais para as suas fanzines

Festa - evento desportivo, geralmente jogos entre clubes rivais

Fumos ou Potinhos - alusão a artefactos pirotécnicos

Ganzar - consumir ganzas, charros (haxixe)

Hinchadas - iniciativas várias dos membros dos Goas/claques com o objectivo de angariar dinheiro para as atividades do seu grupo

Inimigo – Grupos de adeptos rivais e forças policiais

Invasões - incursões dos membros de um Goa/claque no “território” dos membros dos clubes adversários, sendo os atos de vandalismo a prova e a marca de sucesso da violação do território do outro

Lagartos/Lagartixas - designação dada pelos adeptos dos clubes rivais aos adeptos do Sporting Clube de Portugal

Lampiões - designação dada pelos adeptos dos clubes rivais aos adeptos do Sport Lisboa e Benfica

Mosh – Movimento de vai e vem utilizado em coreografias ultra, onde os membros dos Goas/claques se entrecrocavam com violência de uma forma considerada por eles como viril

Mouraria, Mourolândia, Marrocos ou Lampiolândia – epíteto utilizado pelas claques do Norte do país para designar a cidade de Lisboa

Mouros - epíteto aplicado pelos Goas/claques do Norte do país aos habitantes de Lisboa, nomeadamente aos membros dos Goas/claques lisboetas

No Name Gays – Insulto dirigido ao Goa do Benfica No Name Boys

“No pyro, no party” – expressão que significa que sem a utilização de artefactos pirotécnicos nos jogos não há festa

Panos - designação para bandeiras, faixas e tarjas em tecido com frases alusivas ao clube

Pipoqueiros – Os membros das claques que durante os eventos desportivos não participam ativamente no espectáculo/coreografias

Robocops - designação dada por alguns membros da claque Super Dragões às polícias

Tifo(s) – Coreografias apresentadas pelos Goas/claques ultra durante os eventos desportivos

Totenkopf – Tifo que é constituído por um desenho de uma caveira com simbologia da SS alemãs, geralmente utilizado pelos membros de Goas/claques com ligações à extrema direita/skinheads

Tripeiros - Designação dada pelos adeptos dos clubes rivais aos adeptos do Futebol Clube do Porto ou a outros clubes do Norte do país

PRINCIPAIS REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Vera Catarina Fernandes (2018) Regime Jurídico de combate à violência nos espectáculos desportivos, da prevenção à responsabilização”, trabalho, Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa

ALMEIDA, Sara Alexandra C. (2013) Os bastidores dos crimes de ódio, dimensões sociais e identitárias, Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho

AZEVEDO, Mário (1997) A teoria cognitiva social de Albert Bandura, Universidade de Lisboa, Faculdade de Ciências

BLANCO, César Rodríguez (2019) Los orígenes de la cultura casual: hooliganismo y moda en Gran Bretaña, *Culture & History Digital Journal*, nº 15, June

BRANCO, Bruno S.S. (2011) A violência associada ao futebol: estudo dos fatores chave intervenientes no fenómeno - breve comparação com países europeus, dissertação de Mestrado do Instituto Superior de Ciências Policiais e Segurança Interna

CAMARGO, Carlos Alberto (2011) Hooliganismo e a sedução da violência, acessível em <https://universidadedofutebol.com.br/hooliganismo-e-a-seducao-da-violencia/>;

Código Penal

Código Processual Penal

CONCEIÇÃO, Ricardo Medeiros da (2014) Claques de futebol em Portugal: os discursos nas redes sociais, dissertação de Mestrado do Instituto Superior de Ciências Policiais e Segurança Interna

Consulta do site “Tribuna Leonina”

DOMINGOS, Nuno; NEVES, José (s/d) Uma história do Desporto em Portugal, volume III, Classe, associativismo e Estado

DUNNING, Eric (2008) entrevista Esporte, violência e civilização, *Horizontes Antropológicos*, nº 30, jul./dez. ano 14, Porto Alegre, acessível em

https://www.google.com/search?ei=8qHLXvHMBd-c1fAP0daYsA8&q=entrevista+co+eric+dunning&oq=entrevista+co+eric+dunning&gs_lc

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric (1992) A busca da excitação, desporto e lazer no processo civilizacional, ed. Difel

FARIA, Gonçalo (2020) Da festa e cultura desportiva à violência, claques e hooliganismo, acessível em <https://fairplay.pt/futebol/as-claques-desportivas-hooliganismo-no-futebol/>

FÉRES-CARNEIRO, Teresinha (1997) Entrevista familiar estruturada – EFE – um método de avaliação das relações familiares, *Temas de Psicologia*, Universidade Católica do Rio de Janeiro

GARCIA-ALLEN, Jonathan (s/d) Hooligans: la psicología de los gamberros del fútbol, *sítio Psicología y Mente*, acessível em <https://psicologiymente.com/social/hooligans-psicologia-gamberros-futbol;>

GIULIANOTTI, Richard (2014) *Civilizing Games: Norbert Elias and the Sociology of sport*, Palgrave Macmillan

GOMES, Gonçalo Rodrigues (2014) A violência associada ao desporto, da prevenção à repressão penal, dissertação de Mestrado, Faculdade de Direito do Porto

GOMES, Manuel Fernando Martins (2013) A violência das claques – uma etnografia interpretativa e discursos legitimadores, tese de pós-graduação em Criminologia da Universidade Fernando Pessoa – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas do Porto

GOUVEIA, Nuno D.S.M. (2017/208) Os Super Dragões – um reflexo do movimento ultra, dissertação de mestrado em Sociologia, Faculdade de Letras da Universidade do Porto

<http://paesdeforma.blogspot.com/2010/12/skinheads.html>

<https://sol.sapo.pt/artigo/93325/casuals-hooligans-a-portuguesa>

<https://visao.sapo.pt/atualidade/desporto/2018-11-17-grupo-radical-casuals-envolvido-no-ataque-a-academia-de-alcochete/>

<https://www.dn.pt/desporto/casuals-os-hooligans-mais-violentos-9345207.html>

Lei nº 109/2001 de 24/12 – Regime Geral de Contraordenações

Lei nº 39/2009, de 30 de Julho – Regime Jurídico da Segurança e Combate ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos (na sua versão atualizada pelas Leis nº 52/2013 de 25/02 e 113/2019 de 11/09)

Lei nº 5/2006 de 23 de Fev. – regime jurídico das armas e suas munições (na sua versão mais atualizada pela Lei nº 50/2019 de 24/07)

Manual de Assessoria Técnica ao Tribunais na área Penal, DGRSP, 2005

Manual de orientações técnicas para elaboração de relatórios a que alude o artigo 283, nº 3 do CPP, 2019, DSATEPC-DGRSP

MARIOVET, Salomé (2009) Subculturas de adeptos do futebol e hostilidades violentas – o caso português no contexto europeu, *Configurações* nºs 5-6, CICS.NOVA.UMinho

MARTINS, Ruben Miguel Pereira; MARTINS, Maria José D. (2012) Média, claques e violência no futebol, trabalho apresentado no III Seminário de I&DT, organizado pelo C3i – Centro Interdisciplinar de Investigação e Inovação do Instituto Politécnico de Portalegre

MURAD, Maurício (2018) entrevista *Revista Mosaico*, nº 14, vol. 9

MURAD, Maurício (2007) A violência e o futebol, Edições FVG, 2007

NETTO, Alfredo E. D., JUNIOR, Constantino R. O. e BARROS, SOLANGE B. M. (2009) A violência no futebol à luz da teoria elisiana, Universidade Estadual de Ponta Grossa – Brasil in <http://www.efdeportes.com> in *Revista Digital* – Buenos Aires – Año 14 – nº 132, Mayo

QUEIROZ, Cristina e PEREIRA, Paulo (2012) A influência de jogos de futebol no comportamento criminal”, texto de relato de pesquisa online in *Diaphora – Revista da Sociedade de Psicologia de Rio Grande do Sul*, Janeiro-Julho

SEABRA, Daniel Alves (2018) Claques de futebol: o teatro das nossas realidades, ed. Afrontamento

SEABRA, Daniel Alves (2018) Os crimes em contexto futebolístico dos membros das claques portuguesas e os discursos que os legitimam, *Revista Antropológica*, nº 14, ed. Universidade Fernando Pessoa

SPAAIJ, Ramón (2018) entrevista, *Jornal Económico* de 13Nov, acessível em <https://jornaleconomico.sapo.pt/noticias/ramon-spaaij-os-hooligans-praticam-violencia-como-forma-de-demonstrarem-a-sua-masculinidade-toxica-376961>;

Visionamento do documentário “Ultras”, de Francesco Letiere, Indigo Films, sem data – Netflix

Visionamento do documentário “Diario de un skin” – Edições Picasso, Filma Nova Produções in <https://www.youtube.com/watch?v=4aIMwnKUnXE>

Visionamento do documentário “Bestias del fútbol” in actualidad. RT.com

OUTRA BIBLIOGRAFIA COM INTERESSE

AGOSTINO, Gilberto (2002) *Vencer ou Morrer: futebol, geo-política e identidade nacional*, ed. MAUAD, Rio de Janeiro

ALMEIDA, Pedro. (2015) *Futebol, Mercantilismo e Identidade no século XXI : Hegemonia e Contra-Hegemonia*, *Forum Sociológico*, nº 26, CICS.NOVA

ALMEIDA, Pedro (2012) *Futebol, racismo e eurocentrismo – os média portuguesas na cobertura do Campeonato Mundial de Futebol na África do Sul*, *Revista Crítica de Ciências Sociais*

NEUMANN, Jürgen (2020) *Bremen Hooligans: 30 años de Hooliganismo 1990-2020*, publicação de autor

SEABRA, Daniel (2009) *Elementos constitutivos da identidade da claque Super Dragões, Configurações*, nºs 5-6, CICS.NOVA.UMinho

SILVA, J. R.. DA SILVA, R.. FERNÁNDEZ-NAVARRO, P.. ROSA, C.. GONÇALVES, M. M..(2020) *Understanding Extreme Violent Behavior in Ultra Firms: Exploring Identity Fusion from a Dialogical Perspective*, *Journal of Constructivist Psychology*, 33

SOARES, Flávia Cristina (2019) *Juventude e estilo de vida: Um estudo sobre torcida organizada*, ed. Jaquatirica, Rio de Janeiro

Evolução das Penas e Medidas Não Privativas de Liberdade e de Execução na Comunidade por Crimes de Violência Doméstica entre 2011 e 2020

Paula Martins¹

Resumo

Nos últimos anos, a par com os crimes rodoviários, o crime de violência doméstica tem dominado as solicitações judiciais recebidas pela DGRSP no que concerne à assessoria técnica à tomada da decisão judicial e ao apoio à execução de penas e medidas na comunidade na área penal.

O presente artigo tem por objetivo a apresentação de dados estatísticos relativos à evolução das penas e medidas não privativas de liberdade / de execução na comunidade, por crimes de violência doméstica, entre 2011 e 2020, pelas equipas de reinserção social, e uma estimativa para o ano de 2021, com base em dados recolhidos no SIRS - Sistema Integrado de Reinserção Social.

Palavras-chave

Penas e medidas de execução na comunidade, violência doméstica.

Abstract

In the last years, in line with road traffic crimes, the crime of domestic violence has dominated the court requests received by the probation services regarding technical assistance in judicial decision-making and support for the execution of sentences and measures in the community in the penal field. This paper aims to present statistical data on the evolution of non-custodial sentences and measures, for crimes of domestic violence between 2011 and 2020, by the probation teams, and a forecast for the year 2021, based on data collected from the internal statistical information system.

Keywords

Community sanctions, domestic violence.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a par com os crimes rodoviários, o crime de violência doméstica (VD) tem dominado as solicitações judiciais recebidas pela DGRSP no que se refere às atividades de assessoria técnica à tomada de decisão e apoio à execução de penas e medidas na comunidade na área penal. Na sequência de objetivos que constaram do Plano de Atividades de 2020 da DGRSP, o presente artigo tem por objetivo a apresentação de dados estatísticos relativos à evolução das penas e medidas não privativas de liberdade/de execução na

¹ Técnica superior do Centro de Competências de Comunicação e Relações Externas da Direcção Geral de Reinserção e Serviços Prisionais

comunidade por crimes de VD, entre 2011 e 2020, pelas equipas de reinserção social, com base em dados recolhidos do Sistema Integrado de Reinserção Social (SIRS).

Metodologia e Fontes

Para aferição dos resultados foram recolhidas do Sistema Integrado de Reinserção Social (SIRS) listas de todas as solicitações judiciais recebidas pela DGRSP para execução de penas e medidas não privativas de liberdade e fiscalizadas por vigilância eletrónica (VE) que nos processos judiciais de origem registam os três tipos de crime de VD (contra cônjuge e análogo, contra menores e outros) desde o início de funcionamento do SIRS.

Foram eliminadas todas as solicitações recebidas com data anterior a 1 de janeiro de 2011 por se considerar que o ano de 2010 foi de transição e de migração de dados.

Uma vez que o SIRS estabelece como regra o registo de todos os crimes que constam do processo judicial, não é garantido que o crime de VD seja o crime principal.

Sendo a DGRSP um organismo de assessoria aos tribunais, optou-se pela variável temporal das solicitações judiciais recebidas, por se considerar que é a que melhor reflete a tendência das entidades judiciais, independentemente da sua execução ter sido iniciada.

Os dados apresentados referem-se ao número de penas e medidas e não de pessoas porque uma pessoa poderá ter mais do que uma solicitação judicial fruto de processos judiciais diferentes ou, no mesmo processo, mas em fases processuais diferentes.

As listas recolhidas foram ordenadas sucessivamente e contabilizadas relativamente às solicitações judiciais recebidas por pena/medida, por equipa de reinserção social (ERS) e região, por tipo de crime (dos três tipos de VD) e por sexo das pessoas alvo das solicitações recebidas. Foram também recolhidos dados referentes às penas e medidas fiscalizadas por VE no mesmo período e seguindo a mesma metodologia.

Penas e Medidas Não Privativas de Liberdade e de Execução na Comunidade Por Crimes de Violência Doméstica

Entre 2011 e 2019, durante quase uma década, a DGRSP recebeu das entidades judiciais um total de 35.964 solicitações para apoio à execução de penas e medidas não privativas de liberdade, incluindo as fiscalizadas por VE. No mesmo período, o aumento verificado foi de cerca de 140%, com 2.266 solicitações em 2011 e 5.490 em 2019. Por contexto penal, a Suspensão Provisória do Processo representou 45,79% do total, tendo a variante da Suspensão Provisória do Processo por crime de VD representado 10.816 casos (65,68%) em 16.467 (ver Quadro 1).

Quadro 1 – Evolução anual das solicitações judiciais recebidas pela DGRSP para execução de penas e medidas não privativas de liberdade que nos processos judiciais de origem registam crimes de violência doméstica

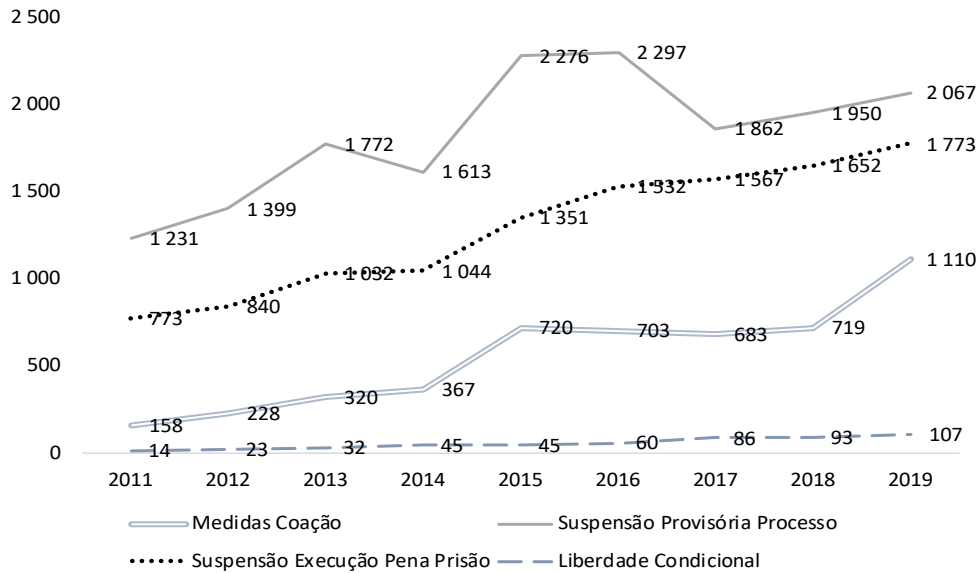
	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	total	%
Medidas Coação	158	228	320	367	720	703	683	719	1 110	5 008	13,93
Suspensão Provisória Processo	1 231	1 399	1 772	1 613	2 276	2 297	1 862	1 950	2 067	16 467	45,79
Prestação Trabalho F Comunidade	57	74	78	82	103	136	111	124	90	855	2,38
Suspensão Execução Pena Prisão	773	840	1 032	1 044	1 351	1 532	1 567	1 652	1 773	11 564	32,15
Penas Acessórias	11	31	39	79	107	170	234	235	283	1 189	3,31
Pena Prisão Habitação	2	3	2	2	2	1	3	6	7	28	0,08
Liberdade Condicional	14	23	32	45	45	60	86	93	107	505	1,40
Medidas Segurança Inimputáveis	13	31	29	21	21	33	30	44	27	249	0,69
Outras não especificadas	7	1	1	3	3	13	16	29	26	99	0,28
Total Geral	2 266	2 630	3 305	3 256	4 628	4 945	4 592	4 852	5 490	35 964	100,00
TaxaCresc. Anual		16,06	25,67	-1,48	42,14	6,85	-7,14	5,66	13,15		
TaxaCresc. 2011-2020		142,28									

Fonte: SIRS; os números incluem as penas e medidas fiscalizadas por vigilância eletrônica

A julgar pelos números, parece que a partir de 2015 existe na sociedade uma maior tomada de consciência social relativamente a esta problemática, originando um crescimento mais acentuado das solicitações judiciais recebidas pela DGRSP com origem nesta tipologia de crimes.

Logo nesse ano, as solicitações judiciais recebidas para execução de penas e medidas na comunidade pelos crimes de VD registaram um importante crescimento, mais propriamente de 42,14%. As medidas de Suspensão Provisória do Processo registaram um crescimento de 41,10%. (ver Quadro 1 e Gráfico 1).

Gráfico 1 – Evolução anual das solicitações judiciais recebidas pela DGRSP para execução de penas e medidas na comunidade que nos processos judiciais de origem registam crimes de violência doméstica, por tipo de pena/medida



Os números incluem as penas e medidas fiscalizadas por vigilância eletrônica
Só estão representadas as penas e medidas com maior expressão
Fonte: SIRS

Por tipologia de crime, do total de 35.964 solicitações judiciais recebidas para execução de penas e medidas, entre 2011 e 2019, 32.620 (90,70%) corresponderam a crimes de VD contra cônjuge ou análogo.

As tipologias contra Menores e Outros representaram apenas, no seu conjunto, 9,30% do total, com 3.344 solicitações (ver Quadro 2).

Quadro 2 – Evolução anual das solicitações judiciais recebidas pela DGRSP para execução de penas e medidas não privativas de liberdade, por tipologia de crime de violência doméstica

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	total	%
VD c Conjugue/Análogo	2 065	2 393	3 015	2 919	4 206	4 453	4 152	4 405	5 012	32 620	90,70
VD c Menores	71	77	104	99	124	127	138	137	141	1 018	2,83
VD Outros	130	160	186	238	298	365	302	310	337	2 326	6,47
total	2 266	2 630	3 305	3 256	4 628	4 945	4 592	4 852	5 490	35 964	100,00

Fonte: SIRS

Por região/serviço, entre 2011 e 2019, 18.894 solicitações recebidas, a que correspondeu uma percentagem de 52,53%, respeitaram às equipas de reinserção social das regiões norte e centro.

As penas e medidas fiscalizadas por VE representaram cerca de 14% do total. Entre 2011 e 2019 as solicitações judiciais recebidas para execução de penas e medidas fiscalizadas por VE por este crime aumentaram mais de 1.000% (ver Quadro 3).

Quadro 3 – Evolução anual das solicitações judiciais recebidas pela DGRSP para execução de penas e medidas não privativas de liberdade e fiscalizadas por vigilância eletrónica, por crimes de violência doméstica, por região/serviço

	Norte	Centro	Lisboa	Sul	Madeira	Açores	DSVE	total
2011	560	703	399	183	145	185	91	2 266
2012	639	817	537	171	128	151	187	2 630
2013	878	952	669	205	129	186	286	3 305
2014	838	880	653	226	91	178	390	3 256
2015	1 149	1 226	839	384	142	211	677	4 628
2016	1 247	1 364	912	356	138	215	713	4 945
2017	1 123	1 202	816	316	84	275	776	4 592
2018	1 143	1 361	852	334	109	230	823	4 852
2019	1 293	1 519	808	387	125	198	1 160	5 490
total	8 870	10 024	6 485	2 562	1 091	1 829	5 103	35 964
%	24,66	27,87	18,03	7,12	3,03	5,09	14,19	100,00

Fonte: SIRS

Em 2009, depois do aumento das participações policiais por crimes de VD verificada em 2005 e 2006, foi iniciado o Projeto Experimental de Vigilância Eletrónica em contexto de crime de VD, cujo objetivo se traduziu em proporcionar uma maior proteção às vítimas, através da fiscalização da proibição de contactos por geo-localização e em diversos contextos penais como a Suspensão Provisória do Processo, a Pena Acessória e a Suspensão da Execução da Pena de Prisão.

A partir de 2015, a VE por crimes de VD passou a representar a maior percentagem de casos de penas e medidas fiscalizadas por VE, e os casos de VD uma percentagem de 49,33% do total, com 558 solicitações recebidas num total de 1.131.

Com exceção do ano de 2018, dominado pela PPH como resultado imediato e directo da Lei n.º 94/2017 (daí as 834 solicitações recebidas e uma representatividade anormalmente superior de 39,32%), nos últimos cinco anos o contexto de VD dominou o Sistema Nacional de VE. Em 2019, a VE/VD voltou a ser o contexto mais representativo, com 42,54% do total de solicitações recebidas e em 2020, ainda em dados provisórios, essa percentagem foi de 44,55% (ver Quadro 4).

Quadro 4 – Evolução anual das solicitações judiciais recebidas pela DGRSP para execução de penas e medidas fiscalizadas por vigilância eletrónica, por contexto penal

	Obrigação Permanência Habitação	Pena Prisão Habitação	Adaptação Liberdade Condicional	p/ Crime Violência Doméstica	Modificação Execução Pena Prisão	p/ Crime Perseguição	p/ Crime Incêndio	Total
2002-12	4 753	912	276	251	14	0	0	6 206
2013	492	106	45	229	1	0	0	873
2014	455	109	42	313	2	0	0	921
2015	429	105	32	558	7	0	0	1 131
2016	486	102	33	553	3	1	0	1 178
2017	398	137	41	732	3	5	0	1 316
2018	469	834	62	740	6	6	4	2 121
2019	507	824	53	1 035	5	6	3	2 433
2020	686	631	119	1 174	13	9	3	2 635
Total	8 675	3 760	703	5 585	54	27	10	18 814
%	46,11	19,99	3,74	29,69	0,29	0,14	0,05	

Fonte: DSVE e SIRS; 2020 – dados ainda provisórios

A 31 de dezembro de 2020, encontravam-se em estado atribuído (por iniciar) e em execução um total de 6.838 penas e medidas na comunidade que nos processos judiciais de origem registavam o crime de VD contra cônjuge ou análogo. Deste total, 2.306 (33,75%, a maior percentagem) respeitaram às equipas de reinserção social da região centro (ver Quadro 5).

Quadro 5 – Solicitações judiciais em estado atribuído e em execução, que nos processos judiciais de origem registavam crime de violência doméstica contra cônjuge ou análogo, por NAT/Região, a 31 de dezembro de 2020

	Atribuídas	Em Execução	Total	%
Norte	477	1 491	1 968	28,81
Centro	401	1 905	2 306	33,75
Lisboa e V Tejo	472	1 002	1 474	21,57
Sul	130	475	605	8,86
Madeira	10	146	156	2,28
Açores	66	257	323	4,73
Total	1 556	5 276	6 832	100,00
%	22,78	77,22	100,00	

Fonte: SIRS

Por tipo de pena/medida, do mesmo total de 6.832 solicitações em estado atribuído (por iniciar) e em execução a 31 de dezembro de 2020, 4.052, a que correspondeu uma percentagem de 59,31%, respeitaram à Suspensão da Execução de Pena de Prisão, maioritariamente com Regime de Prova (3.681 solicitações e uma percentagem de 90,84%). Seguiu-se a Suspensão Provisória do Processo (2.151), na fase pré-sentencial, com uma representação de 31,48% designadamente, a Suspensão Provisória do Processo por crime de VD (1.904 solicitações, percentagem de 88,51%).

Quadro 6 – Solicitações judiciais em estado atribuído e em execução, que nos processos judiciais de origem registavam crime de violência doméstica contra cônjuge ou análogo, por contexto penal, a 31 de dezembro de 2020

	Medidas Coação	Suspensão Provisória Processo	Prestação Trabalho FC	Suspensão Execução PP	Liberdade Condicional	Medidas Segurança Inimputáveis	Outras	Total
Norte	86	672	27	1 142	25	12	4	1 968
Centro	102	875	28	1 162	61	29	49	2 306
Lisboa/V Tejo	25	225	25	1 139	42	12	6	1 474
Sul	23	189	12	363	10	6	2	605
Madeira	2	75	0	75	4	0	0	156
Açores	27	115	2	171	3	3	2	323
Total	265	2 151	94	4 052	145	62	63	6 832
%	3,88	31,48	1,38	59,31	2,12	0,91	0,92	100,00

Fonte: SIRS

Relativamente à penas e medidas fiscalizadas por VE, também a partir de 2015, o contexto penal da VD dominou o Sistema Nacional de VE nas solicitações em execução. Em dezembro de 2019 a VE/VD representava 48,82% do total de penas e medidas em execução e, na mesma data de 2020, essa percentagem foi de 53,95% (ver Quadro 7).

Quadro 7 – Evolução anual das penas e medidas fiscalizadas por vigilância eletrónica em execução por contexto penal, a 31 de dezembro de 2020

	Obrigaçao Permanência Habitação	Pena Prisão Habitação	Modificação Execução Pena Prisão	Adaptação Liberdade Condicional	p/ Crime Violência Doméstica	p/ Crime Perseguição	p/ Crime Incêndio	Total
dez12	489	116	10	13	96	0	0	724
dez13	390	70	5	18	210	0	0	693
dez14	374	70	4	20	288	0	0	756
dez15	355	72	7	13	474	0	0	921
dez16	408	69	5	15	513	0	0	1 010
dez17	354	98	3	22	607	4	0	1 088
dez18	389	492	5	26	710	8	3	1 633
dez19	402	580	6	36	993	11	6	2 034
dez20	475	531	17	61	1 296	15	7	2 402
%	19,78	22,11	0,71	2,54	53,96	0,62	0,29	100,00

Fonte: SIRS; dados de 2020 ainda provisórios

O crime de VD contra cônjuge ou análogo foi, com 4.946 registos num total de 33.722, a segunda tipologia, num total de 157, mais registada nos processos judiciais de origem das solicitações recebidas em 2019 para execução de penas e medidas na comunidade na área penal.

Em 2019, o Governo aprovou uma série de medidas que tiveram como objetivo o reforço das respostas à prevenção e combate à violência contra as mulheres e contra a VD. Foram também definidos mecanismos para fortalecer a eficácia da tutela penal relativamente à proteção das vítimas e à penalização dos agressores.

Em 2020, observou-se, fruto da situação de pandemia atual, uma diminuição das solicitações judiciais recebidas mais acentuada, no entanto, os “casos de VD” foram alvo de especial atenção e monitorização pela DGRSP, uma vez que o confinamento e o consequente isolamento social intensificaram a convivência e as tensões entre familiares, o que pode levar ao agudizar destas situações.

No caso das penas e medidas fiscalizadas por VE, houve inclusivamente em 2020 um crescimento dos casos associados aos crimes de VD. Nas solicitações recebidas de 13,42% (1.035 solicitações em 2019 e 1.174 em 2020) e nas solicitações em execução de 30,51%. Ainda em dados provisórios, a 31 de dezembro de 2020 encontravam-se em execução um total de 1.296 penas e medidas, mais 303 que na mesma data de 2019.

Atento crescimento continuado e sustentado no tempo, a estimativa/previsão para 2021 é que as solicitações judiciais à DGRSP por estes crimes continuem a aumentar, apesar da situação de exceção que se vive atualmente fruto da pandemia da doença Covid 19, o que dificultará a distinção entre o que resulta do aumento “natural” dos casos ou que possa ser fruto dos reflexos da situação de exceção sanitária. No entanto, em 2021, e atendendo aos números de 2019 e 2020 e à tendência entre 2015 e 2020, o contexto da VD registará seguramente um volume de solicitações à DGRSP entre os 1.000 e 1.500 pedidos e, a 31 de dezembro de 2021 as penas e medidas em execução atingirão, previsivelmente, um valor próximo das 1.500.

Notículas sobre imprensa e crime: o caso da Galeria de Criminosos Célebres em Portugal (1896-1908)

Nuno Franco Caiado¹

EMPRESA EDITORA DO ALMANACH PALHARES
A. MORGADO & C.^{TA}
 Rua do Crucifixo, 75, 1.º E. — LISBOA

VII Volume Fascículo n.º 2.º

GALERIA

DE

CRIMINOSOS CELEBRES EM PORTUGAL

Historia da Criminologia Contemporanea

Dirigida na parte scientifica pelo medico anthropologista
DR. A. AURELIO DA COSTA FERREIRA
 e na parte historica por
 Santos Junior (Santonillo), Rocha Martins e A. Morgado

Deposito na Typ. Palhares, R. do Ouro, 148

GALERIA
DE
CRIMINOSOS CELEBRES EM PORTUGAL

A GALERIA DE CRIMINOSOS CELEBRES tem publicado até hoje as historias de mais de 110 criminosos e seus respectivos retratos, em animas photographicas.

Condições da assignatura

CADA FASCICULO por assignatura 00 réis
 venda avulsa 00 réis

Os srs. revendedores tem 20 p. c. de comissão.

A distribução da GALERIA é gratuita para os srs. assignantes e revendedores, tanto de Lisboa como da provincia. Os srs. revendedores prestam contas á empresa da GALERIA trimestralmente, e os srs. assignantes de Lisboa, no acto da entrega do fasciculo.

Encadernação do 6.º volume

Lembramos de novo aos nossos assignantes, que ainda não fizeram aquisição da capa para a encadernação do 6.º volume, que a podem ainda fazer enviando para o escriptorio d'esta empresa, RUA DO CRUCIFIXO, o volume conforme lhes foi distribuido, que immediatamente será mandada executar a encadernação.

Para os nossos assignantes os preços são:

Capa	500 réis
Capa e encadernação	700 réis

Para a provincia accresce o porte do correio.—A capa é feita de magnifica percalina por um dos melhores encadernadores de Lisboa.—A GALERIA assigna-se e vende-se nas seguintes terras da provincia:—PORTO—Livraria Louçada, Largo dos Loyos.—COIMBRA—Francisco da França Amado.—LISBOA—Galeria Monico-Rocio e na

Empresa do ALMANACH PALHARES
 Rua do Crucifixo, 75, 1.º E. — LISBOA

CASA CHINEZA

ANTIGA LOJA DE CHÁ E CAFE
Joaquim Pereira da Conceição
 Chás verdes e pretos

Brindes permanentes
 a todos os freguezes

Leques de novidade
 Louças e charões
 da China e Japão
 Lenços de seda da India

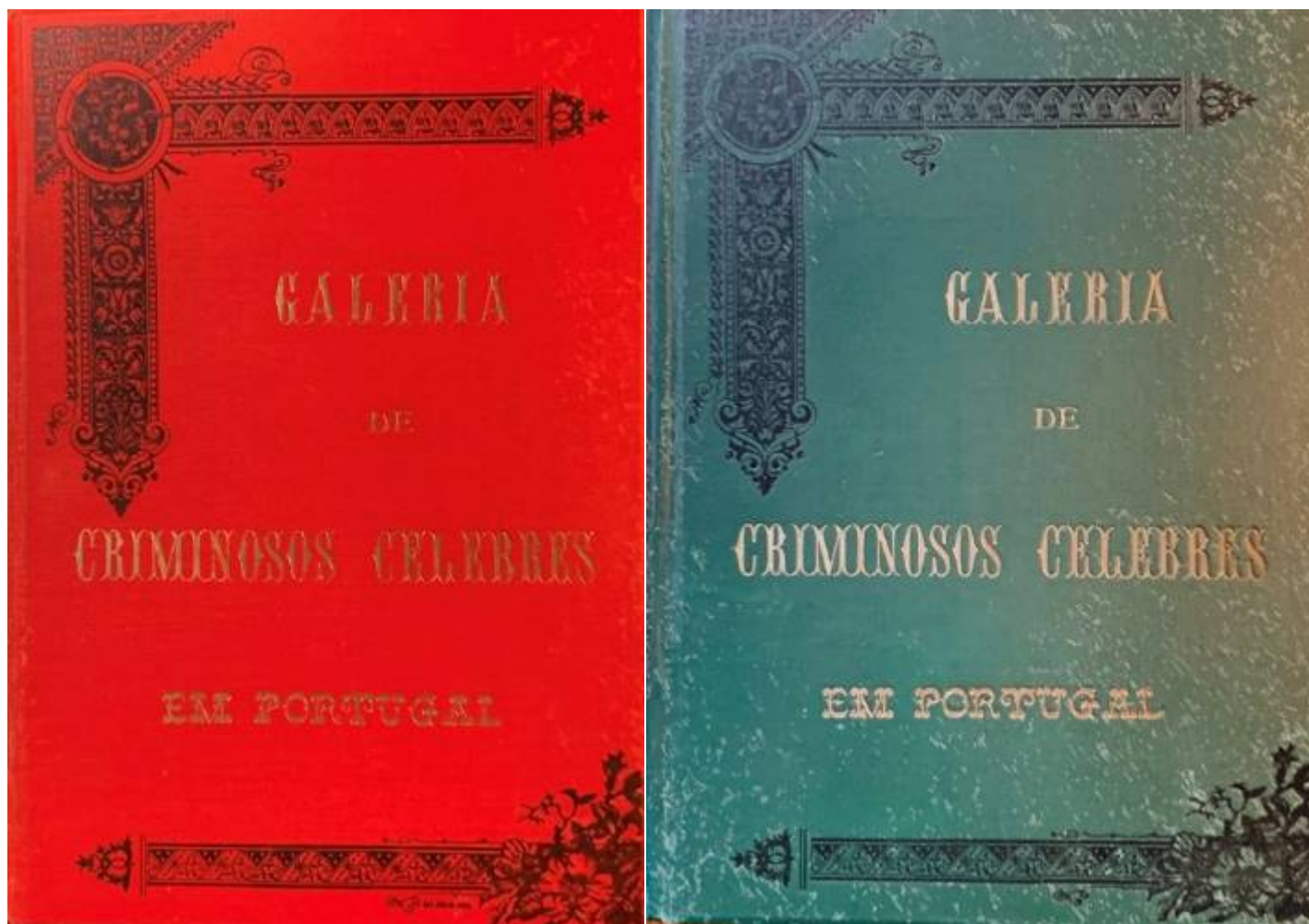


284, RUA DO OURO, 288
 Em frente do Mosto-Pio Geral — LISBOA

Capilha de um fascículo de *Galeria de Criminosos Célebres em Portugal*

¹ Técnico superior de reinserção social assessor

Este pequeno artigo pretende relembrar a existência de uma importante publicação para a história da criminologia portuguesa, a **Galeria de Criminosos Célebres em Portugal**, cuja edição se iniciou em 1896 e se prolongou por menos de uma década.



Encadernações dos fascículos de *Galeria de Criminosos Célebres em Portugal*, com as capas vendidas pela editora, no fim de cada volume

É público e notório que existe um fascínio por parte do chamado grande público quanto às matérias criminais, nas suas tão diversas manifestações, começando pelo crime propriamente dito, estendendo-se à investigação criminal, passando pela liturgia judicial - mormente o julgamento, o grande palco - e, em menor escala (o que deverá ser revelador), à execução penal. Nos tempos correntes, esse interesse pode ser facilmente satisfeito, metabolizado ou sublimado de muitos modos: pelo lado da realidade, ou da sua tradução, feita através de meios tradicionais ou convencionais, como a imprensa – generalista ou especializada, esta tendencialmente tabloide -, rádios e televisão (as redes sociais desempenham também um papel de grande vulto na satisfação da curiosidade sobre o crime, mas fazem-no de formas

diferentes, que lhe são próprias, o que requeria uma elaboração que, embora relevante, não cabe aqui); pelo lado ficcional, através de literatura séria, policial ou *de aeroporto*, uma extensa filmografia, e séries televisivas de inesgotável abundância e qualidade variável.

Em tempos mais antigos, esta facilidade no acesso a informação e à ficção centrada nos temas criminais era relativamente escassa, à semelhança do que sucedia com qualquer outro assunto. No entanto, na segunda metade do século XIX e, pelo menos, até à instauração da ditadura militar em 1926, não deixa de causar alguma surpresa a enorme quantidade de publicações periódicas existentes, sobretudo tendo em conta que Portugal era uma sociedade pouco escolarizada, um sério obstáculo ao desenvolvimento que a I República procurou decididamente enfrentar.

Para além, naturalmente, de muitos jornais diários e semanais, generalistas ou de âmbito especificamente político (bastantes dos quais em cáusticas variantes humorísticas), podiam ser encontradas publicações em fascículos, solução muito popular na época, como *Branco e Negro - semanário ilustrado*, *O Occidente*, ou a *Ilustração Portuguesa*, três clássicos generalistas, cumprindo uma função próxima de uma revista semanal de divulgação, ou edições e almanaques especializados em matérias militares, temas marítimos, geografia, astronomia, agricultura, paisagens e costumes portugueses e, entre outras, também uma que nos interessa especialmente exclusivamente dedicada aos assuntos criminais, sob a sugestiva designação ***Galeria de Criminosos Célebres em Portugal*** (nº 1 em 1896). Tratava-se de uma publicação em fascículos semanais que em regra eram entregues aos assinantes por correio, mas que também podiam ser adquiridas na editora ou nas bancas.

Esta revista, chamemos-lhe assim à falta de melhor qualificação, tem um formato que hoje não será evidente rotular. A melhor será, possivelmente, divulgação científica feita em torno da criminologia e a partir de relatos de casos, parecendo querer simultaneamente satisfazer as dimensões da curiosidade comum e da curiosidade científica.

A primeira, mais próxima do entretenimento e fazendo aparentemente justiça ao título da publicação, realizava-se através de narrativas descritivas de casos, julgamentos, personalidades criminais, por vezes com ilustrações, como a das faces dos criminosos. Rezava o *Prefacio*, encontrado à entrada do primeiro fascículo:

Ao mettermos hombros a um empreendimento d'esta ordem, qual o da publicação periódica das figuras mais proeminentes e notaveis nos annaes do crime em Portugal, desde que os serviços judiciários no nosso paiz se organisaram, anima-nos a confiança de que o publico saberá corresponder ao nosso esforço. (...) A noticia physiologica e psychologica do gatuno portuguez bastará ara produzir quartos e quartos de prosa.

Na leitura dos artigos é reconhecível alguma erudição e a elegância da escrita jornalística do século XIX; apesar de fácil, não é sensacionalista, ainda que marcada por alguns juízos de valor e estilo irónico. Os títulos dos artigos recorrem a uma linguagem apelativa, como se pode ver nesta amostra aleatória (na segunda metade do século XX, as histórias inerentes a alguns destes títulos ainda ressoavam na memória de segmentos da população):

Os mendigos criminosos - O homem nú, memorias d'um detective - Diogo Alves - Assassinio d'um padre (o drama de Alvaredo ou o crime de Melgaço - Os devassos concupiscentes e sodomitas - O crime da serra de Monsanto - O crime da rua Maria Pia - O crime do quartel da Estrella - O Petiz das gravatas - Uma creança esquartejada (Maria Constancia) - A Rata das Igrejas.



Pode-se dizer que toda a leitura das narrativas, mesmo as mais simples que contam com detalhe as histórias dos crimes e dos criminosos, é directa ou indirectamente instrutiva, mesmo para o leitor contemporâneo. O pequeno trecho seguinte procura ilustra esta ideia:

“Aos 14 annos no degredo

(...) continuemos a interrompida narração dos feitos d'este larapio: O Vidraças tornou-se tão celebre na gatunagem que foi necessário mandal-o fotografar aos treze anos de

idade para assim ser conhecido de toda a polícia. (...) A justiça reuniu n'um só processo todos aquelles crimes e, como premio ara galardoar tão alevantados feitos, applicou ao marau a pena de quatro annos de degredo. Aos quatorze annos de idade partia o Vidraças para Cabo verde afim de ali cumprir a sentença a que havia sido condemnado. (...) As auctoridades locaes sentaram-lhe praça no batalhão d'artilharia , e ahi serviu como corneteiro durante o período da condemnação. Foi um péssimo militar. (...) Em 21 de novembro de 1867, regressou ao Tejo (...) Desembarcou e foi-se apresentar à polícia, a quem declarou estar arrependido do mau caminho a que até ali tinha trilhado. Que ia para casa do seu tio Joaquim da Silva, ao temo com loja de louça na Travessa da Boa Hora, nº 22 e que mais garde procuraria seguir uma vida laboriosa e honrada.

Qual!

Pouco tempo depois é preso pelo regedor da parochia de S. Paulo, pelo crime de vadiagem (...)” (I vol., pág. 146)

Muito se pode aprender, ou recordar, a partir deste texto, nomeadamente que a legislação revia a figura do cúmulo jurídico e que era usada pelos tribunais, que um menor de catorze anos podia ser condenado à pena de degredo, que este era cumprido sobre um regime militar (mesmo sendo o condenado tão jovem), que após a pena ainda assim tinha que apresentar-se à policia, que os regedores tinham uma base paroquial e que ainda podiam prender, que a vadiagem era crime (e foi-o durante mais um século) e que a polícia (urbana) já dispunha nos anos 60 do século XIX de registos fotográficos. É abundante colheita informativa para tão escassas linhas. O leitor poderá surpreender-se e ficar preso praticamente a cada página das cerca de 1.400 que compõem os sete volumes publicados.

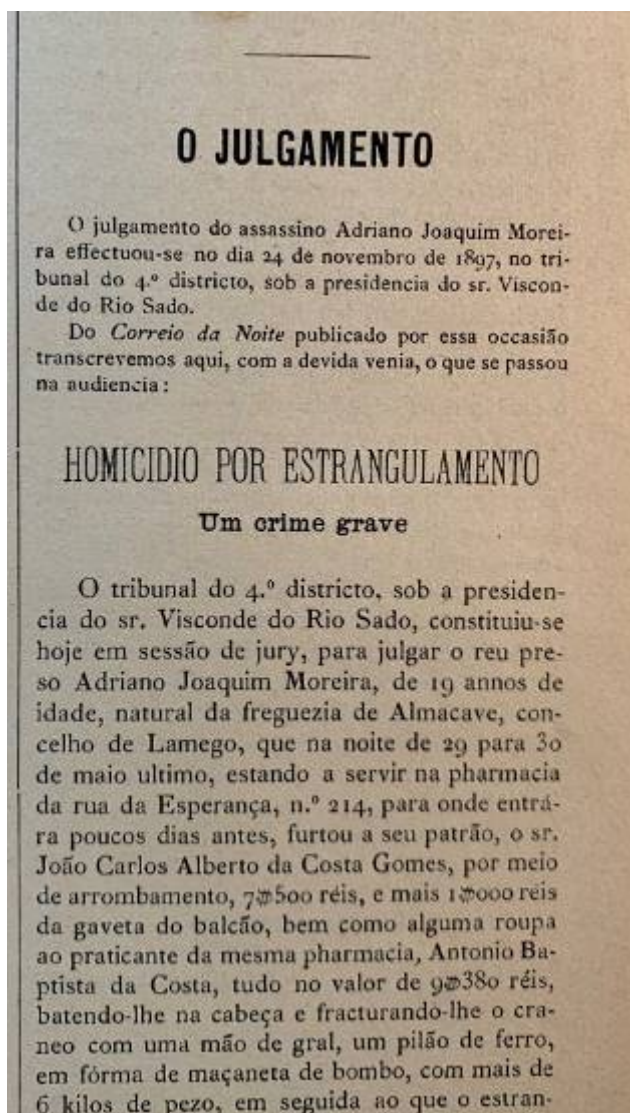


Na dimensão da divulgação científica, a revista apresenta pergaminhos na criminologia mais avançada para a época, de natureza positivista, dissertada a partir de casos práticos e situações reais evocando

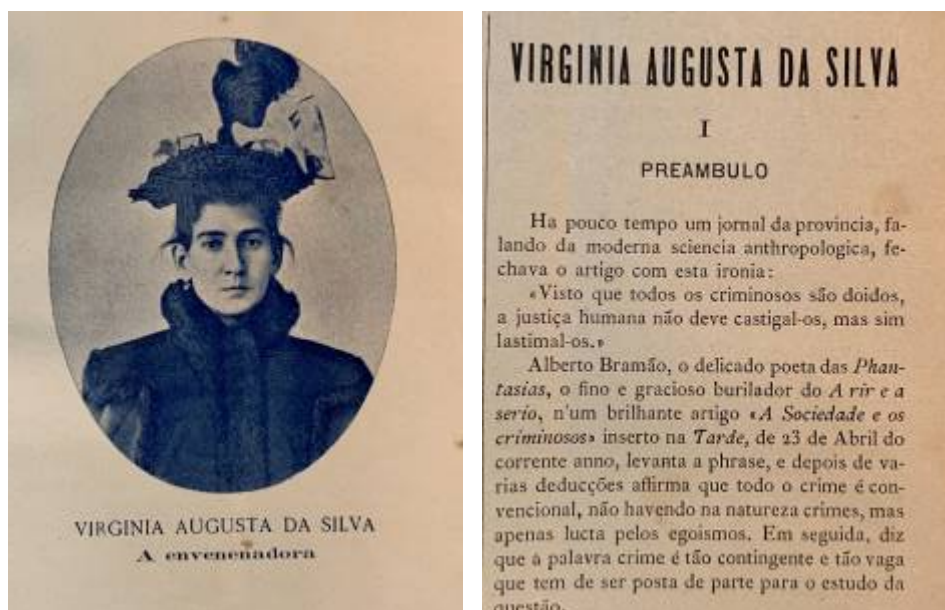
Lombroso e Garofalo, e tantos outros notáveis criminologistas italianos. E é á Italia sobretudo que se deve a iniciação d'este movimento. É principalmente neste paiz, onde os modernos estudos de anthropologia criminal teem sido melhores dirigif «dis e d'onde tem partido as melhres orientaçoões a«e sido indicados os novos processos seguir na reforma das leis oenaes.

Marca pois Lombroso os caracteres do “homem delinquente”; estabelece os pontos de referencia para um diagnostico anthropologico , mas segundo as ideias dos criminalistas, não basta só determinar pshysicamente o que seja um criminoso; é preciso mais alguma cousa; é necessário restabelecer a noção sociológica do crime.

(pág. 5, 1º fascículo)

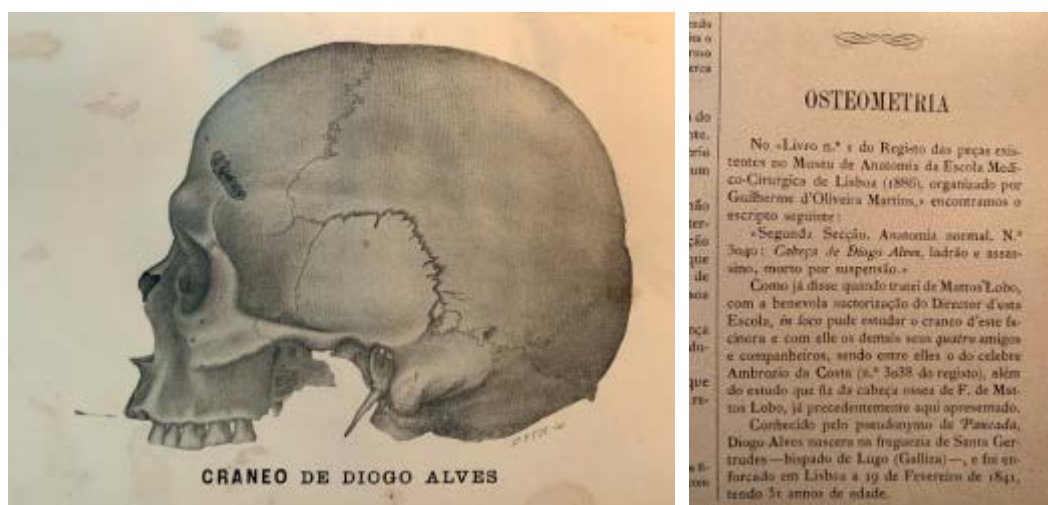


Relato de um julgamento,
presidido pelo "sr. Visconde do Rio Sado"



A imagem antecedente ilustra um artigo que narra detalhadamente a história de Virgínia Augusta da Silva; mas logo no preâmbulo evoca a “moderna sciencia anthropologica”. Esta miscigenação de registos é precisamente um dos aspectos mais aliciantes da revista, favorecendo o acesso ao leitor à melhor ciência da época, com facilidade e prazer na leitura.

A revista não falha aos seus leitores com um dos mais célebres casos criminais do século, o de Diogo Alves, conhecido com o assassino do Aqueduto das Águas Livres em Lisboa (o monumento também servia para o atravessamento pedonal entre os dois lados do vale de Alcântara), local onde na década de 1830 havia cometido um amplo conjunto de homicídios e que tinha entrado no imaginário popular da cidade.



As medições do seu cráneo dão o resultado seguinte:

CRANEO DE DIOGO ALVES

ASSASSINO

		m. m.
Diametros.....	Antero posterior maximo.....	185
	Transversal maximo.....	142
	Vertical.....	142
	Frontal minimo.....	98
	Estephanico.....	122
	Antero posterior minaco.....	180
	Biauricular.....	125
	Bitemporal.....	153
	Asterico.....	110
Naso-basilar.....	105	
Buraco occipital.....	Comprimento.....	30
	Largura.....	35
Curvas.....	Sub-cerebral.....	24
	Frontal total.....	124
	Parietal.....	135
	Occipital.....	120
	Super occipital.....	74
	Cerebellosa.....	46
	Inio-frontal.....	332
	Occipito-frontal.....	378
	Circumferencia mediana total.....	522
	Curva transversal.....	Total.....
Super auricular.....		310
Curva horizontal.....	Total.....	525
	Pre-auricular.....	234
Projeção.....	Posterior.....	92
	Total.....	102
	Anterior.....	100
Largura.....	Biorbitaria externa.....	165
	Biorbitaria interna.....	97
	Bimalar.....	100
	Bijugal.....	116
	Bizygomática.....	132
Altura.....	Total da face.....	91
	Alveolar.....	21
Orbitas.....	Do pommo.....	23
	Espaco inter-orbitario.....	26
	Largura da orbita.....	37
Altura da orbita.....		36
		36
Face.....	Região nasal	
	Região auricular.....	
Região nasal.....	Nariz	
	Largura.....	27
Linha.....	Comprimento.....	16
	Naso espinal.....	50
Região auricular.....	das Ventas.....	27
	Altura mastoideana.....	22
Região palatina.....	Distancia auriculo-orbitaria.....	69
	Comprimento.....	57
Largura.....	Largura.....	38
	Distancia ao basion.....	43
Largura.....	Bicondylia.....	
	Bigonica.....	
Altura.....	Bimentoniana.....	
	Symphysiana.....	
Mandibula.....	Molar.....	
	Cordas.....	
Ramos.....	Gonio symphysiana.....	
	Condilo-coronoidiana.....	
Curva bigonica.....	Comprimento.....	
	Largura.....	
Peso osseo em grammas menos os dentes.....	Do cráneo e face.....	651
	Da mandibula.....	
	Total da cabeça ossea.....	
Índice craneano.....	Cephalico.....	70.75
	1.º vertical.....	70.75
	2.º vertical.....	100. —
	Frontal.....	66.19
	Estephanico.....	77.05
	Do buraco occipital.....	80.74
Basilar.....	50.70	

Índice facial e índice mandibular.....	Facial.....	68.6
	Orbitario.....	81.68
	Nasal.....	54. —
	Rhiniano (1).....	50.25
	Palatino.....	66.66
Mandibular.....		
Capacidade.....		1750
Altura das fossas nasaes.....		40
Prognathismo.....	Sub nasal.....	9
	Nasal.....	11
	Super nasal.....	16
Do cráneo e da face.....	Facial.....	74º
	De Daubenton.....	80º
	Occipital de Broca.....	20º
	Basilar de Broca.....	27º
Da mandibula.....	Mandibular.....	
	Symphysiana.....	
Angulos.....	Orbita-maxillar.....	54º
	Frontal.....	47º
	Parietal.....	65º
	Super-occipital.....	41º
	Cerebellosa.....	27º
Cerebral.....	153º	
Endo-craneanos.....	Esphenoidal.....	138º
	De Landzert.....	124º
	Opistio-basilo-esphenoidal.....	122º
Altura da apoph. basilar.....		45

Diferente da analyse que mereceu o cráneo de Mattos Lobo, o cráneo de Diogo Alves reclama mais detida atenção e cuidadoso estudo, dirigido a *uma serie de anomalias* que apresenta, das quaes algumas são muitissimo raras, quer em exemplares pertencentes a individuos que manifestaram durante a vida uma psychologia normal, quer que a tiveram de delinquentes.

E' facto que todas as anomalias de character morphologico ou constitucional são encontradas nos exemplares de normaes psychologicos, mas são encontradas ou isoladamente, ou combinadas em numero limitado; porém, o que deve arrastar a nossa atenção é o *grande conjuncto anomalo* que, embora por hypothese, podemos deprehender que concorresse para justificar na vida os seus actos psycho-sociologicos em extremo singulares e de um facinorismo typico.

Lembrar e mostrar essas anomalias, fazendo incidir para ellas a lucidez dos technicos, não só para que sobre ellas meditem, como para os excitar a recolher exemplares pertencentes a individuos que durante a vida manifestaram actos vitaes identicos, e isto no intuito de verificar nos dictos exemplares se as anomalias que apresentarem (se as tiverem) serão tambem identicas entre si, tal é o meu empenho na presente observação.

De um modo geral, a forma geometrica do

(1) Comprimento pela largura do nariz.

Também na dimensão científica encontramos uma linguagem apelativa ainda que esta já incluía termos técnicos ou eruditos, como se pode ver nesta pequena amostra aleatória:

Investigações de criminosos e necrotério – Pathologia e crimes, Necessidade da "Morgue" - O crime da Esperança, Anthropologia, Osteometria, Estudos anthropologicos - Alcoolismo e alcoólicos, Suas consequencias e prophylaxia - Os criminosos evadidos da Cadeia Central do Limoeiro a 29 d'Abril de 1847 - Pathologia e crimes - O estudo authropomatico das prostitutas.

A direcção da revista faz-se anunciar assim

«Dirigida por Eduardo Fernandes (Esculápio) e J. Santos Junior (Santonillo). Collaborada na parte scientifica pelos mais illustres médicos-psychologos e na parte de investigação por R. J. Ferreira e A. Morgado», «Directores scientificos Drs. Francisco Ferraz de Macedo e José Joyce. Director J. M. Santos Junior (Santonillo) Collaboradores: Armando do Silva, Alfredo Mesquita, Silva Pinto, Alberto Camara, Alexandre Morgado, Luiz da Silva, Romão J. Ferreira e outros.» e «Directores scientificos Drs. Francisco Ferraz de Macedo e José Joyce. Directoes litterarios Dr. Agostinho Barboza Sottomayor e J. M. Santos Junior (Santonillo). Collaboradores Alexandre Morgado e Romão J. Ferreira, Chefes de policia.».

Pelo menos J. M. Santos Junior (Santonillo), para além das tarefas de direcção, contribuiu abundantemente com artigos diversos ao longo dos anos.

De entre os nomes que ao longo dos anos figuraram nos frontispícios dos fascículos enquanto colaboradores científicos, ressaltam algumas personalidades conhecidas, ou reconhecíveis; outras, com a ajuda da internet, é possível alcançar-se o seu perfil. Em geral, tendem a ser homens (não havia ainda mulheres nestas lides) ligados às ciências relacionadas com as matérias criminais, com frequência médicos, à época na linha da frente na procura do conhecimento sobre a delinquência, causas e agentes. Eis dois exemplos: António Aurélio da Costa Ferreira (1879-1922) e António Balbino Rego.

Do primeiro, sabe-se ter sido um homem da ciência, com um perfil activista que reconhecemos como próprio da época, ou seja, inovador e com uma vontade de introduzir modernidade. Era formado em filosofia (1899) e medicina (1905) tendo sido director da Casa Pia, onde criou o Instituto Jacob Rodrigues Pereira para o ensino de surdos; foi fundador do primeiro Instituto

Médico-Pedagógico para o ensino de deficientes mentais, provedor central da Assistência de Lisboa director do Instituto de Reeducação dos Mutilados da Guerra e de vogal do Conselho Superior de Instrução Pública, entre outras funções e cargos. Teve, também, significativa actividade política. Sobre o segundo, sabe-se que foi médico, membro do Conselho Técnico dos Hospitais Civis de Lisboa, fez parte do Posto Antropométrico de Lisboa e foi Director do Laboratório de Bacteriologia e Higiene do Funchal.



A **Galeria de Criminosos Célebres em Portugal**, publicação porventura um pouco esquecida ou ignorada (e, se for o caso, injustamente), surge como um marco importante na história da criminologia portuguesa, permite uma visão histórica, sociológica e antropológica de grande interesse, contendo um manancial informativo sobre a época, os costumes e o estado da arte das ciências criminais, sem dúvida, um deleite para qualquer leitor com curiosidade sobre estes temas e um desafio para a investigação histórica.

MEDIDAS DO TRONCO E DOS MEMBROS			
55	Estando assentado, altura do chão ao vertice.....		848
56	Grande envergadura.....		1 612
		Total do vertice ao solo	1.598
57	Ao solo desde o	buraco auditivo.....	1.465 133
58	> > > >	menton.....	1.406 192
59	> > > >	acromion.....	1.311 287
60	> > > >	furcula external.....	1.300 298
61	> > > >	bico do peito—mama.....	1.187 411
62	> > > >	umbigo.....	961 637
63	> > > >	espinha iliaca antero sup...	900 698
64	> > > >	borda superior do grande trochanter.....	870 728
65	> > > >	borda superior ou linha do pubis.....	850 748
66	> > > >	râfe do perineo.....	762 836
67	> > > >	articulação do joelho.....	441 1 157
68	> > > >	saliencia da barriga da perna	341 1.257
69	> > > >	cume do maléolo interno...	67 1.531
70	> > > >	solo e total desde o vertice.	1.598
71	> > > >	epicondylo (do acromion).....	586
72	> > > >	apophyse estyloide do radio.....	808
73	> > > >	fim do dedo medio.....	971
74	Distancia dos dois acromions		324
75	Largura do thorax (na axilla)		232
76	Do fim do externo á espinha antero-posteriormente.....		185
77	> > > >	(raso).	210
78	Thorax, de costella a costella transversalmente.....		248
79	Distancia das duas espinhas iliacas		270
80	> maxima das duas cristas illiacas		252
81	> dos dois trochanters.....		307
82	> de bico a bico de mama.....		210
83	Comprimento da clavícula		180
84	Circumferencia... {	do thorax nas axillas.....	835
85		> na cintura	600
86		maxima da barriga da perna.	304
87		minima super-maleolar.....	210
88	Comprimento total do pé.....		245
89	> pre-maleolar.....		165
90	> do dedo grande - face dorsal		60
91	> do polegar—face dorsal		57
92	> do dedo terceiro (medio).....		103
93	O grande <i>empan</i> (dedo annular)..... {	: palmos.....	200
94	O pequeno <i>empan</i> (dedo minimo)..... }		

Notas

1. Reportando-se à existência dos volumes existentes no centro de documentação da Polícia Judiciária (portanto consultáveis), a DGSJ refere o seguinte:

GALERIA DE CRIMINOSOS CELEBRES EM PORTUGAL: história da criminologia contemporânea / dir. científico José Joyce, dir. científico Francisco Ferraz de Macedo, dir. J. M. Santos (Santonillo).- Lisboa : Empreza Editora do Almanach Palhares, 1896-1908.- 7 vols. (1451 p. : il.) ; 31 cm. Colaboradores: Armando da Silva, Alfredo Mesquita, Silva Pinto, Dr. Agostinho Barbosa Sottomayor, Alberto Câmara, Alexandre Morgado, Luiz da Silva, Romão J. Ferreira e outros.

2. POIARES, Nuno Caetano Lopes de Barros, na sua obra *Revisitando a Galeria de Criminosos Célebres em Portugal: História da Criminologia Contemporânea (1896-1908)*, *Politeia*, nº 1 (2016): 405-420, acessível em <http://hdl.handle.net/20.500.12207/4860>. refere no resumo:

“História, criminologia, criminologia positivista, personalidade criminal, investigação criminal, estudos sócio-antropológicos do crime.”

3. Todas as imagens apresentadas são fotografias dos exemplares da colecção privada do autor.



formado em filosofia (1899) e medicina (1905) tendo sido director da Casa Pia, onde criou o Instituto Jacob Rodrigues Pereira para o ensino de surdos; foi fundador do primeiro Instituto Médico-Pedagógico para o ensino de deficientes mentais, provedor central da Assistência de Lisboa director do Instituto de Reeducação dos Mutilados da Guerra e de vogal do Conselho Superior de Instrução Pública, entre outras funções e cargos. Teve, também, significativa actividade política. Sobre o segundo, sabe-se que foi médico, membro do Conselho Técnico dos Hospitais Civis de Lisboa, fez parte do Posto Antropométrico de Lisboa e foi Director do Laboratório de Bacteriologia e Higiene do Funchal.



A **Galeria de Criminosos Célebres em Portugal**, publicação porventura um pouco esquecida ou ignorada (e, se for o caso, injustamente), surge como um marco importante na história da criminologia portuguesa, permite uma visão histórica, sociológica e antropológica de grande interesse, contendo um manancial informativo sobre a época, os costumes e o estado da arte das ciências criminais, sem dúvida, um deleite para qualquer leitor com curiosidade sobre estes temas e um desafio para a investigação histórica.



DIREÇÃO-GERAL DE REINserÇÃO E SERVIÇOS PRISIONAIS