



**Por sorte ou azar.**

# Por sorte ou azar.

Monografia de graduação apresentada ao Departamento de Antropologia (DAN) da universidade de Brasília como requisito para a conclusão do curso de Ciências Sociais/Bacharelado, com habilitação em Antropologia.

2

Autor: Lucas De Costa Farage Fonseca.

Orientadora: Christine de Alencar Chavez.

Examinadora: Antonádia Monteiro Borges.

Brasília

2012

## **Resumo:**

Este trabalho faz parte de um exercício reflexivo que pretende representar um cenário onde é feito o jogo do bicho. O jogo do bicho é uma loteria popular paralela ao estado já bem estabelecida no Brasil tendo 110 anos de existência, tentamos nesse trabalho apresentar etnograficamente como se dão as interações entre apostadores e bicheiros nesses espaços urbanos públicos, que apesar de considerados ilegais, acontecem de forma “livre” em muitas cidades do país.

É feito para o entendimento do leitor, que com esse jogo nunca tenha se envolvido, a apresentação de dois capítulos iniciais que visam ambientar o leitor a esse mundo de números e bichos. Sendo no primeiro capítulo proposto uma discussão sobre a criação da ideia de jogo de azar mau, bem como as abordagens jurídicas do mesmo, e no segundo, uma apresentação histórica do jogo que narra a criação deste desde sua gênese no zoológico do barão de Drummond até meados do século XX.

O principal objetivo perseguido nesse texto foi de oferecer ao leitor cenas que ilustrem o cotidiano de um ponto de jogo do bicho, usando para isso casos e acontecimentos que puderam ser percebidos em alguns meses de trabalho de campo. Tais cenas aparecem aqui concentradas no terceiro capítulo, sendo esses breves contos pretendentes a ilustrar da forma mais vivida possível dias comuns nesses pontos de jogo. Foram ressaltados nesses, momentos como: a criação do palpite no apostar do jogo do bicho, assim como, os espaços que o circundam, como também, a influência do mundo onírico nesse jogo, e ainda, os preconceitos e invisibilidades que a esse jogo são imputados.

Com isso pretendemos por fim viabilizar ao leitor um visão mais nítida sobre esse que é um dos jogos mais populares do país.

## **Palavras chave.**

Jogo do Bicho, sorte, azar, jogo, bar, etnografia.

## **Agradecimentos.**

### **Por me ser.**

Chegar ao fim das escritas monográficas parece-me muito interessante. Primeiro por ter concluído agora o texto mais extenso que já escrevi em toda minha vida, e segundo por, depois desses, ter uma desculpa satisfatória para agradecer de verdade todas as pessoas que nos processos e caminhos me ajudaram compor esse, e também o que sou.

Gostaria primeiro de agradecer todos os apostadores e apontadores que encontrei no jogo do bicho. Sua alegria e receptividade me foram de primordial importância para reabastecer o carinho pela vida e o que ela tem de mais mundano, o imprevisível. Sou grato às conversas descompromissadas, os pequenos copos de cerveja e acima de tudo, tudo que apreendi sobre este jogo que acaba se materializando aqui, como monografia.

Queria agradecer ainda os 25 animais do barão, que nos últimos anos me inspiraram, e há mais de 110 anos inspiram sonhos brasileiros em terras tropicais.

Aos meus pai e mãe por plantaram-me grande parte do que sou, sendo muito do que de mim brota só possível pelo afago cuidadoso que deles recebi na infância. Carinho de mãe é uma coisa assim difícil de agradecer. Por que nunca que basta um milhão de palavras a quem te carregou antes do nascer. Agradeço a Márcia minha mãe por ser bendita fruta de tão variadas sementes e por me ensinar o que a palavra família realmente significa. Ao meu pai Francisco por me ensinar o verdadeiro valor de se ter amigos, e por me ser língua mordida no gosto por Minas Gerais, sendo a minha mais sabia e justa fonte de inspiração.

Aos meus irmãos por nos sermos diferenças e pelo compartilhar de criação que em nós foi tão frutífero. A Igor, o mais velho por me ser exemplo, me ajudando a crescer antes da hora pra assim escolher meus caminhos. A Matheus o primeiro mais novo, por me ser ironia e humor ácido, sendo por determinação o melhor possível naquilo que busca. A Pedro o caçula por me ser só amor, sendo pra sempre criança de brilho nos olhos tão boa de apertar.

Aos meus avós Ricardo e Mônica por me serem presença. Sendo os dois amor constante de chama intensa que não se apaga. Ao “dotor” Ricardo por me ser o gosto pelos estudos e o time que escolhi. A dona Mônica por me ser a mão boa na cozinha além e por esse ofício me fazer apaixonar.

Aos meus avós Nelson e Margarida por me serem mistura de Minas Gerais. Sendo herdado dos dois, as infinitas montanhas daquele lugar. A Dona Margot por me ser a força de família grande com criança correndo pelo quintal. A seu Nelso por me ser gosto pela enxada e também pelo baralho.

Aos meus tio Zezé e tia Madalena por me serem avós também e por terem me dado em terras calangas tantas famílias provindas de “D”. Aos farages do quadradinho por me serem alegria e diversão, na confusão barulhenta da mesa para almoço onde todos por vezes brigados se tornam família.

Falando em tios não posso deixar de agradecer aos que a mim são mais diretos, sendo Paulo e Soto por parte de mãe passagem breve e alegria e José, Antônio, Bernadete, Leila, Rosa, Nelsinho, Carlos, Alexandre por parte de pai o conceito de irmandade. Junto a isso todos meus primos e primas que me construíram infância sendo esses Bernardo, Larissa, Fernanda, Cecília, Pedro, Jordano, Gabriela, Ariel, Gabriel, José, Barbara e Felipe que provavelmente nunca leram isso aqui, mas são parte do que sou.

Aos amigos de infância por me serem tanta descoberta, desde os toques de campainha correndo por crateras de barro do ginásio, até o primeiro gole de cachaça e as inaugurativas gambiarras. A Fabio, Henrique, Fabrício, Magaveir, Atila, Juninho, João Paulo, Jão, Luiz, Marcelo, Vitão, Pachequinho, Dino, Gugu por me serem vicencianos presentes.

As pessoas conhecidas em tempos de faculdade que me foram inúmeras e que perdurem por muito tempo.

Ao Claudinho por me ser modelo de boa gente sendo ombro amigo e querido. Ao Saulera por me ser canto de samba, sendo presente em momentos importantes, sem esquecer da Dani que a esse, é só carinhos, obrigado pelo cuidado. A Sarah e ao Shiba por uma belíssima viagem a São Jorge. E ao Goiaba por me ser procedê guaraense. A Barbara por me ser musa, e pelas horas de correção.

A Alessandro por me ser Itauna, e Itauna “por ser perto do céu, com nuvens que não se movem”. Ao Gregório por me ser jão, na felicidade boa de brincar de sinuca. Ao Calorin por me ser sorriso no rosto, e por ter chegado em momento propício. Ao Olavera por me ser experiência e axé, e ao Luquinhas por me ser mal caretice saudável brincando de Exú.

A Maira por me ser sensibilidade, sendo a luz que beijou meu filme me ensinando a chorar.

A Aninha e a Nana por me serem família tão agradável, e por em nossa diferenças conviver tão bem. Ao Hélio pelo compartilhar de alguns metros quadrados. A Saroca e ao Anderson por me serem amigos queridos de poucas justas palavras. Ao Frederico e Anita por me serem amigos bombeiros. A Luisa Molina por me ser baque de congado, além de conhecências d’outras épocas. A Paulo por me ser simplicidade na batalha árdua de confeccionar 10 justas paginas.

Aos meus amig@s Chico, Zé do boné, Fernanda, Danilo, Paradise, Conrradinho, erikinha por me serem tarde de CASO perfeita. Ao peixão por me ser paciência e de Itauna comigo compartilhar. A bigode, Alan e Paique por me serem molejo de brega e ao mineiro por me ser companhia de sol. A Camila por me ser carnaval de Olinda com gente feliz pulando na rua.

A todos amigos da pelada por me serem motivo de acordar na segunda e ao Vitor bigodin por me ser capitão. Ao Rafa pai por me ser inspiração e literatura. Ao Tiagão por me ser imagem em movimento e parceria sintonizada. A Ana Rabelo, Barbara, Julinha por me serem um movimento tão Grave.

A Rafinha por me ser criança, compartilhando inocências de papo pro ar. Ao Luiz Fernando por me ser risada de Chavez e ao Chris, danielzão e thiaguinho por me serem sapiência. Ao Robertinho por me ser presidente e acreditar no amor! Onde deposito quase toda confiança. Aos demais republicanos representados por Martin e Nativo por me serem boas descobertas.

Ao Igor por me ser pirata em um gostoso passeio de combe. Ao Guizão por me ser exemplo e antropologizar, e a Mari Bahia por me ser pura bondade sendo sopro de paz. Ao zóio e a karina por me serem florzinha, e ao Chicó por me ser amigo do Rio.

E ainda, João Felipe, Nanah, JG, Chico, goiano, Renata, Clovis Mateus, Carol, Mariana, Cubano, Coelha, Elenzoca, Xaud pai e filho, Tiago, Khaliu, Rodolfo, Raquel, Rosana, Carlinha, Glauber, Bruna, Conceição, Marquinhos, Samira, Pablo, Yann, gordo, Léo, Arthur, Tadeu, Bernardo, Paulet, Diego, Diogo, Carol, Paulista, Blaft, Danilo e Raissa, Renatinha, Kris, Lucão, camarada, Noshua, Maria Laura, Moniquinha, Jeje Xaxa e Thiara, Rud, Eduardo, Veronica, MacDowel, Pedro punk e Natalia que compuseram em muitos bons momentos anos de felicidade.

A Patrícia, Franciele e Claudio do departamento de sociologia por me serem conforto e receptividade, e a Rosa e Paulo do departamento de antropologia por me serem tanta simpatia e eficiência.

A Christine de Alencar Chaves por me ser orientadora, e ter sido escolhida simplesmente por me olhar nos olhos.

A Antonádia Borges por me ser banca, e gentilmente meu trabalho comentar.

E por fim a todos os outros e outras que por ventura aqui não apareceram meus muito sinceros agradecimentos e obrigado por cada segundo comigo compartilhar.

## Índice:

Agradecimentos.....	04
Introdução: Era uma vez.....	08
Capítulo 1: Da sorte ao azar.....	16
Capítulo 2: Numerando o zoológico – uma incursão histórica sobre o jogo do bicho.....	38
Capítulo 3: Do passeio etnográfico à Vinheta literária.....	62
Por sorte ou azar?.....	62
Cachorro, o bicho fiel.....	63
Sonho de mãe.....	66
Quando cobra, cobra.....	68
Sobre quem vê o bicho.....	71
Sobre quem lê o futuro.....	73
Quando o gato caça o cachorro.....	76
Pescoço de peru.....	79
De cadeiras e sombras.....	82
Conc[i]lusão.....	85
Bibliografia.....	88
Anexo: Apresentação monográfica.....	89

## Era uma vez...

O texto que começa tudo. Acho que esse poderia ser o nome disso que começa agora. Tudo pode soar arrogante, todavia, uso esse tudo para tudo que esteja aqui, afinal o que não está, não faz parte deste tudo.

O trabalho que se apresenta é fruto de muitos entre-caminhos, aprendizagens e desaberes que ocorreram em alguns anos de graduação. Mesmo sabendo que alguns outros foram preciso para me construir até tal data, são a esses que devo mais explicações, pois foram justamente eles, que me exigiram construção de tais escritos. Quero neste texto introdutório apresentar mesmo que rapidamente os pontos centrais desta monografia, para que o leitor compreenda os caminhos que meus pensamentos fizeram para a elaboração final dela.

Na primeira parte deste texto introdutório, pretendo me apresentar como pessoa, me esvaindo da categoria de pesquisador neutro e imparcial que já foi buscada há tempos atrás nas Ciências Sociais como um todo.

Em segundo lugar almejo partir para apresentação de meu tema que até agora por exceção do título do trabalho que nele esbarra, não aparece, nos privando do ar de sua graça, e que neste, que é o texto que inicia tudo, não poderia faltar. Pretendo aqui elucidar escolhas e traçar caminhos, para que se torne claro as elejas feitas para a elaboração deste trabalho, justificando os enfoques e ênfases dados às partes que mais me interessaram.

Presumo que, sem mais delongas, poderíamos começar tais escritos já alertando que o aqui não falado também pode aparecer. Que apareçam, com sorte ou azar, os imprevisíveis.



Falar de si mesmo em um texto de própria autoria me parece difícil, sobretudo por não saber em suma como descrever-se. E o que mesmo seria relevante para um possível leitor saber sobre o autor do que escreve?

Chamo-me Lucas, como já se deve ter visto nos cabeçalhos desta monografia, cidadão Brasileiro nascido e criado no seio da capital desse país, filho de uma gaúcha e um mineiro que aportaram nessas terras de cerrado em busca de trabalho, e acabaram achando família. Nasci candango, todavia, foi na mineiridade que busquei porto para as minha auto afirmações



estaduais. Mineiro sim, mesmo sem nessa terra ter nascido, pois como diria algum autor que eu já não sei bem qual é;

*Deus espalhou muitos mineiros pelo mundo, inclusive por Minas Gerais.*

Ingressei na Universidade de Brasília no primeiro semestre de 2008, sedento pelas mudanças em minha vida e em meus pensamentos que ela própria me poderia gerar, afinal para um estudante de cursinho que almeja graduação, a faculdade é de verdade o universo.

Na graduação fiz as matérias obrigatórias, dando foco desde o começo do curso nas que apareciam oferecidas pelo departamento de Antropologia, sem excluir sobretudo as matérias aleatórias de outros departamentos, que muito me ajudaram a constituir o que escrevo hoje. Passei bastante pelos corredores da UnB pegando matérias nos departamentos de literatura, cinema e agronomia sendo a estada em cada uma delas muito proveitosa e inovadora nos meus pensamentos sobre o próprio curso que acabaria por cursar.

Nestes anos de graduação outros aprendizados para além das salas de aula tiveram sumária importância na construção deste texto, sendo estes o Estágio Interdisciplinar de Vivência<sup>1</sup>, no primeiro semestre que estive na UnB; passando pela ocupação da reitoria também em 2008; até as muitas horas gastas no centro acadêmico de sociologia com amigos pretendentes a cientistas sociais divagando sobre assuntos quaisquer.

Horas dessa graduação também foram bem gastas com algumas de minhas paixões, sendo entre essas a fotografia, o sertão e a literatura que muito bem poderiam ter virado temas monográficos e por quase acaso do destino ficaram guardadas como paixões para quem sabe próximos trabalhos acadêmicos.

De muita influência sobre o que escrevo hoje também foram os trabalhos ao longo dos anos de graduação, desde os mais sofríveis bicos de transcrição de entrevistas e vigia de provas do CESPE, até os assalariados quase fixos de garçom, não podendo esquecer também o estágio antropológico e pessoal, para a confecção de um levantamento preliminar para o IPHAN, sobre raizeiras e raizeiros do cerrado puxado pela instituição “Casa Verde” em 2010, que me foi de muita importância para pensar antropologia em prática.

---

<sup>1</sup> O Estágio interdisciplinar de vivência (EIV) tem como objetivo promover o intercâmbio entre estudantes universitários e outros com famílias de assentamentos da Reforma Agrária. É uma iniciativa estudantil que vem sendo desenvolvida por meio de parcerias com organizações governamentais, grupos da universidade e movimentos sociais em diversos estados brasileiros.

E no meio desses turbilhões com idas e vindas a diversos temas para a escrita da monografia um deles brotou, e acaba florescendo aqui com este trabalho que pretendo apresentar sobre jogos de azar e o jogo dos bichos.



A opção do tema para a monografia não foi das mais fáceis, a ansiedade de um aluno de graduação para escolha sobre o que trabalhar acaba tirando o sono de muitos. Já havia começado algumas investidas em temas como antropologia visual e literária que até poderiam gerar alguns frutos, mais algo ainda me faltava, algo imprevisível, algo parecido com o que minha concepção de vida o é, os sabores e dessabores da sorte, o incalculável e imedível.

Em uma mesa de bar ou em um recatado café me lembro de ter a primeira vez vontade exata para escrever sobre o jogo do bicho, ainda cursava a matéria de seminários que é uma das matérias necessárias para a elaboração da monografia, quando um amigo elogiou um texto de minha autoria que descrevia em um conto, um jogo de poker. Pulsou naquele momento uma vontade de abordar jogos de azar em minha monografia, e a partir dali decidi sobre este tema contar.

A decisão de escrever sobre jogos de azar veio assim, meio que sem demora, e dentre todos os jogos que podia abordar, escolhi um deles que esbarrou em minha vida mais de uma vez, era o jogo do bicho que decidia ali estudar.

Decidi me apegar em tal jogo por já obter uma possível inserção em campo, pois desde muito pequeno conhecia o apontador de jogo do bicho em minha quadra, devido certamente por intermédio das relações amistosas que meu pai continha no bairro, e também por depois de mais moço ter arriscado algumas vezes a sorte no bicho naquela região.

Mas, por que o jogo do bicho?

Quando se pensa em jogos de azar no Brasil uma relação mental é quase que automaticamente feita: o jogo do bicho aparece como um dos mais famosos jogos de arriscar a sorte para brasileiros comuns que mesmo sem nesse nunca terem arriscado sabem de sua existência.

Decidi com esse jogo brincar por esse ser em si um jogo conhecido pelos brasileiros e habitar, mesmo que disfarçado, no pensamento social desse país influenciando, por exemplo,

em representações que estão guardadas em nossas mentes desde os tempos de escola primária, como a atribuição do número 24 ao animal veado que povoa as chacotas homofóbicas por nosso país a fora já há algum tempo.

O campo de estudo no jogo do bicho é imenso, é imenso também por ser uma atividade de grandes proporções que se espalha em nosso país desde as mais movimentadas capitais, até no mais pacato interior de meu deus.

Ele funciona como uma loteria, e uma loteria o é, contando com diversas instâncias onde se encontram desde os mais altos bicheiros que monopolizam sozinhos diversas bancas de apostas, e que hoje já não trabalham mais de anotar números, até bicheiros comuns que ali estão apenas para recolher as apostas dos passantes, trabalhando em alguma medida como operários do jogo do bicho, e é justamente nos operários, ou seja, na ponta da estrutura que resolvi me fixar.

No presente texto busco na relação direta entre apostador e apontador<sup>2</sup> as cenas que descreverão meu ambiente etnográfico. Busquei no contato com algumas bancas desse jogo pintar o cenário que se compõe nos momentos de aposta, ganho e perda dessas localidades, mesmo sabendo que os cenários para tal ato são infinitamente mutáveis e díspares tendo cada qual suas especificidades e excentricidades. Quero neste trabalho, portanto, abordar lugares específicos onde se realizam o jogo do bicho e não suas macro estruturas como já tratado na literatura. (DaMatta e Soarez, 1999),(Simoões, 1993) .

Para a elaboração desta monografia foi realizada uma série de visitas a pontos de jogo do bicho, sendo a localidade mais visitada instalada em um bar e também restaurante de uma das quadras da Asa norte<sup>3</sup>. Este ponto de aposta se encontra instalado junto a esse estabelecimento comercial, que propicia a livre e abundante circulação de pessoas por entre suas dependências tornando esse, assim, um cenário perfeito para a realização das apostas no bicho.

---

<sup>2</sup> Apontador é um dos nomes designados para definir os trabalhadores de jogo do bicho que recolhem as apostas na rua, também chamados, genericamente, de bicheiros, corretores, cambista, anotadores entre outros invocativos menos comuns.

<sup>3</sup> Foi decidido para a realização da monografia, a omissão de qualquer endereço que localize os pontos de jogo do bicho, por isso nossa opção foi de localizá-lo em uma macrorregião como a Asa Norte que é um *bairro nobre de Brasília, no Distrito Federal, sendo uma área tombada pela UNESCO. Considerada região nobre. A Asa Norte é composta por moradores com elevado poder aquisitivo. O bairro conta com uma infraestrutura de lazer, moradia, transporte, educação.* (Wikipédia A enciclopédia livre)

Os dois estabelecimentos (o restaurante e o bicho) tem donos independentes sendo a relação entre eles amistosa. Estes dois negócios parecem já estar socialmente fixados e estabelecidos perante a vizinhança, por ocuparem tal espaço comercial há algum tempo sendo, salvo engano, o estabelecimento mais antigo daquela região.

Foquei, sobretudo, neste trabalho em descrever cenas que vi e vivi ou até mesmo que a mim foram contadas naqueles lugares que, entre outras coisas, funcionam também como ponto de aposta para o famoso jogo do bicho.

Quero neste trabalho tratar especificamente sobre essa fatia do Jogo do bicho, me esvaindo aqui de abordar grandes temas que ficaram famosos na época desta monografia como o caso Cachoeira . Casos como este de nada interferem no fazer do jogo em sua ponta, pois estão tão distantes do fazer do jogo realizado entre apostador e apontador como um operador de caixa da loteria federal e algum de seus poderosos presidentes que são indicados, quase sempre, por partidos políticos por exemplo.

A noção sobre a ilegalidade do jogo do bicho neste texto foi abordada no primeiro capítulo, mas não é de nenhuma maneira o interesse primeiro deste texto demonstrar. Aparece sim por ser um fato consumado não podendo ser omitido para o leitor, mas também não se dá a essa o foco principal de escrita, pois para descrição dos cenários e histórias que estão por vir de nada influencia este jogo ser considerado pela alcova do estado um jogo ilegal.

É como se a ilegalidade do jogo do bicho não existisse para quem ali joga despreocupado tentando a sorte em um dos 25 animais do barão, é como se o próprio ilegal só se instituísse com alguma forte operação de polícia que, poucas vezes, mostra interesse em combater tal contravenção. É como se o ilegal ali não fosse, mesmo sendo do conhecimento de todos que no jogo se arriscam. É pertinente até dizer que essas legalidades e ilegalidades acabam somente funcionando no mundo oficial, no mundo do Estado, pois no mundo prático acabam sendo esquecidos tanto por quem joga como por quem banca o bicho.

Quero com a etnografia, descrever esse ambiente pacato onde se fazem as apostas para o jogo do bicho, esquecendo por opção e vivência que tal jogo esteja proibido pelo Estado desde quase sua gênese.

Esta monografia se apresenta resumidamente em três capítulos, excluindo da conta de capítulos o introdutório sendo este que agora se lê e o conclusivo que vem como uma espécie de amarradura final da monografia.

No primeiro capítulo que leva o nome de **Da sorte ao azar** se pretende de alguma maneira elucidar pensamentos sobre o processo histórico de criação da ideia de acaso mau, inserida muitas vezes no discurso moderno brasileiro e por esse perpetuado. Este capítulo tem a intenção primeira de traçar o percurso etno-histórico que possa compreender os processos que vieram em muitos países, como no Brasil, proibir alguns tipos de jogos de azar ou que com esse se envolvem.

Pretende-se no capítulo 01 traçar um percurso histórico que apresente a formação e o contexto da criação da ideia de jogos de azar no Brasil usando para isso a própria história com autores como Antônio Paulo Benatte (2002.), José Luiz Mella (2003.) e José Murilo Carvalho (1987) bem como a própria legislação que por si só os define. Pretende-se também neste capítulo, através da análise de discurso de figuras como Rui Barbosa, emoldurar os pensamentos e ideias que circundavam as posições morais almejadas para novo Brasil da época.

Neste capítulo explora-se o conceito criado por trás de alguns jogos que se envolvem com os imprevisíveis, sendo vinculados a esses a ideia de azar. Tal definição parece simples e consolidada, todavia por qual motivo tais jogos não são em suma chamados de “jogos de sorte”? Se o azar pode ser entendido, em uma de suas facetas, como uma falta dela.

Este é um capítulo sobretudo histórico, onde com a ajuda de historiadores que abordam jogos de azar em seus trabalhos, sendo estes os já citados, elucubro sobre a instituição desse termo na modernidade, tentando traçar de alguma maneira os caminhos e processos realizados pelo Estado brasileiro e por suas elites de transformar a sorte em azar.

No segundo capítulo intitulado **Numerando o zoológico – Uma Incursão histórica sobre o jogo do bicho**, pretende-se resumidamente abordar dois pontos principais, sendo o primeiro o de narrar historicamente o processo de invenção e propagação, no Rio de Janeiro, do jogo do bicho, e o segundo de ensinar brevemente ao leitor os primeiros caminhos para entender as lógicas do Jogo, mostrando as regras e tipos de apostas que nesse possam ser feitas.

Na primeira parte através de autores como Camilo Paraguassú (1954), Hugo Laércio de Barros (1957), José Luiz Villar (2003), Simone Simões (1993), Roberto da Matta e Elena Soarez

(1999) pretendo recontar a história de criação do jogo do bicho, buscando em 1892 os vestígios para tal empreitada. Assume-se nessa parte do texto uma escrita mais leve que possa pintar histórica e socialmente o cenário em que se construiu esse que é um dos mais famosos jogos brasileiros, para que com o olhar leve se imagine e reconte histórias há muito contadas.

A saga narrativa que aparece no texto a fim de contar a história da gênese do jogo do bicho aparece com a intenção de ambientar os primórdios de tal jogo, na intenção última de mostrar ao leitor a criação de um jogo inteiramente brasileiro que já se perpetua há mais de 100 anos. Mostra-se nesse trecho também as primeiras repressões a esse jogo de azar que desde sua gênese trava uma batalha no campo da ilegalidade com o Estado brasileiro.

Na segunda parte deste capítulo se pretende desvendar as regras do jogo, demonstrando minimamente códigos e formatos que neste se aplicam, apresentando um emaranhado de regras e modalidades que se podem arriscar. Neste trecho por meio da apresentação, tanto de resultados quanto de possíveis apostas, se apresenta ao leitor possibilidades de jogo, mesmo tendo a plena consciência que este é um jogo que se apreende jogando. Aqui se apresentam modalidades como o jogo simples no grupo do bicho que é teoricamente jogado desde a época do barão até suas variações mais contemporâneas que interpretam e reinterpretam as confecções de resultados para a abertura de outras modalidades de jogo.

O terceiro capítulo intitulado **vinhetas etnográficas** é o mais descritivo dos três apresentados nesta monografia, que com uma descrição autoral, pretende-se a exposição literária e etnográfica do espaço onde se realizam as apostas nesse jogo. Para essa empreitada foram observados alguns pontos de jogo do bicho, sendo a estada em um desses especificamente, mais recorrente. Onde histórias, causos e jocosidades compõem os espaços e por esses espaços foram compostos descritivamente nos textos que se seguem neste capítulo, a fim de levar o leitor às mesas de bares, aos números e sobretudo aos bichos.

A intenção aqui é pintar como cenário um ponto de jogo do bicho em específico, sendo este o que se passa instalado em um bar e restaurante da Asa Norte, mesmo que, nem todas as histórias tenham acontecido neste lugar, a ele são atribuídos os casos e seus respectivos desfechos no sentido de criar unidade a este ambiente.

Pretende-se aqui descrever, sobre o mesmo ambiente, algumas histórias que me foram vividas e escutadas e floreadas nas mesas plásticas daqueles lugares, com a intenção

última de levar ao leitor uma imagem autoral sobre os momentos de aposta, ganho e perda que um ambiente onde ocorre o jogo do bicho pode proporcionar.

Para alcançar tais anseios, as vinhetas etnográficas foram divididas em pequenos contos que narram rapidamente uma história cujo pano de fundo seja o jogo do bicho e as adjacências que nele se inserem. Cada uma dessas histórias aparece aqui como forma de descrição desse lugar e também dos convívios pessoais que nesse são forjados na intenção de que, no final da leitura de algumas delas, possa-se imaginar como ocorrem ou podem ocorrer um dia de vivência naquele bar e restaurante e também ponto de jogo do bicho.

Os títulos que virão são sobretudo um tanto quanto diversos, e tem início com a vinheta chamada **Por sorte ou azar** que dá nome e embasa todo o pensamento desta monografia. O segundo texto vem intitulado de **Cachorro, o bicho fiel** e foi pensado para compor a primeira inserção espacial do local que nos propomos a etnografar. A vinheta que se segue é nomeada **Sonho de mãe** e através do mundo onírico insere na descrição as criações de palpite que nesse jogo são imprescindíveis. O quarto relato etnográfico que aqui aparece, é chamado de **Quando cobra, cobra** e através da criação de palpite retirado do cotidiano desvela ganhares e perderes das apostas nos bichos. A quinta vinheta que aparece aqui vem chamada de **Sobre quem Vê o bicho** e aparece mostrando a pseudoinvisibilidade que a própria banca teria perante aos transeuntes não interados do sistema. Seguindo nas descrições etnográficas temos o texto **Sobre quem lê o futuro** que insere na descrição desse ambiente os vizinhos mais próximos do estabelecimento. O sétimo conto vem escrito como **Quando gato caça o cachorro** e apresenta descritivamente a pouca influência que alguns casos políticos envolvidos com números e bichos exercem sobre o fazer da aposta. O oitavo relato vem intitulado de **Pescoço de peru** e apresenta as brincadeiras da sorte que acabam por não agraciar as maiores apostas e sim as mais simples. E o nono e último texto chamado de **De cadeiras e sombras** que tenta narrar algumas presenças ausentes que só o jogo do bicho pode proporcionar.

## Da sorte ao azar.

*Foi o jogo que lhe deu alento e o modelo de que precisava para enfrentar os infortúnios. Afinal, na vida como no jogo, não se podem prever resultados. Para Emerentina, jogar não era um teste de afirmação de personalidade ou simples tentativa de enriquecimento. Era um modo de renovar a alegria de viver, um exercício de voltar a ter expectativas generosas, um remédio contra o caos e um modo de ordenar os fatos banais, imprevisto e cotidianos: essas coisas que, conforme a articulação, fazem os dias iguais ou profundamente diferentes. (Matta, Soárez, 1999:13).*

Tal trecho do livro de Roberto da Matta e Elena Soárez (1999:13) conta um pouco da história de Emerentina, vó de Da Matta, que foi brevemente descrita aqui. O trecho nos faz pensar o jogo de azar de um jeito diferente do comumente pensado, em voga até os dias de hoje, no Brasil contemporâneo.

Ao contrário de uma visão que criminaliza moralmente os jogos de azar, temos para Emerentina, uma jogadora de fato, uma visão bem mais apaixonada do jogo que o coloca como recuperador da alegria de viver, pois quando compara a vida ao jogo os coloca no mesmo plano. Sendo assim, a imprevisibilidade no mundo, fato determinante para os dois lados.

Outras visões que estão além da condenação moral dos jogos que especulam com o azar de fato sempre existiram na margem das mesas de baralho ou do tapete verde das roletas. Porém, na modernidade sempre estiveram excluídas do discurso padrão que criminalizou e condenou alguns tipos de jogos de azar no Brasil, por exemplo.

Este capítulo traça um percurso etno-histórico que compreende os mecanismos e processos que levaram e levam à criminalização e patologização desses jogos que dependem do acaso, ora chamados de sorte ora chamados de azar, em um país como o Brasil em que o lúdico, em referência ao ludus humano, de uma forma ou de outra sempre esteve presente nos entre meios das relações. Usaremos para tanto alguns autores trazidos da história para ajudar a compor este capítulo sendo eles: Antônio Paulo Benatte (2002.), José Luiz Mella



(2003.) e José Murilo Carvalho (1987), além de usar também a própria Constituição Federal que dá indícios da visão que o Estado tem sobre os jogos de azar.

Quero neste dar foco aos processos moralizantes do Estado e das elites intelectuais e religiosas, que vêm historicamente concentrados em conter atos que sob suas perspectivas atrapalhavam os progressos de um país que se pretendia desenvolvimentista.

Pretendo aqui apresentar outra visão dos fatos, que em tese passaria pelos olhares de quem não podia ser visto. Quero neste pensar fragmentos da história do Brasil atentando para os elos mais fracos da corrente que foram encobertos pelo felpudo tapete desenvolvimentista que mostrava-se moderno, mesmo sendo um tanto quanto antiquado.

Pretende-se neste trabalho se atentar para a visão sobre o jogo do bicho a partir das visões de jogadores e banqueiros, propondo uma outra narrativa que passa ao largo da visão clássica estatal. Pretendemos aqui buscar na emoção de quem joga, a história do jogo do bicho na prática cotidiana, buscando o olhar daqueles que no jogo apostam e com esse se divertem.



Um grupo considerável de autores clássicos vai buscar no inconsciente humano uma explicação para a inserção do jogo na construção do ser homo sapiens, o mais famosos deles, Huizinga, define em seu livro “Homo Ludens”, de 1938, o jogo como:

*Uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. (HUIZINGA, Johan. 1993.)*

Ou seja, podemos considerar, segundo referido autor, o jogo como um instante único de interação e tensão que escapa à mesmice da vida cotidiana, exercido pelas partes voluntariamente sobre a orientação de regras em tempos e espaços próprios.

O autor, ainda nessa obra, dá ao jogo como característica principal a capacidade de excitar e criar tensão, como salienta no seguinte trecho:

*A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação*

*nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. (HUIZINGA, Johan. 1993.)*

E é nessa criação de tensão e emoção que devemos nos debruçar, pois que outro motivo arrastaria o jogador a efetivar o jogo? Quais motivações um jogador contém para se deleitar horas em uma mesa de baralho? O que levaria um jogador a gastar seu suado dinheiro em apostas que estatisticamente são a ele desfavoráveis?

A resposta facilmente acionada hoje que se dá a essas questões, muitas vezes imputam à ilusão do enriquecimento repentino como principal motivador dos jogos de azar, mas será mesmo que foi sempre essa a resposta padrão para tais perguntas?

Vale salientar que na própria elucubração de autores como Huizinga, há entre os jogos separações especulativas primeiras que os divide em “Agôn” (Competição), “Alea” (Sorte), “Ilinx” (vertigem), “Mimicry” (simulação), e que neste presente trabalho, trabalharíamos, se acreditássemos em tais separações, com o conceito de Alea.

Acredito que tais separações funcionam apenas enquanto conceitos no mundo das ideias, afinal, o que encontramos no mundo é muito mais uma mistura disso tudo do que planos com suas fronteiras inteiramente delimitadas.

É nítido na contemporaneidade que os jogos que seriam do tipo agôn, aqueles que estão centrados na competitividade como o futebol, basquete, bilhar, xadrez e etc, são mais moralmente valorizados e aceitos do que os jogos do tipo Alea, baseados no acaso, onde as virtudes físicas e intelectuais dos participantes não dominam todas as esferas do jogo, como os dados, a roleta, o baralho e qualquer outro jogo que envolva sorteio.

Os jogos que se envolvem com a sorte estão espalhados por nossa sociedade - quer queira o nosso Estado, quer não - e os mesmos se misturam facilmente com os outros tipos de jogos, ora disfarçando-se ora aperfeiçoando-se em várias esferas tanto em nossas cidades como nossos campos.

Em um tom recreativo, e para mostrar a grande variedade desses tipos de jogos elenquemos, somente com os que nos vêm à cabeça, jogos que incluem a sorte em seu papel definidor.

Começemos pelos mais simples, porém não menos importantes, aqueles jogos que muitas vezes nem consideramos “jogos de azar”: o cara e coroa é um desses exemplos, pois depende somente da Alea para definir seus resultados. Ainda temos aqui jogos como o gamão

ou até mesmo o “Banco Imobiliário” que inclui com sua citação, uma centena de jogos de tabuleiro desse tipo onde rola-se os dados para a definição de avanço de casas, temos também o famoso “Pedra papel e tesoura” ou o nosso racionalizado “Par ou Impar” entre outros jogos “simples” que poderíamos citar aqui.

Outros jogos envolvidos com acaso são aqueles com sorteio direto como [deveriam ser] as rifas beneficentes de igreja, os bingos em suas mais diversas formas, e as loterias que se derramam desde o jogo do bicho à tão sonhada e “estatisticamente quase impossível” mega sena.

Ainda temos envolvidos com a sorte e azar uma infinidade de jogos de cartas que vão desde o conhecido poker até a mais simples caxetinha, passando pelo já obsoleto caipira até o mais simples e inocente jogo de canastra ou buraco, podemos observar ainda todos os jogos do tipo caça-níqueis que se espalhavam em todos os bares e padarias há pouquíssimo tempo atrás e que ainda se encontram hoje em alguns poucos lugares que desafiam a lei. Ainda podemos citar os famosos e até agora não citados, jogos de dados e a tão glorificada e temida roleta.



No Brasil é fácil a percepção de que sobre alguns jogos envolvidos com a fortuna há um preconceito, ou até mesmo um receio moral de efetivá-los, mas para além disso, somos um dos poucos países que já chegou a proibir por completo a realização de jogos de azar como mostraremos a seguir neste texto com o decreto presidencial de Eurico Gaspar Dutra em 1946 . Neste trecho do texto pretendemos mostrar a legislação que abarca as proibições para com alguns jogos de azar, e para isso invocaremos a legislação brasileira que por si só demonstra indício de suas posições para com o jogo.

O sistema adotado segundo os juristas em nossa Constituição Federal é chamado de dicotômico ou bipartido, que consiste na separação das infrações entre crimes e contravenções, onde as primeiras sobretudo abarcam delitos mais graves enquanto as segundas se encarregam de infrações mais simples. Ontologicamente não há diferenças entre as naturezas dessas infrações tendo suas especificidades fundadas meramente em relação à qualidade da pena que o legislador dá ao fato, na intenção primeira de não misturar delitos de diferentes ordens. (SILVA, Ivanilo. 2006).

O artigo que define legalmente a proibição do jogo do bicho e de outros jogos de azar é encontrado em nossa constituição brasileira no trecho que trata as contravenções penais, em seu capítulo VII, nos artigos de 50 à 58 sendo este último específico para o jogo do bicho e que nos é de maior interesse. Nesse decreto de lei de número 3.688 e da data de 3 de outubro de 1941, segue na seguinte redação:

## CAPÍTULO VII

### DAS CONTRAVENÇÕES RELATIVAS À POLÍCIA DE COSTUMES

*Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele: (Vide Decreto-Lei nº 4.866, de 23.10.1942) (Vide Decreto-Lei 9.215, de 30.4.1946)*

*Pena – prisão simples, de três meses a um ano, e multa, de dois a quinze contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis e objetos de decoração do local.*

*§ 1º A pena é aumentada de um terço, se existe entre os empregados ou participa do jogo pessoa menor de dezoito anos.*

*§ 2º Incorre na pena de multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis, quem é encontrado a participar do jogo, como ponteiro ou apostador.*

*§ 3º Consideram-se, jogos de azar:*

*c) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;*

*b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;*

*c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.*

*§ 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:*

*a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;*

*b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;*

*c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;*

*d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino.*

*Art. 51. Promover ou fazer extrair loteria, sem autorização legal:*

*Pena – prisão simples, de seis meses a dois anos, e multa, de cinco a dez contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis existentes no local.*

*§ 1º Incorre na mesma pena quem guarda, vende ou expõe à venda, tem sob sua guarda para o fim de venda, introduz ou tenta introduzir na circulação bilhete de loteria não autorizada.*

*§ 2º Considera-se loteria toda operação que, mediante a distribuição de bilhete, listas, cupões, vales, sinais, símbolos ou meios análogos, faz depender de sorteio a obtenção de prêmio em dinheiro ou bens de outra natureza.*

*§ 3º Não se compreendem na definição do parágrafo anterior os sorteios autorizados na legislação especial.*

*Art. 52. Introduzir, no país, para o fim de comércio, bilhete de loteria, rifa ou tômbola estrangeiras:*

*Pena – prisão simples, de quatro meses a um ano, e multa, de um a cinco contos de réis.*

*Parágrafo único. Incorre na mesma pena quem vende, expõe à venda, tem sob sua guarda, para o fim de venda, introduz ou tenta introduzir na circulação, bilhete de loteria estrangeira.*

*Art. 53. Introduzir, para o fim de comércio, bilhete de loteria estadual em território onde não possa legalmente circular:*

*Pena – prisão simples, de dois a seis meses, e multa, de um a três contos de réis.*

*Parágrafo único. Incorre na mesma pena quem vende, expõe à venda, tem sob sua guarda, para o fim de venda, introduz ou tonta introduzir na circulação, bilhete de loteria estadual, em território onde não possa legalmente circular.*

*Art. 54. Exibir ou ter sob sua guarda lista de sorteio de loteria estrangeira:*

*Pena – prisão simples, de um a três meses, e multa, de duzentos mil réis a um conto de réis.*

*Parágrafo único. Incorre na mesma pena quem exhibe ou tem sob sua guarda lista de sorteio de loteria estadual, em território onde esta não possa legalmente circular.*

*Art. 55. Imprimir ou executar qualquer serviço de feitura de bilhetes, lista de sorteio, avisos ou cartazes relativos a loteria, em lugar onde ela não possa legalmente circular:*

*Pena – prisão simples, de um a seis meses, e multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis.*

*Art. 56. Distribuir ou transportar cartazes, listas de sorteio ou avisos de loteria, onde ela não possa legalmente circular:*

*Pena – prisão simples, de um a três meses, e multa, de cem a quinhentos mil réis.*

*Art. 57. Divulgar, por meio de jornal ou outro impresso, de rádio, cinema, ou qualquer outra forma, ainda que disfarçadamente, anúncio, aviso ou resultado de extração de loteria, onde a circulação dos seus bilhetes não seria legal:*

*Pena – multa, de um a dez contos de réis.*

*Art. 58. Explorar ou realizar a loteria denominada jogo do bicho, ou praticar qualquer ato relativo à sua realização ou exploração:*

*Pena – prisão simples, de quatro meses a um ano, e multa, de dois a vinte contos de réis.*

*Parágrafo único. Incorre na pena de multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis, aquele que participa da loteria, visando a obtenção de prêmio, para si ou para terceiro.*

21

Como podemos observar a objetividade jurídica, que se entende pelo o que a lei pretende proteger, neste caso está diretamente relacionada com a preservação e manutenção dos bons costumes, estabelecendo por sua vez uma regra de conduta prática, geral e uniforme obrigatória à conduta dos cidadãos. (SILVA, Ivanilo. 2006).

Podemos perceber também que tais leis se encaixam no capítulo sete de contravenções penais que vem intitulado de “Das contravenções relativas à polícia de costumes” que ilustram por seu título a clara ideia por trás de tais proibições.

É uma lei inserida no contexto político em que Getúlio Vargas comandava o Estado Novo, onde a ociosidade, o jogo e a vadiagem, além do comunismo, se mostravam perseguíveis e deploráveis a um projeto de nação desenvolvimentista onde eram valorizados a religião, o trabalho e a família.

Temos aqui com a promulgação dessa lei em 1941 um enredado bem pensado e construído contra alguns jogos que dependem da sorte para funcionar, os artigos deixam claro em suas entrelinhas a vontade do Estado de monopolizar os jogos da Alea talvez por esses serem em sua maioria muito lucrativos.

Nesse emaranhado de artigos de leis o Estado sobretudo não proíbe somente a realização de outros jogos de azar que não os que se encontram sobre sua posse, ele sim criminaliza qualquer envolvimento civil ou corporativo com este tipo de jogo, tornando até a posse de resultados uma contravenção a ser julgada.

Sobretudo podemos observar com o aparecimento dessa lei em 1941 a já forte consolidação do jogo do bicho como loteria reconhecida e materializada, temorosamente capaz de fazer concorrência às loterias do Estado. Tal fato é observável pela citação de tal jogo que tem lugar especial no artigo 58 desta lei.

Vale se ater aos outros artigos, que vêm junto com o jogo de azar, serem considerados também como contravenções penais, pois com isso podemos observar indícios de como a realização de jogos de azar não controlados pelo Estado foram encarados na época de tal legislação.

Observa-se que os atos considerados contravenções penais a partir da publicação de tal decreto de lei, são de alguma maneira crimes de ordem moral e interrelacional que, em tese, feririam o bom convívio entre cidadãos em sociedade, baseados sobretudo em uma moral cristã capitalista onde o aborto a ociosidade e o jogo deviam ser combatidos, como podemos observar nos artigos 20, 27, 38, 39, 40, 41, 42 e 60 da lei de contravenções penais transcritos a seguir:

Art. 20. Anunciar processo, substância ou objeto destinado a provocar aborto: (Redação dada pela Lei nº 6.734, de 1979)

Pena - multa de hum mil cruzeiros a dez mil cruzeiros. (Redação dada pela Lei nº 6.734, de 1979)

Art. 27. Explorar a credulidade pública mediante sortilégios, predição do futuro, explicação de sonho, ou práticas congêneres: (Revogado pela Lei nº 9.521, de 27.11.1997)

Pena – prisão simples, de um a seis meses, e multa, de quinhentos mil réis a cinco contos de réis.

Art. 38. Provocar, abusivamente, emissão de fumaça, vapor ou gás, que possa ofender ou molestar alguém:

Pena – multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis.

Art. 39. Participar de associação de mais de cinco pessoas, que se reunam periodicamente, sob compromisso de ocultar à autoridade a existência, objetivo, organização ou administração da associação:

Pena – prisão simples, de um a seis meses, ou multa, de trezentos mil réis a três contos de réis.

§ 1º Na mesma pena incorre o proprietário ou ocupante de prédio que o cede, no todo ou em parte, para reunião de associação que saiba ser de caráter secreto.

§ 2º O juiz pode, tendo em vista as circunstâncias, deixar de aplicar a pena, quando lícito o objeto da associação.

Art. 40. Provocar tumulto ou portar-se de modo inconveniente ou desrespeitoso, em solenidade ou ato oficial, em assembléia ou espetáculo público, se o fato não constitui infração penal mais grave;

Pena – prisão simples, de quinze dias a seis meses, ou multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis.

Art. 41. Provocar alarma, anunciando desastre ou perigo inexistente, ou praticar qualquer ato capaz de produzir pânico ou tumulto:

Pena – prisão simples, de quinze dias a seis meses, ou multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis.

Art. 42. Perturbar alguém o trabalho ou o sossego alheios:

I – com gritaria ou algazarra;

II – exercendo profissão incômoda ou ruidosa, em desacordo com as prescrições legais;

III – abusando de instrumentos sonoros ou sinais acústicos;

IV – provocando ou não procurando impedir barulho produzido por animal de que tem a guarda:

Pena – prisão simples, de quinze dias a três meses, ou multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis.

Art. 60. Mendigar, por ociosidade ou cupidez: (Revogado pela Lei nº 11.983, de 2009)

Pena – prisão simples, de quinze dias a três meses. (Revogado pela Lei nº 11.983, de 2009)

Parágrafo único. Aumenta-se a pena de um sexto a um terço, se a contravenção é praticada: (Revogado pela Lei nº 11.983, de 2009)

a) de modo vexatório, ameaçador ou fraudulento. (Revogado pela Lei nº 11.983, de 2009)

b) mediante simulação de moléstia ou deformidade; (Revogado pela Lei nº 11.983, de 2009)

c) em companhia de alienado ou de menor de dezoito anos. (Revogado pela Lei nº 11.983, de 2009)

A lei de contravenções penais, exceto seus artigos que foram revogados, continua vigente no Brasil, que juridicamente, a este país se aplica. O que, em alguma medida, demonstra o atraso em nossa legislação, dado que tais contravenções foram pensadas em um contexto histórico específico e que certamente em seu todo, não se aplicam aos costumes e condutas hoje realizadas em nosso país.

Todavia a lei de contravenções penais não foi a única que trouxe em seu bojo atribuições e penalidades aos jogos de azar, temos em 30 de abril 1946 a que foi mais severa e abrangente proibição de realização dos jogos de azar nesse país, pois em sua proibição incluía também os jogos de azar realizados por concessão de Estado. Nesta data foi lançado pelo então presidente da República Eurico Gaspar Dutra, três meses após sua eleição, o decreto de lei de numero 9.215 o qual segue a redação:

***O Presidente da República, usando da atribuição que lhe confere o artigo 180 da Constituição, e Considerando que a repressão aos jogos de azar é um imperativo da consciência universal; Considerando que a legislação penal de todos os povos cultos contém preceitos tendentes a êsse fim; Considerando que a tradição moral jurídica e religiosa do povo brasileiro e contrária à prática e à exploração e jogos de azar; Considerando que, das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes; Considerando que as licenças e concessões para a prática e exploração de jogos de azar na Capital Federal e nas estâncias hidroterápicas, balneárias ou climáticas foram dadas a título precário, podendo ser cassadas a qualquer momento:***

**DECRETA:**

*Art. 1º Fica restaurada em todo o território nacional a vigência do artigo 50 e seus parágrafos da Lei das Contravenções Penais (Decreto-lei nº 3.688, de 2 de Outubro de 1941).*

*Art. 2º Esta Lei revoga os Decretos-leis nº 241, de 4 de Fevereiro de 1938, n.º 5.089, de 15 de Dezembro de 1942 e nº 5.192, de 14 de Janeiro de 1943 e disposições em contrário.*

*Art. 3º Ficam declaradas nulas e sem efeito tôdas as licenças, concessões ou autorizações dadas pelas autoridades federais, estaduais ou municipais, com fundamento nas leis ora, revogadas, ou que, de qualquer forma, contenham autorização em contrário ao disposto no artigo 50 e seus Parágrafos da Lei das Contravenções penais.*

*Art. 4º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação<sup>4</sup>.*

Neste decreto de lei de 1946 podemos perceber a concepção mais abrangente da definição de jogos de azar onde se alinham e deixam claro qual era a ideia por traz de tais proibições, é apresentada claramente a repressão aos jogos de azar como “imperativo universal”, invocando a legislação dos povos “cultos” para nessa linha prosseguir com a extinção desses “males sociais”. Faz-se aqui a separação clássica entre “primitivos” e “modernos” na intenção de justificar a proibição sobre os jogos de azar, e esta parece ser um invocativo padrão para aqueles que nessa linha argumentam.

De fato é uma postura mais sincera, que apesar de ser punitiva com os jogos de azar, dá a esses uma abordagem s mais homogênea , não excluindo das punições os jogos bancados pelo Estado.

Todavia tal decreto de lei não perdurou, devido provavelmente a pressões econômicas que visavam o aumento de divisas Estatais. Em 1969 sob o decreto de lei 594, se autorizou a União a explorar de forma exclusiva e indelegável as loterias federais e com tal fato, o monopólio estatal sobre os jogos de azar é novamente instaurado.

Outras leis vieram a flexibilizar tais definições, mesmo sendo posteriormente revogadas, e são estas a lei Zico número 8.672/93 e lei Pelé número 9.615/98 que permitiam aos clubes futebolísticos a exploração de jogos de azar em forma de bingos para o aumento de suas divisas. Tais leis foram revogadas pela lei Maguito 9.981/00 que de novo proibiu qualquer

---

<sup>4</sup> BRASIL.DECRETO-LEI Nº 9.215, DE 30 DE ABRIL DE 1946. Proíbe a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional. In; [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del9215.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm)



tipo de bingo, seguida pela proibição dos caça-níqueis e qualquer outra concessão para jogos de azar sob a medida provisória 168 de 20 de fevereiro de 2004. (ANDRADE, Edilson. G. 2008)<sup>5</sup>.

Podemos perceber que nas duas principais leis que regem a conduta sobre a realização de jogos de azar em nosso país, há um contexto histórico específico que através de seus esteios morais definiu sua prática como ilegalidades, sendo o primeiro contexto que confeccionou a lei de contravenções penais, o auge da ditadura do Estado Novo comandada por Getúlio Vargas que, legitimado em uma falsa ameaça de comunismo, pretendia-se unificador de uma ideia de nação, valorizador de costumes e virtudes morais e construtor de um Estado moderno. E na segunda de 1946 com Eurico Gaspar Dutra, que, atendendo aos pedidos de sua esposa Carmela Dutra a famosa dona santinha, promoveu uma série de mudanças conservadoras como a proibição dos jogos de azar, a extinção do partido comunista do Brasil e a construção da capela situada nos jardins do palácio da Guanabara.

Por fim sabe-se que hoje algumas Aleas são condenadas moral e criminalmente em alguns setores da sociedade, mas será que as cruzadas contra a definição dos resultados pelo acaso, foram sempre assim?

25



O autor Antônio Paulo Benatte, em sua tese de doutorado intitulada “Dos jogos que especulam com o acaso, contribuição à historia do jogo de azar no Brasil (1890- 1950)” apresenta uma visão muito perspicaz sobre as mudanças do entendimento do sentimento do acaso, na passagem para a era moderna.

O autor acaba por exemplificar que, com o avanço do homem moderno capitalista, precisaríamos analisar o declínio da valorização do sentimento do acaso em detrimento da criação e ascensão do sentimento do tédio nas sociedades, que segundo o autor, seria fruto e efeito imediato dos processos de racionalização da cultura que permearam os processos de criação do “homem moderno”. (BENATTE,2009:4)

Um exemplo que vestiria bem para se elucidar sobre as diferenças entre as concepções da ideia do acaso entre uma época e outra, estaria na própria contextualização histórica deste

---

<sup>5</sup> In; [http://www.udf.edu.br/downloads/pesquisas\\_juridicas/legalizacao\\_dos\\_jogos.pdf](http://www.udf.edu.br/downloads/pesquisas_juridicas/legalizacao_dos_jogos.pdf)

período (Carvalho, 1987), além da análise dos discursos moralizantes de Rui Barbosa, que foi nessa época um dos maiores combatentes dos jogos de azar no Brasil. Nesse trecho do texto pretendemos apresentar, através da análise de seus discursos, a construção da ideia de acaso mal inserida neste país pela oratória positivista que além de proclamar uma ideia de República elitista perseguiu várias manifestações populares.

O período histórico que analisaremos aqui se encontra na passagem política que ocorreu entre Monarquismo e República no Brasil na virada do século XIX para XX, sendo analisado a partir deste contexto o período histórico da Primeira República, onde foram moldadas condutas na formação do Estado brasileiro.



Devemos salientar que a ideia do acaso não nasce nessa época, pois a noção de fortuna permeia o imaginário social desde a antiguidade clássica com gregos e romanos, onde essa seria a personificação da ideia apresentada aqui como acaso. Pode-se perceber que a concepção neste período de fortuna se apresenta como divindade pagã que não tem preferências, e é rebelde às leis, às lógicas e aos humanos, onde sobretudo suas ações não são consideradas ruins, mas sim imprevisíveis. Podemos retirar destes primórdios interpretações de tal deusa como divindade cega, calva e nua quase não tendo por onde lhe pegue, além de posteriores reflexões, por exemplo, com os escritores monges bêbados<sup>6</sup> do século XIII, onde a fortuna é encarada como mutável e imprevisível tal qual a lua onde se apresenta de diversas formas e tamanhos, sendo volúvel sim, porém também vibrante e perversa.

É bom lembrar também que se encontra na Europa Medieval a imagem da roda da fortuna, que acaba sendo uma espécie de representação de nossas loterias e jogos de azar em geral, mas que claramente em sua época era interpretada como uma visão de mundo estrito senso e que era imprescindível para própria concepção de história como nos mostra Antônio Paulo citando Jaques Le Goff:

*Alimentado pela cultura antiga, [o] humanismo histórico cristão tinha adotado a noção de fortuna para explicar os “acidentes” da história. Reencontrava-se em história o caráter fortuito da vida humana dava*

---

<sup>6</sup> Sobre o escritos de tais monges bêbados ver Carmin Burana In;  
[http://www.das.ufsc.br/~sumar/perfumaria/Carmina\\_Burana/carmina\\_burana.htm#O Fortuna](http://www.das.ufsc.br/~sumar/perfumaria/Carmina_Burana/carmina_burana.htm#O Fortuna)

*também origem à ideia de roda da fortuna, tão popular na idade média, que introduziu outro elemento circular na concepção de história (Benatte, 2002:66 Apud Le Goff).*

Mas o que teria levado uma mudança tão drástica nas concepções morais do mundo? O que mudaria em uma fortuna grega que é Deusa, cega, calva e nua, para uma fortuna amoral e exploradora renascentista?

Este processo tem início com o avanço de ideias iluministas e protestantes dos séculos XVII e XVIII que se espalham pela Europa, junto com a revolução industrial. Além disso novas ideias moralistas e energetistas que transformam o esforço pelo trabalho no centro das relações humanas de bom tom, a fim de fazer propagar o novo projeto capitalista, aparecem com força e são exportadas para países do lado sul do mapa.

No Brasil o processo acaba por acontecer um pouco mais tarde, na virada do século XIX para o XX, com a queda do governo monárquico e o início da tão conturbada Primeira República, vale salientar que o jogo do bicho é criado no Brasil na mesma época sendo o “boi de piranha” principal das novas cruzadas pela moral e os bons costumes.

Podemos observar, acompanhando as reflexões de Benatte e Carvalho, que o Rio de Janeiro na primeira década republicana, passou por sua fase mais turbulenta acompanhada de grandes transformações culturais, econômicas e políticas onde uma febril agitação tomava as ruas. Neste período da Belle Epóque carioca uma das febres mais latentes apresentada pelos dois autores era a febre especulativa, onde a loteria e a bolsa de valores ganharam destaque especial, mostrando assim nessa época a percepção do povo sobre o acaso mais próxima do imprevisível do que a do acaso Mau.

A proclamação da República no Brasil vem decorrente a uma serie de mudanças já acontecidas no final do império no país, sendo a mais significativa delas a abolição da escravidão, que influenciou tanto populacionalmente, quanto economicamente na cidade do Rio de Janeiro que viria a encabeçar essa proclamação.

Os setores que antes apoiavam o regime monarquista, preocupados com os aparecimentos do que eles mesmos chamavam de classes perigosas, além da alarmante instabilidade econômica que se apresentava no país, articularam-se baseados em princípios positivistas em instaurar em 15 de novembro 1889 a República brasileira que mesmo sem apoio popular firmou-se até a revolução de 1930 que veio a instaurar o Estado novo.

Neste período, ancorado na leitura de “Os bestializados” de José Murilo Carvalho, podemos perceber o novo Estado republicano como pasteurizador de diversidades sociais e econômicas, começando pelas arbitrárias perseguições aos cortiços nos centro do Rio de Janeiro que foram extintos, além da campanha higienista que geraram a revolta da vacina, como também a dura perseguição aos capoeiras, malandros e mendigos que mesmo usados pelos líderes políticos nas épocas de eleição, foram perseguidos judicialmente neste período. Várias proibições que interferiram diretamente no cotidiano da população tomaram corpo na época sendo algumas dessas apresentadas por Carvalho no seguinte trecho:

*Proibiu cães vadios e vacas leiteiras nas ruas; mandou recolher a asilos os mendigos; proibiu a cultura de hortas e capinzais, a criação de suínos, a venda de bilhetes de loteria. Mandou também que não se cuspsse nas ruas e dentro dos veículos, que não se urinasse fora dos mictórios, que não se soltassem pipas.(Carvalho, 1987:95)*

Podemos dizer com a entrada do século XX a partir de ideias embebidas em um tipo de positivismo e em processos de racionalização da cultura, que começam a reinar uma espécie de energetismo<sup>7</sup> moral, onde o ideal é que todo gasto de energia seja uma despesa produtiva, e nesse novo mundo ocidental, carregado de uma moral capitalista, o “homem” torna-se um “homem” econômico e produtivo onde:

*O investimento de energia (força de trabalho) e recursos em atividades improdutivas, aparece como uma Irracionalidade para uma moral em que as ações e relações dos indivíduos deveriam pautar-se por critérios utilitários (Benatte, 2002:11).*

É importante perceber que o Jogo, e mais especificamente o jogo de azar, tem tendências antieconômico em princípios, pois desvia tempo, capital e energia para fora das linhas de reprodução do próprio capitalismo, sendo assim uma válvula de escape ou até

---

<sup>7</sup> O energetismo segundo alguns dicionários online se apresenta como corrente filosófica que faz da energia, a origem e o termo de todas as coisas. Já analisado em alguns dicionários de filosofia podemos encontrar que tal corrente ganhara força na virada do século XIX para o XX, aparecendo como uma alternativa para o materialismo e o idealismo. Encontramos como autores importantes energetistas Helmholtz, Wihelm Ostwad, sendo o ultimo responsável pela expansão dessa ideia na Europa.

mesmo um “furo” dispendioso para essa nova empreitada que buscava e ainda busca se afirmar tal sistema econômico.

Vale salientar que aqui estamos falando do conceito de jogo de azar e sua relação com algo que chamamos de capitalismo, não estando interessados nas máquinas econômicas que se forjam por traz dos jogos azar. É sabido que para existir dentro desse sistema vigente, os jogos da Alea se inserem muito bem no modo operante do capital, transformando-se muitas vezes em empreendimentos lucrativos tal qual são as grandes empresas de serviço em geral, todavia quando afirmamos os princípios antieconômicos dos jogos de azar estamos analisando seu perfil conceitual e não seu perfil inserido no sistema, é analisado o sentido do jogo para quem aposta e não pra quem banca.

Existiria uma duplicidade no jogo: enquanto ação lúdica por parte de quem joga, entendida como dispêndio da parte dos empreendedores/empreendimento “produtivos”; e o jogo ele mesmo como empreendimento produtivo, inserido na lógica do sistema e, portanto, lucrativo para os “empresários” do jogo.

Um dos caminhos mais evidentes para a implantação desse dever-ser, além de todos aparatos políticos legais utilizados na cruzada contra os jogos de azar, foi a implantação e divulgação de ideias da elite intelectual moralista que pregava o ato do jogo primeiro enquanto doença moral através dos processos de patologização do jogo de azar como apresenta o autor José Luiz Villar no seguinte trecho:

*A repressão do jogo do bicho mereceu uma especial atenção das autoridades desde os primórdios da República, sendo inserida em um movimento mais amplo de patologização do crime. Esta postura adotada, sobretudo pelas autoridades policiais, expressou-se através da caracterização do habito do jogo como vicio, ou como doença da alma. (2003:13)*

E, segundo, por evocar a partir de seu status de pensamento moderno que a prática do jogo de azar, aquele que depende do acaso para definir seu vencedor, tenha características “primitivas” do fazer humano.

Nessa grande batalha pela moral e pelos bons costumes no Brasil temos Rui Barbosa, que como integrante ativo da política brasileira combateu o jogo ferrenhamente na primeira metade do século XX. Temos em seus discursos uma nítida imagem das ideias que propagava e

acreditava, apresentaremos aqui alguns trechos que representam bem as tentativas modernas de implementação do dever-ser conveniente para uma sociedade que se pretendia “civilizada”:

*Eis o jogo, o putrefador. Diátese cancerosa das raças anemizadas pela sensualidade e pela preguiça, ele entorpece, caleja e desviriliza os povos, nas fibras de cujo organismo insinuou o seu germe proliferante e inextirpável.*

*Os desvarios do encilhamento vão e passam como rápidos temporais. São irregularidades violentas das épocas de prosperidade e esperança. Só o jogo não conhece remissões: com a mesma continuidade com que devora as noites do homem ocupado e os dias do ocioso, os milhões do opulento e as migalhas do operário, tripudia uniformemente sobre as sociedades nas quadras de fecundidade e de penúria, de abundância e de fome, de alegria e de luto. É a lepra do vivo e o verme do cadáver. (O Jogo; 1928 )*

...

*De todas as desgraças que penetram no homem pela alma, e arruinam o caráter pela fortuna, a mais grave é, sem dúvida nenhuma, essa: o jogo na sua expressão mãe, o jogo na sua acepção usual, o jogo propriamente dito; em uma palavra, o jogo: os naipes, os dados, a mesa verde. (O Jogo; 1928 )*

...

*Um povo que só vive do jôgo, e tem no jôgo sua única esperança, a única segurança de sua força, o único incentivo para sua vida, é um povo desgraçado e maldito de que as nações civilizadas devem assumir tutela, para substituírem-no por uma raça digna de existir. (Discurso aos parlamentares. 1902)*

Percebe-se nos trechos supracitados que a ótica de quem vai contra o jogo é uma visão irredutível e parcial, que apresenta o mesmo enquanto infelicitas capazes de arruinar a alma humana, sendo dos arruinadores de alma, um dos que tem mais força. Este senador faz o uso de palavras como desgraçados e malditos para representar um povo que joga e não acredita a esse nem a faculdade de existir.

Rui Barbosa considera tais atos como primitivos, e chega a justificar a intervenção de nações mais civilizadas para salvar, ao menos, o espaço onde padecem tais seres humanos com suas almas corrompidas.

Vale compreender que tais esforços tão empenhados por esse autor, vinham paralelos às intenções dos religiosos cristãos que, consideravam o jogo uma invenção do próprio diabo, e procuravam estabelecer nessa nova sociedade brasileira um cidadão de conduta ascética onde deviam se firmar valores como o do trabalho, da disciplina e da família.

Podemos perceber ainda nesses trechos que o autor apresenta o jogo de azar como vício patológico comparável a um tumor cancerígeno das almas amortizadas pela sensualidade e pela preguiça e que esses representam muito bem as ideias e convicções que o autor tinha e intencionava reproduzir na sociedade brasileira de sua época.

O autor através de sua construção textual impecável apresenta o ato do jogo como uma das piores chagas humanas, pois ataca uniformemente tanto os mais abastados quanto os que vivem em miséria, sendo assim como marca na última frase que selecionamos: a lepra do vivo e o verme do cadáver.

Se o tempo for controlado por alguém, e no meu caso acreditando que seja uma dessas a deusa fortuna, tenho a mais profunda certeza de que essa se delicia em pregar algumas peças irônicas no mundo que imprime; Um fato muito interessante que envolve o maior combatente ao jogo no Brasil do século XX, o senador Rui Barbosa, se encontra no dia de seu falecimento.

Como já referido neste texto o senador era apelidado em sua época de Águia de Haia, talvez por alguma relação com as estátuas de águias instaladas no palácio do governo do Rio de Janeiro que de cima veem quase tudo, ou por sua oratória em Haia como representante do Brasil em uma conferência internacional, que foi assim representado por algum jornalista.

Conta à história que no dia de seu falecimento, Rui Barbosa recebeu uma série de homenagens por ser figura tão importante no país e que no jogo do bicho o resultado não poderia ter sido outro para o dia da morte do seu maior perseguidor, o número contemplando em seu sorteio fora justamente encaixado no grupo 2, o grupo da águia, metaforizando metonimicamente o nome do maior perseguidor de bichos de sua época, Rui Barbosa o Águia de Haia.

Podemos observar que no terço final do século XIX no Brasil começam a aparecer nos usos e ações das elites político-oligárquicas as definições conceituais de “classes perigosas” que incluíam todos aqueles cidadãos que se encontravam fora das linhas de reprodução político social do projeto capitalista vigente, os desocupados, desempregados, libertinos, bêbados, vagabundos, capoeiras, prostitutas e por fim jogadores de qualquer espécie que compunham de uma vez só uma grande ameaça à sociedade que deveria ser baseada na família e no trabalho sério.

Como nos mostra o autor Antônio Paulo em seu trabalho já citado, junto com a noção de classes perigosas entra em cena legalmente a presunção de periculosidade, que vem como estratégia do próprio Estado de prevenir, a partir de suas convicções enviesadas, as ações de contraventores e possíveis criminosos que andem contra os interesses do Estado. O autor assim apresenta de forma elucidativa que essa presunção nasceria da seguinte forma:

*Ela nasce do ideal de prevenção, ou seja, de um desejo político de controle não apenas dos atos dos indivíduos (o que fazem), mas principalmente de seus atos virtuais (o que poderão vir a fazer). (Benatte, 2002:24).*

32

Nesse sentido tais atos políticos criminais vêm na intenção de conter e domesticar as massas urbanas que começaram a surgir nessa época com a consolidação das grandes cidades, esses processos moralizadores e acima de tudo mapeadores das massas urbanas fizeram parte de um processo civilizatório que pretende suprimir os vícios de sua população e reformar e construir uma nova moral para seus cidadãos.

Tais atos que pelem na batalha de conter devires não acontecem sem suas devidas formas de resistência e mecanismos compensatórios como podemos encontrar em DaMatta e Soarez (1999) no caso específico do jogo do bicho, Quando a partir de sua proibição, é que se colocou tal jogo em uma moldura especial, se tornando assim um dos mais populares do Brasil.

*O fato porém, é que a ilegalidade colocou o jogo do bicho em uma moldura especial. Pois essa marginalização jurídica ajudou a fixa-lo na paisagem urbana brasileira como sua atividade lotérica mais duradoura e popular. Tal como aconteceu com as religiões afro-brasileiras, a proibição do jogo do*



*bicho foi um fator essencial para sua difusão, aceitação, penetração e generalização na consciência popular (Matta, Soárez, 1999:38).*

O que se pode perceber, desde o começo da primeira República até os dias de hoje, é que os jogos de azar foram combatidos com diferentes justificativas, porém com uma maior intenção, a de manter, criar e reproduzir uma “ordem” pré-estabelecida e controlada pelas elites político-econômicas de suas respectivas épocas.

O combate moral ao dispêndio de energia provocado pelo jogo acaba por atingir os corpos dos indivíduos que neles se inserem, pois o Estado no ,que chamamos, projeto de domesticar e controlar os corpos, acaba tentando de alguma forma produzir indivíduos dóceis que virão a reproduzir quando bem controlados pelas estruturas e regras morais que lhe foram impostas a estrutura que lhes é conferida. Como já dissemos a resistência é parte integrante desse processo e esse não acontece de forma alguma de maneira unilateral, enfraquecendo assim de alguma forma o poder dos poderosos.

O Estado condenou esse lúdico sobre uma bandeira moralista que considera o jogo um gasto de energia perigoso aos indivíduos e também ao projeto capitalista que se insere em nossa sociedade. Podemos dizer que o Estado tem suas intenções efetivadas, transformando paixões, afetos intensos, os lúdicos e os dionisíacos da vida em desvios patológicos, imorais e criminosos (*Benatte, 2002:28*).

Antônio Paulo nos mostra em seu texto que as mudanças não se deram no que e no como se joga e sim nas atitudes e nos sentimentos diante do que se joga, mudanças no modo de pensar e de sentir o ludus Humano.(idem.)



A intenção das elites intelectuais e econômicas no período pós-proclamação da primeira República tinha direção certa, a de conter devires e processos desterritorializantes que iam de encontro ou atrapalhavam o progresso do capital. O jogo de azar, como estamos tentando mostrar desde o início deste capítulo, foi um dos fazeres sociais mais fortemente combatidos nessa época, o que fez com que esse tornasse hoje algo veladamente imoral, apesar de praticável tanto legalmente pela loteria federal quanto ilegalmente por meios como o jogo do bicho, rifas e maquinas caça-niqueis e etc.

*Suprimir os vícios do povo, reformar moralmente a sociedade, era um projeto que estava na ordem do dia para as elites. Embebidas do positivismo e do evolucionismo social, a importação stricto sensu da mentalidade científica europeia fazia dos membros dessas elites filhos tardios do iluminismo (Benatte, 2002:33).*

O engraçado (mas não tão engraçado assim) em perceber que apesar do combate explícito do Estado aos jogos da Alea, em uma empreitada jurídico e moral, é que o próprio Estado mantinha e mantém uma opção aos indivíduos que porventura escolhem por praticar esses tipos de jogos. O Estado desde este mesmo tempo de assepsia moral mantém a loteria federal, que permite o cidadão comum realizar seu ato de fé na sorte.

Tal ato nos faz pensar que aos olhos do Estado alguns jogos de azar são mais azarentos que outros e que nem sempre, como mostraremos um pouco mais adiante, o dinheiro que provém do acaso é condenado moral e civicamente. Encaro que através de seus processos moralizadores o Estado criou um degrau de azares aceitáveis e não aceitáveis, tendo o jogo legal do Estado como sendo jogo de sorte permitido e aceito socialmente, os prados e corridas de cavalos como jogos de azar aceitáveis dentro de seus ambientes específicos que recebiam a mais alta elite carioca, e por fim os jogos de azar puro que eram destinados as populações menos hegemônicas, como o jogo do bicho, que são ilegais e imorais.

É necessário salientar como o faz Elena Soárez em seu livro em parceria com Roberto da Matta “Águias burros e borboletas”, que era de interesse da loteria oficial do Estado combater jogos de azar como o jogo do bicho que dividiam clientela de apostas fazendo com que a receita do pretendido monopólio diminuísse, talvez tenha sido esse o motivo pelo qual possivelmente a perseguição fora encabeçada:

*Pelo acordo secreto entre os órgãos de repressão e a loteria federal que queria encontrar campo livre para suas futuras apostas quando fosse lançado seu sistema (Matta, Soárez, 1999:79).*

*Queremos nos referir a pressão exercida pela companhia das loteiras nacionais, no sentido de exterminar loterias clandestinas – o bicho era a maior delas – e de fazer cessar a emissão de novas concessões para a exploração de loterias por particulares, que a prefeitura se negava a interromper. (1999:82)*

É curioso perceber que nem todos os ganhos que se promovem da sorte pura são/foram condenados moralmente. Um exemplo que pode ser tratado aqui e é muito elucidativo por ser paralelo temporalmente às primeiras cruzadas aos jogos de azar no Brasil aparece no período de encilhamento nesse país;

Com a entrada da Primeira República um frenesi especulativo tomou o Rio de Janeiro em todas as camadas sociais, gerado pela oportunidade de enriquecimento rápido pela fortuna, tanto em jogos como o jogo do bicho para as camadas menos favorecidas quanto com a especulação na bolsa para as classes mais abastadas da sociedade, sendo o primeiro caçado e perseguido desde sua gênese e o segundo estimulado e praticado sob o incentivo do Estado até os dias de hoje.

A bolsa de valores nesta época transformava homens ricos em meros cidadãos sem vinténs e vice versa, como uma espécie de jogo das especulações movimentou devires e condutas onde a sorte definia livremente a quem agradecer.

É necessário salientar, como o faz o autor Antônio Paulo, que a condenação burguesa do jogo é ambígua, pois enquanto condena os jogos do povo com uma das mãos acaricia os jogos da bolsa com a outra que lhe sobra.

É claro que os diferentes tipos de jogos eram tratados e interpretados de formas diferentes nesse país que acabara de se tornar republicano tendo os jogos na bolsa interpretados como progressistas em contraste com os jogos simples, como o do bicho, que se caracterizavam por seu status primitivo como podemos ler nos seguintes trechos:

*Sem duvida, para muitos, o jogo da bolsa era representado como um jogo progressista que imitava as práticas econômicas dos países mais avançados do capitalismo na Europa ocidental e nos Estados Unidos. O jogo financeiro era associado ao cosmopolitismo, ao capitalismo liberal e à modernidade. Ao contrario, determinados jogos, como o do bicho, eram representados como entraves para esse mesmo progresso, por constituírem, nas representações das elites científicas, um resto de mentalidade primitiva – pré-capitalista- entranhada na cultura popular (Benatte, 2002:49)*

*O jogo, as apostas foram reprimidos, e tentou-se acabar com o entretudo. Porém jogatina da bolsa, favorecida pelo governo provisório, tinha dado o tom.(Carvalho, 1987:28)*

Por fim devemos perceber que essa comparação dos jogos de azar stricto senso e os jogos especulativos da bolsa, funcionam para fazer pensar sobre as ideias e diretrizes de ação de um novo governo republicano presidencialista vigente, que através seus atos pretendia criar um cidadão brasileiro dócil e com toda sua energia produtiva focada no trabalho, na família e em Deus.



Deter-nos-emos um pouco agora numa tentativa mesmo que primária de definir e pensar o jogo de azar não mais pelo Estado e sim pelo sentimento, devir e prática dos jogadores. Esse trecho vem aqui reforçar uma ideia de história, concepções e conceitos múltiplos que possam dar conta à sua maneira de uma elucubração outra que não esteja aprisionada ao processo civilizador e redutor que esses tipos de jogos sofreram e sofrem em Estados que se dizem laicos como o Brasil.

Tanto o autor Antônio Paulo quanto o autor José Luiz, que foram de essencial importância para a confecção desse trabalho, apresentam uma ideia de jogo de azar que por sua essência tende a escapar das linhas de controle social, político e econômico que cercam os cidadãos. Seus fazeres, também por se apresentarem no mundo em suas formas ilícitas, são imprevisíveis e incontroláveis de forma a possibilitar devires outros dos que somos programados e permitidos a estabelecer.

A sorte ou azar materializada sobre o fazer do jogo seria caracterizada aqui como ponto de escape de um sistema vigente, seria um ponto desterritorializante que permite ao jogador, um homem de paixão, produzir através de seus palpites linhas de fuga capazes de extrapolar a linearidade da vida cotidiana. “Jogar é dobrar o ser ao devir, vibrar numa linha em deriva.” Já nos diria o autor Antônio Paulo na página 7 de sua dissertação.

Esses homens de paixão buscam as intensificações das emoções, as potencializações dos afetos nos instantes únicos e mágicos do fazer a aposta, produzem com isso “não lugares” e “não tempos” em criações de heterotopias e heterocronias.

Busca-se nesses jogos misturas rápidas e efervescentes de sentimentos intensificados, busca-se alegrias mesmo que às vezes se ache tristezas como são bem elucidados nos seguintes trechos;

*O jogador é um homem de paixão; ele busca um estado de excitação, uma intensificação dos afetos que funcione como um antídoto contra a miséria das emoções humanas (Benatte, 2002:07).*

*A paixão do jogo não produz emoções novas, mas concentra e intensifica na potência do instante; instante carregado em que o gradiente de emoções, no risco da aposta, pode oscilar do êxtase ao desespero (idem.).*

O jogo é tensão, intensidade, excitação e emoção, é aventurar-se no desconhecido, é sair de si, é transformar o cotidiano, é quebrar as amarras do tempo e espaço, é potencializar um frenesi de emoções. Jogar é arriscar-se, é transformar-se, é brincar de coisa séria, e por fim várias outras coisas que só se apreende do jogo, jogando e que pretendemos mesmo que inicialmente aqui, apresentar um pouco na etnografia.

## Numerando o zoológico – uma incursão histórica sobre o jogo do bicho.

Antes de tudo achei justo trazer no começo desse capítulo à música que inspira o nome do mesmo. Essa vem aqui em um tom ilustrativo, trazer de antemão a tona os bichos que comporão o cenário descrito e repassado por essas linhas. Ela é originalmente cantada por um dos maiores humoristas do país, Antônio Carlos Bernardes Gomes, o famoso Mussum, e por sua belíssima composição que brinca com os animais e suas representações vem abrir essa seção do texto.

### *Jogo Numerado – Originais do samba*

*O bicho homem é um bicho dominado  
Pela mulher vive sempre apaixonado  
Joguei um dado e fui sorteado  
Caiu número um, avestruz ta decorado*

*Dois é a águia que tem o bico revirado  
Três é o burro, pelo homem domesticado  
Quatro é a borboleta que na selva foi criada  
Cinco é o cachorro, pelo homem estimado  
Seis é a cabra que tem seu leite apreciado  
Sete é o carneiro que tem o choro antecipado  
Oito é o camelo que tem seu lombo enalumado  
Nove é a cobra, um bicho amaldiçoado  
Dez é o coelho que é um bicho desconfiado*

*O bicho homem é um bicho dominado  
Pela mulher vive sempre apaixonado  
Joguei um dado e fui sorteado  
Caiu número um, avestruz ta decorado*

*Onze é o cavalo, para o homem andar montado  
Doze é o elefante, com a tromba enrolada*

*Treze é o galo, chefe do terreiro rei coroadado  
Quatorze é o gato que pelo rato é respeitado  
Quinze é o jacaré que na lagoa foi criado*

*Dezesseis é o leão que é o rei do seu reinado  
Desezzete é o macaco, bicho cabuloso porém engraçado  
Dezoito é o porco que só engorda bem tratado  
Dezenove é o pavão, com suas penas invejadas  
Vinte é o peru que é um bicho aperreado*

*O bicho homem é um bicho dominado  
Pela mulher vive sempre apaixonado  
Joguei um dado e fui sorteado  
Caiu no número um, avestruz ta decorado*

*Vinte e um é o touro que não gosta de um gramado  
Vinte e dois é o tigre, um bicho todo malhado  
Vinte e três é o urso, um bicho mal*

*encarado  
Vinte e quatro é o veado que anda sempre  
apressado  
Vinte e cinco é a vaca e o jogo tá terminado*

*Joguei um dado e fui sorteado  
Caiu número um, avestruz tá decorado  
Vinte e cinco é a vaca e o jogo tá  
terminado.*

*O bicho homem é um bicho dominado  
Pela mulher vive sempre apaixonado*



Neste presente capítulo a intenção primeira é traçar o percurso histórico social do jogo do bicho, desde sua criação em 1892 até os dias de hoje, tentando com isto, exemplificar e esquadrihar como o mesmo é feito e pensado ao longo das passagens dos anos.

Pretendemos também mesmo que inicialmente apresentar os códigos e formatos que possibilitam o jogo em si, pensando em seus bichos e números e nas formas com quais esses se relacionam no criar do palpite e no fazer das apostas.

Usaremos para isso alguns autores que contaram e recontaram a gênese desse jogo tão popularmente conhecido no país, e são esses Camilo Paraguassú que em 1954 escreveu o livro “Memórias sobre o Jogo do Bicho escrita por um soldado velho”, Hugo Laércio de Barros que em 1957 escreveu o livro intitulado “O Fabuloso Império do Jogo do Bicho”, faz-se o uso aqui também da tese de doutorado em história de José Luiz Villar de Mella chamada “Contravenção e ascensão social. Um estudo da repressão ao jogo do bicho na cidade do Rio de Janeiro da primeira República” e também os livros de cunho antropológico “Águias, burros e borboletas. Um estudo antropológico do jogo do bicho” e “Jogo do bicho. A saga de um fato social brasileiro” de Roberto da Matta com Elena Soarez e Simone Simões respectivamente. As histórias serão recontadas aqui sobre minha ótica, mas reafirmo de antemão que as li e senti nos autores que as resignificaram.

A intenção aqui é contar de um jeito leve como se deu a consolidação de um dos jogos nacionais mais populares do país e como esse se pensou e renovou através dos tempos, para sobreviver até hoje 2012, quando completa 110 anos de existência.

Para começar a narrar essa história carecemos de uma viagem no tempo que nos carregue para o período de transição entre o século XIX e o XX. E assim ambientar o que acontecia na então capital Rio de Janeiro onde se criou tal jogo do bicho.

Um período de muitas mudanças tomava as ruas da capital no fim do século XIX e começo do século XX. Acabara de acontecer que a Monarquia Parlamentarista do Brasil, que já não caminhava tão bem desde a onerosa guerra do Paraguai, se findou com a proclamação da República de 1889, que expulsou Dom Pedro II e sua família real para Europa.

Os progressistas republicanos que assumiram o poder sobre a presidência do Marechal Deodoro da Fonseca, personagem esse que contam as más línguas proclamou nossa República de pijama<sup>8</sup>, iniciaram um processo de profundas transformações que julgavam modernistas, incluindo nessas mudanças nas relações de trabalho e incentivos nos processos de urbanização e crescimento do país. Acompanhando as reflexões de José Murilo de Carvalho não seria exagero dizer que:

“A cidade do Rio de Janeiro passou, durante a primeira década republicana pela fase mais turbulenta de sua existência. Grandes transformações de natureza econômica, social, política e cultural, que se gestavam há algum tempo, precipitaram-se com a mudança do regime político e lançaram a capital em febril agitação.” (1987:15)

Acabaram aqui as prerrogativas de sangue azul e nobre que pautavam a maioria das relações econômicas e políticas do país na Monarquia, e se substituí a esse com o advento da República, o valor pelo capital que apesar de importante no antigo regime não comprava o título de nobre que era importante nas relações.

O desejo de enriquecer cresceu e com isso a febre especulativa. Os jogos de azar que permitiam o enriquecimento rápido também, estando classificados nesses tanto as rifas ou sorteios muitas das vezes bancados na rua do Ouvidor<sup>9</sup>, como também as especulações

---

<sup>8</sup> As comprovações desse fato são deveras complicadas, mas muitos historiadores já afirmam que no dia 14 de novembro de 1889, o dia de nossa proclamação da República, Marechal Deodoro se encontrava muito doente ao ponto de estar acamado, e se pudéssemos reproduzir a cena de tal fato com o maior realismo possível o encontraríamos na cama, e vestindo portanto um pijama.

<sup>9</sup> A rua do Ouvidor é um logradouro instalado na cidade do Rio de Janeiro, rua essa de muita circulação que foi geradora e berço de muitos movimentos econômico-sócio-culturais como os jogos o cinema e o futebol por exemplo, era considerada em sua época (séc. XIX) a rua mais importante de o Rio de Janeiro dado que o fluxo de notícias e pessoas chegavam antes em tal lugar.



monetárias das bolsas de valores do período de encilhamento, que fizeram homens ricos pobres e vive-versa.

O autor José Luiz Villar Mella pinta o cenário da cidade carioca da seguinte forma em seu texto:

*A cidade do Rio de Janeiro constituía-se como polo de atração e difusão de atividades culturais e de lazer. Possuía condições propícias como alta concentração populacional, satisfatória rede de transportes e comunicação, e um estoque de moeda em circulação suficiente para abrigar atividades econômicas de todo o tipo. Esta cidade vivia, no início da República, um clima de intensa atividade especulativa por conta das operações cambiais e da bolsa de valores, contexto no qual fervilhavam em franca, embora desigual, concorrência as loterias oficiais e clandestinas, nesse ambiente surge o jogo do bicho (Villa,2003:62).*

Podemos dizer por fim, que a capital do país em sua época, dado o fato já ocorrido e traçado nas linhas do tempo e da história, retinha todas as condições e capacidades de fluxo de pessoas e dinheiro para gerar o Jogo do bicho que é praticado, guardada as devidas modificações, até os dias de hoje.



E é nesses entremeios de mudanças que a história do jogo do bicho começa assim meio que sem demora. O povo conta que nas terras do à época distrito federal Rio de Janeiro, um Barão<sup>10</sup> de renome, tão Barão quanto o de Mauá para o São Paulo, teve uma grande ideia para fazer prosperar um de seus negócios...

João Batista Vieira de Drumond era com esse se chamava, natural de Itabira do Mato dentro de Minas Gerais, vai moço para capital Rio de Janeiro dispondo de três contos de reis herdados do pai coronel. Atua primeiro no comércio, importando caxemira e vinhos da Europa para revenda em seu país, mas tem seus primeiros ganhos significativos provindos de especulação da bolsa de valores da cidade onde habitou.

---

<sup>10</sup> Sabemos que o título de barão só foi concedido ao então criador do jogo do bicho em 1888 depois de já ter realizado os fatos que narramos aqui, porém como uma forma de licença poética permito-me tratar João batista por barão para facilitar a poética do texto. (DaMatta, Soarez. 1999: 63)

Foi o criador da Vila Isabel que hoje é bairro importante da cidade do Rio de Janeiro. Sendo pioneiro em investimentos imobiliários, criou assim o primeiro bairro planejado dessa cidade, como nos mostra Damatta e Soárez;

*O projeto de Vila Isabel era indiscutivelmente moderno e ambicioso. Pretendia-se que o bairro oferecesse uma completa infraestrutura de comodidades urbanas e de lazer. Para fazer a ligação da nova área com o centro da cidade, Drummond idealiza a Companhia de Ferro-Carril de Vila Isabel (Matta, Soárez, 1999:61).*

Mais tarde lançou o que ia ser o maior de seus feitos, também no bairro de Vila Isabel foi o criador do primeiro zoológico do Rio de Janeiro em 1888, criando astuto, uma trama em tese muito lucrativa que monopolizava o transporte à moradia e o lazer desse bairro que planejou.

O Zôo até que começou bem, mas logo não recebia pessoas suficientes para manter-se. O governo ainda monarquista do Rio, através das articulações políticas do Barão, financiou parte das despesas do zoológico com 10 contos anuais, com a justificativa desse ser uma iniciativa de utilidade pública com fins recreativos e didáticos. Porém, quando foi proclamada a República esse benefício foi suspenso por ser encarado como um favorecimento monárquico.

O Barão se articulou politicamente, mais uma vez a fim de fazer vingar seus investimentos, tentou fazer de seu zoológico um centro de convenção para que ai sim o mesmo comesse a oferecer lucro, mas não foi tão bem sucedido assim.

O Barão, utilizando-se de seu título, resolveu pedir a nova República uma destinação dos dinheiros movimentados com apostas nas corridas cavalos para manter seu espaço, mas o novo governo republicano não concordou. Podemos ver aqui um trecho de seu pedido à comissão de orçamento da câmara:

*Existem atualmente nesta cidade vários prados de corridas nos quais o movimento de apostas sobe a milhares de contos de réis anualmente, revertendo dez por cento da renda bruta para as sociedades. Não seria possível estabelecer que desses dez por cento um ou dois por cento dos cem destinados a estabelecimentos pios ou de reconhecida utilidade pública, como o jardim zoológico? Obter-se-ia assim, não pequena quantia sem*

*agravar-se o contribuinte, pois só o jogo que covem reprimir seria tributado (Matta, Soárez, 1999:63).<sup>11</sup>*

Vale salientar aqui mais uma das brincadeiras gravadas no tempo pelo destino: teria o criador inicial do jogo do bicho, barão de Drummond, sido contra de alguma maneira a realização e prática dos jogos de azar como a corrida de cavalos? Por entender que esse tinha a obrigação de subsidiar como forma de compensação atividades de utilidade pública como seu próprio zoológico, e ao mesmo tempo ser o criador, por falta de incentivo estatal, do jogo de azar que mais vingou no seio da cultura brasileira? Seria esse um acaso, que culparia o próprio Estado de deflagrar o início do processo do jogo do bicho que tenta combater até hoje? Muito provavelmente talvez.

Voltando ao rumo da prosa não há certeza sobre a gênese da história, todavia há quem diga que o Barão buscou em uma outra figura importante do Rio os meios de manter seu negócio. O mexicano Ismael Zevada era à época um dos importantes banqueiros de loterias ilícitas do Rio de Janeiro, em um sobrado na rua do Ouvidor bancava o jogo das flores<sup>12</sup>, entre outros jogos. A boca miúda conta, hora com mais certeza e hora com menos, que os dois se juntaram a partir daí para pensar um novo jogo para o Zoológico do Barão que envolveria os mais diversos animais domésticos e selvagens (Villar, 2003:65).

Assim o Barão, na intenção de fazer de seu empreendimento lugar mais frequentado e como consequência encher as linhas de bonde que explorava, aos moldes do jogo das flores do mexicano, escolheu 25 bichos e os ordenou começando no Avestruz e terminando na Vaca.

Com a intenção de lotar a casa, começou a vincular a cada ingresso que vendia como entrada ao seu zoológico a um desses 25 bichos, estampando nos mesmos os seguintes dizeres em letras garrafais.

*Se a figura do bicho contida neste bilhete der igual à que se encontrar no quadro que se acha no interior do jardim, o portador receberá, vinte vezes, o valor de sua entrada (Paraguassú, 1954:36).*

---

<sup>11</sup> Apud. Roberto Damatta e Elena Soarez. Águias, burros e borboletas. Um estudo antropológico do jogo do bicho. Pág. 63. In: Pacheco, R.J.C. antologia do jogo do bicho. Rio de Janeiro. Organizações Simões editora, pág.82.

<sup>12</sup> Um jogo muito parecido com o jogo do bicho que ao invés de bichos relaciona numero e flores.

A proposta inicial era simples, a cada manhã o Barão escolheria um bicho e o içaria secretamente em um poste de madeira localizado dentro do Zôo, religiosamente às cinco horas da tarde o bicho posto pela manhã seria revelado, e o freqüentador que houvesse comprado o bilhete de entrada com o mesmo bicho sorteado receberia um valor 20 vezes maior que o prêmio de seu ingresso (1954:37). Observa-se aqui uma imagem de ingresso da época, que estampa o rei da floresta, o próprio leão.



Podemos citar aqui, a título de perceber o empreendimento inovador do barão, primeira notícia registrada no Jornal do Brasil, um dos folhetins de maior circulação há época que em 4 de julho de 1892, noticiou:

*Como meio de estabelecer concorrência pública, tornando frequentado e conhecido aqueles estabelecimento que faz honrar seu fundador, a empresa organizou um prêmio diário que consiste em tirar à sorte dentro 25 animais do jardim zoológico o nome de um, que será encerrado em uma caixa de madeira às 7 horas da manhã e aberto as 5 horas da tarde, para ser exposto ao publico. Cada portador de entrada com o bilhete que tiver o animal figurado tem o prêmio de 20\$ (...) Realizou-se ontem o 1º sorteio, recaindo o prêmio no avestruz, que deu uma recheada poule de 460\$000 (Matta, Soárez, 1999:65).*

A ideia deu certo. A notícia se espalhou rápido e logo o jardim zoológico do excelentíssimo Barão começou a funcionar com a casa cheia. É verdade que as pessoas que começaram a frequentar o Zôo o faziam muito menos por questões de zoologia ou biologia e muito mais pela esperança de dinheiro rápido que os bichos podiam oferecer.

O fato é que o negócio estourou, e as linhas de bonde já eram insuficientes para transportar os transeuntes do centro da cidade para o zoológico, os folhetins começaram a falar nos ocorridos em Vila Isabel e o jogo começou a tomar notoriedade (Villar, 2003:71).

Há alguns que ainda afirmam, que até esse momento o jogo do bicho ainda não havia sido criado, apesar de suas estruturas elementares já estarem prontas, asseguram que sua gênese ou ponto crítico só se deu quando um cidadão qualquer no momento de entrada ao Zôo especulou, que ao invés de pedir um ingresso como era de costume pediria dez ingressos com o mesmo bicho, pois se com um ingresso poderia ganhar 20 mil réis com dez ingressos poderia ganhar dez vezes mais (Paraguassú, 1954:38).

Seria a especulação que haveria criado o jogo do bicho? Será a mente criadora de quem banca o jogo? Ou será há de quem mesmo o joga? Enfim questões que não tem uma resposta única e podem ser especuladas por quem lê.

Sei que o jogo do bicho foi criado ai, e que o jardim Zoológico encheu por um determinado período até a primeira leva de repressão ao jogo vir. O joguinho ficou famoso na cidade, e a possibilidade de ganhar dinheiro no Zoológico seduziu diversas camadas da sociedade carioca, desde os jogadores em corridas de cavalos do refinado jóquei do Jardim Botânico, até os moradores de pouco poder econômico de toda Bahia da Guanabara.

O jardim zoológico virou notícia na maioria dos jornais da época, sendo noticiado hora como mais um divertimento para a cidade do Rio de Janeiro, hora como um problema de ordem pública, pois cada vez mais se tornava um lugar frequentado por multidões das mais diversas camadas sociais. Temos como exemplo aqui duas reportagens de diários de 1892 das quais reproduziremos trechos;

*Por aqueles papéis de bichos pintados, avalia-se o gênio de um povo e a moralidade de um regime político. Ganhar pelo trabalho é uma velharia e custa uma vida inteira. Hoje reza-se por outra cartilha; o jogo, a sorte, o ágio e a advocacia administrativa parlamentar que em um abrir e fechar de mãos levam um homem a habitar palácios principescos em Lisboa ou pelintrar nos boulevards de Paris. O gênio que criou tudo isso bem sabe o que fez (O tempo, 23 de julho de 1892.).*<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Apud. José Luiz Villar. Contravenção e ascensão social, um estudo da repressão ao jogo do bicho na cidade do Rio de Janeiro da primeira Republica. Pág. 75

*Foram inaugurados anteontem, diversos **divertimentos** no jardim zoológico, entre os quais o sorteio de animais, que tem por fim animar a concorrência aquele estabelecimento (Diário do comércio, 5 de junho de 1892.).<sup>14</sup> (grifos meus)*

O aumento de visitantes ao Zôo gerou alguns tumultos e a repressão ao jogo começou tão rápida quanto sua popularização. Em 1895 as autoridades policiais proibiram o Barão de realizar os sorteios dos bichos em seu estabelecimento, mas a essa altura o jogo já havia se espalhado, consolidado e ramificado das mais diversas formas por entre as ruas da Vila Isabel e os mais diversos cantos de toda a cidade do Rio de Janeiro.

O jogo no jardim zoológico foi barrado, contudo o jogo do bicho que se havia criado só ganhou força, pois começou a ser bancado em muitas esquinas e mercearias da cidade por ex-funcionários do barão, bookmakers, lotéricos e comerciantes. Novas formas de sortear o bicho foram sendo inventadas e foi essa disseminação que fez o jogo tão diverso.

A mente criadora dos banqueiros, sendo esses os que bancam o jogo do bicho, começou a trabalhar rapidamente, pois como o jogo não poderia mais ser sorteado no zoológico do barão precisavam de outro método para fazer “rodar a roda da fortuna”. Não tardou para que criassem um sistema que permitira que o jogo saísse pelos números oficiais como os sorteados pela loteria federal. Como eram 25 bichos, a cada um desses foram delegados quatro dezenas, formando-se assim um grupo de quatro números para cada bicho, por exemplo, ao avestruz que é o primeiro da lista dos bichos do barão, se atribui os números: 01, 02, 03, 04 e a águia o segundo animal da lista, os números 05, 06, 07, 08. O processo se repete com todos os bichos da lista terminando na vaca que é o bicho 25, com os números 97, 98, 99, 00. Sobre essa junção entre números e bichos Roberto DaMatta traz as seguintes considerações:

*Seria premiado o bicho cujo grupo incluisse a dezena no final do numero sorteado pela loteria federal que era – graças ao institucionalizados paradoxos nacionais – uma atividade permitida. Com isso, os bichos se associaram definitivamente aos números, numa equação inusitada que se revelaria extremamente rica de possibilidades (Matta, Soárez, 1999:87).*

---

<sup>14</sup> Apud. José Luiz Villar. Contravenção e ascensão social, um estudo da repressão ao jogo do bicho na cidade do Rio de Janeiro da primeira Republica. Pág. 75

Dessa forma com os números representando bichos e bichos representando números a produção de sorteios se tornou mais fácil e frutífera, pois a partir daí todos os números de até quatro dígitos poderiam ser significados sob a alcova dos bichos. Apresentemos então a tabela que representa os números e os bichos para facilitar os diálogos.

**CONFIE NA SUA SORTE  
COMPROVE APOSTANDO**

01 02 03 04  1 AVESTRUZ	05 06 07 08  2 ÁGUA	09 10 11 12  3 BURRO	13 14 15 16  4 BORBOLETA	17 18 19 20  5 CACHORRO
21 22 23 24  6 CABRA	25 26 27 28  7 CARNEIRO	29 30 31 32  8 CAMELO	33 34 35 36  9 COBRA	37 38 39 40  10 COELHO
41 42 43 44  11 CAVALO	45 46 47 48  12 ELEFANTE	49 50 51 52  13 GALO	53 54 55 56  14 GATO	57 58 59 60  15 JACARÉ
61 62 63 64  16 LEÃO	65 66 67 68  17 MACACO	69 70 71 72  18 PORCO	73 74 75 76  19 PAVÃO	77 78 79 80  20 PERU
81 82 83 84  21 TOURO	85 86 87 88  22 TIGRE	89 90 91 92  23 URSO	93 94 95 96  24 VEADO	97 98 99 00  25 VACA

Com essa mistura que tornou simbiótica a relação entre números e bichos os sorteios passaram a ocorrer da seguinte maneira: eram sorteados quatro números, uma milhar portanto, desses quatro somente a última dezena representaria o bicho que o é. Por exemplo, se sorteia-se o número 3063, podemos perceber que a dezena final é somente o 63 que corresponde, com uma simples olhada na tabela, ao grupo 16 o grupo do leão, logo o bicho ganhador e representante desse número é o leão. 3063 sempre será um número que

representa o leão assim como 9963 também o é, pois o que importa para essa representação são os dois números finais e não outra parte componente do número.<sup>15</sup>

Com essa transformação de bichos em grupos de números abriu-se mais uma gama de possibilidades de apostas que foram sendo inventadas no decorrer dos tempos como o jogo nas dezenas, nas centenas e nas milhares do jogo do bicho. Esse fato acaba por aproximar bastante a loteria do bicho das outras loterias comuns por assumir um caráter mais probabilístico, contudo o jogo do bicho ainda firma sua diferença na criação de relação e comunicação entre varias esferas metafóricas e metonímicas de criação e relações dos reais como nos apresenta Roberto DaMatta:

*Com a introdução das séries numéricas, o jogo amplia as possibilidades de aposta e assume seu caráter mais probabilístico e abstrato. Agora pode-se ganhar mais e jogar em mais combinações, no entanto como para compensar esse aspecto impessoal e moderno, os jogadores inventam uma atividade divinatória que restabelece a comunicação entre diferentes níveis do real, refazendo um encantamento e uma continuidade perdidos (Matta, Soárez, 1999:92).*

O que podemos perceber é que os jogos começaram a ser bancados em uma serie de lugares de forma ilegal é verdade, porém com muita saída entre os habitantes do Rio. Fazer o jogo virou comum e a partir de então, o bicho virou item de extrema importância na cesta básica de certa parcela da população carioca.

A repressão ao jogo de forma oficial regulamentada pelo Estado não tardou a aparecer, tendo a primeira campanha de coerção legal em 1899. Já nessa data o jogo do bicho encontrava-se espalhado por toda cidade do Rio de Janeiro e devido a sua dúbia cobertura pelos jornais já alçava voos interestaduais. A repressão nessa época se encontrava um tanto confusa como nos apresenta o autor José Luiz Villar no seguinte trecho:

*Nesta campanha ficou explicita a falta de coordenação entre as autoridades policiais e o poder executivo municipal, pois enquanto a policia atuava no sentido de limitar a exploração do jogo, o poder municipal, pensando nas tachas e tributos que poderia auferir, continuamente concedia novas*

---

<sup>15</sup> É importante salientar aqui que os sorteios feitos pela loteria federal são de 5 números porém quando usados no jogo do bicho, todas as quartas-feiras e sábados, perdem seu primeiro numero de sorteio, formulando assim uma milhar de quatro números.



*licenças para o funcionamento de casas de jogos, que eram irregularmente utilizadas pelo jogo do bicho (Villar, 2003:95).*

A partir daí a briga entre gatos e ratos, para continuar nas metáforas bichísticas, não parou mais, em 1913 houve outra tentativa de repressão e combate ao jogo do bicho, porém fora uma tentativa mais frustrada do que a primeira, dado algumas denúncias de corrupção aos chefes de polícia da época. Em 1917 realizou-se a primeira grande repressão organizada publicamente à prática do jogo do bicho, com uma operação intitulada “Mata-bicho” que foi motivada e articulada pela Companhia das Loterias Nacionais que se sentia prejudicada pela concorrência que o jogo do bicho fazia à suas práticas. Nessa operação se efetivaram 294 prisões de suspeitos de contravenção e o fechamento de 638 casas onde eram praticadas prioritariamente, entre outros jogos, o jogo do bicho (Villar, 2003:101,102). Os números são, por si só, expressivos da difusão do jogo.

A opinião pública e jornalística da época dividia-se na cobertura de tal empreitada policial, ora a fazendo motivo de chacota por não ser tão efetiva como deveria, mostrando assim a forte desconfiança da população na eficiência da polícia da época, ora mostrando a grande influência da Companhia Lotérica Nacional que foi acusada de financiar a operação “Mata-bicho” claramente na intenção de obter o monopólio do mercado de apostas.

Pode-se perceber que um resultado efetivo dessas campanhas de repressão é paradoxalmente a articulação e organização dos próprios bicheiros, dado que a pressão policial nas ruas da cidade, em sua maioria realizada no centro, torna a prática de bancar as apostas atividade mais perigosa por ser passível de complicações jurídicas, como apresentado no seguinte trecho de Elena Soárez em “Águias burros e borboletas”.

*O resultado é que a repressão, como já sugerimos, é a principal responsável pela organização do jogo, unindo os bicheiros e provocando uma consequente expulsão dos “amadores” ou banqueiros eventuais, porque uma atividade fora da lei se torna coisa séria, configura riscos e pode conduzir a severas perdas sociais... ...Sem a ação policial, dificilmente os agentes do jogo, que até então competiam entre si, poderiam se unir contra os agentes do aparelho do Estado (Matta, Soárez, 1999:81,83).*

O autor José Luiz Villar apresenta em sua argumentação que o maior receio do Estado republicano com relação ao jogo, era a possível concentração de capital nas mãos dos banqueiros do jogo do bicho, pois essa concentração de recursos que o jogo do bicho poderia

promover possibilitava aos bicheiros a prática de corrupção e posteriormente a forte influência política.

O que não podemos deixar de notar é que, mesmo com a forte perseguição que se iniciou na Primeira República, o apoio popular e a aceitação do jogo do bicho fora massiva e que até os dias de hoje polícia e bicheiros, justiça e ilegalidade, bem e mal, perpetuam em uma espécie de pique-e-pegas, as criações e recriações do jogo do bicho.



Vale ainda salientar aqui alguns pontos que apareceram em nossa narração histórica e que são de alguma maneira importantes para compor este trabalho. Falamos logo acima da expansão do jogo do bicho e da diversidade de banqueiros que logo em sua gênese espalharam o fazer do jogo por toda a cidade do Rio de Janeiro. Podemos supor que tal expansão ocorreu em alguma medida pela aceitação popular de tal jogo, que brincando com animais, agradou boa parte da população alcançando rapidamente voos interestaduais. Podemos também apontar como fator de fertilidade para expansão desse jogo, seu formato simples e lógico, que permitiu em seu início qualquer cidadão comum de bancar o jogo do bicho, sendo prática muito comum o bancamento desse jogo em mercearias e armazéns de secos e molhados que espalhavam-se pela capital antes da criação moderna dos super mercados.

Podemos falar no mesmo caminho dos voos interestaduais do jogo do bicho, que em pouco tempo “abriu” filiais em todo território nacional. Podemos afirmar hoje que todos os estados da federação possuem uma banca de jogo do bicho, e como consequência, alguma instituição que por essa “zele”, “ajude” e, de fato, controle.

Os donos das grandes empresas econômicas de jogo do bicho são os que primeiro nos estados se instalaram, que tirando as exceções de venda, perpetuam-se nas mesmas famílias que um dia protagonizaram e bancaram a ideia. Podemos aqui citar um trecho do livro de Simone Simões, que em uma entrevista com um dos “donos” do jogo do bicho em Brasília afirma sobre o respeito às áreas dos antigos bicheiros: “Em bicho se respeita muito quando chega o primeiro”(Simões,1993:89).

Afirmar uma rede nacional de jogos do bicho unificada é um pouco complicado, pois já hoje muitos estados produzem os próprios resultados para o jogo do bicho, sendo os

fortalecimentos estaduais as instâncias maiores para seus próprios municípios, entretanto também afirmar relação nenhuma entre os grandes bicheiros pareceria ingênuo, pois uma intuição tão articulada provavelmente estabelece contatos, alianças e parcerias interestaduais.

Outro ponto que vale salientar, pelo trecho que apresentamos acima, são os dois pesos e duas medidas que o Estado brasileiro tem com os jogos de azar. Podemos perceber que enquanto os jogos do estado controlados pela Caixa Econômica Federal como a mega senas, a loto, a esportiva, a teimosinha entre outras são incentivadas pelo Estado, a loteria do jogo do bicho continua perseguida e deplorável. Vale salientar, com os aspectos jurídicos que apresentamos acima, que essa é uma opção clara do Estado de monopolizar o poder sobre os jogos de azar, na intenção inicial de monopolizar seus lucros e que juridicamente até pode ser correta, mas na prática tornou-se uma piada de mau gosto e péssimas consequências para o próprio funcionamento do Estado, como o caso “Cachoeira” em evidencia.

Por fim, nessa descrição histórica do jogo do bicho e na pesquisa de campo junto a apontadores e apostadores, apareceram subjetividades que ao jogo estão extremamente ligadas, e com elas ressaltou a relevância do criar e fazer dos palpites que são importantíssimos para o entendimento do jogo, os sinais e peculiaridades de banqueiros que desse trabalho sobrevivem, além do mundo onírico que instiga e fomenta os jogos de azar. Pontos que serão abordados no capítulo três onde foi proposto, através da etnografia, pintar um cenário contemporâneo onde esse jogo carregado de história habita.



### **Como se joga o jogo do bicho?**

O jogo do bicho se popularizou e espalhou-se por todo o país, e diversas formas de jogar e ganhar foram sendo inventadas. Sei que não conseguirei aqui, nem de longe, explicar exaustivamente como jogo tão complexo funciona, mas tentarei de alguma forma explicar ao leitor algumas das lógicas do jogo.

Precisamos antes de tudo estabelecer que não existe somente “um” jogo do bicho puro, e que o que chamamos de jogo do bicho hoje é um emaranhado de modalidades de jogos muito mais complexo do que a simples aposta em um dos 25 animais do barão. Tentaremos aqui por meio da explicação prolixa e um emaranhados de exemplos elucidar as

regras básicas do jogo mesmo sabendo que esse só se apreende na prática com muitas idas e vindas aos números, aos sonhos e aos bichos.

O jogo do bicho consiste em um jogo de sorteio, onde nas mais variadas modalidades de aposta o jogador tenta prever os resultados que aparecerão. Nessa tentativa de previsão, os jogadores podem escolher diversas modalidades de apostas (que tentaremos esclarecer mais à frente), que dado sua escala de dificuldades pagam prêmios de valores diferentes. Podemos considerar cada modalidade de jogo dessas em separado, pois cada uma delas tem regras específicas definidas separadamente, podendo ser até encontrada e usada, às vezes, em outras loterias que não a do jogo do bicho. Um exemplo disso pode ser encontrado nos métodos de aposta da loteria Federal, que também usam, por exemplo, os modos de aposta de dezena centena e milhar que explicaremos mais à frente.

Antes de explicar as modalidades do jogo acho justo que pensemos sobre o formato em que aparecem e se constroem os resultados, explicando como os sorteios acontecem e como esses se realizam, para assim pensar quais são as possíveis apostas para tais números sorteados.

Como o jogo do bicho só precisa, em tese, de sua lógica para funcionar poderíamos dizer que esse jogo pode ser bancado e sorteado em qualquer lugar onde se conheça a lógica e se disponha de números e bichos. É bem verdade que abrir uma banca própria com sorteio próprio faz pouco sentido, pois os problemas conflituosos com outros bicheiros e de legitimidade perante a seus apostadores assolariam tal empreitada, porém também é verdade que vários estados brasileiros realizam sorteios independentes, não centralizando em um ou outro lugar a produção de resultados.

Sabemos hoje que correm sorteios de jogo do bicho nos estados do Rio de Janeiro, como já se era fácil supor, e também em estados como São Paulo, Goiás, Paraná, Ceará, Minas Gerais entre outros, todos produzindo de forma clandestina e independente seus números por serem atos ilegais. Sabemos também que nos outros estados em que não se realizam esses sorteios utilizam-se os resultados dos estados que os produzem, como é no caso do Distrito Federal que apropria os resultados do vaticano do jogo do bicho o Rio de Janeiro.

Geralmente os sorteios ocorrem 4 vezes por dia – exceto domingo onde somente ocorre uma vez - sendo o primeiro deles às 11:00, comunmente chamado de PTM (Para todos manhã), um às 14:00, intitulado de PT (Para todos), um às 18:00, chamado de PTN (Para todos noite), e um 21:00 horas chamado corujinha. As quartas e sábados saem os únicos

sorteios que são nacionais no jogo do bicho, que substituem nesses dias os sorteios de 18:00 horas, esses sorteios correm pontualmente às 19:00 horas pela Loteria Federal, mostrando assim de alguma maneira as reapropriações e reutilizações de ferramentas legais utilizadas pelo jogo do bicho.

Os resultados em cada um desses horários consistem no sorteio de 5 milhares, que quando manuseadas produzem mais dois resultados, tendo assim 7 números no total de cada sorteio. Os 5 primeiros prêmios são sorteados aleatoriamente formando assim 5 números de quatro dígitos totalmente aleatórios, o sexto número consiste na soma dos números dos prêmios já sorteados, aproveitando dessa soma só a milhar final do número do resultado, já o sétimo prêmio é formado pela multiplicação do primeiro com o segundo prêmio, sendo utilizado desse a segunda centena, como podemos ver na tabela a seguir:

P	N°	G	Bicho
1°.	7195	24	Veado
2°.	7474	19	Pavão
3°.	6069	18	Porco
4°.	1716	04	Borboleta
5°.	4758	15	Jacaré
6°.	7212	03	Burro
7°.	775	19	Pavão

53

P: Prêmio N°: Número G: Grupo

Esse seria um dos exemplos de números a serem alcançados por jogadores e apostadores em um sorteio do jogo do bicho, mas quais seriam as modalidades de aposta que nos permitiram a esses resultados desafiar?

Para pensar pouco a pouco nas diversas formas de aposta que se pode realizar é necessário e bom que analisemos mais uma vez a tabela que nos traz bichos e números relacionados que compõe cenário desse jogo. Vejamos:

Os grupos e números do Jogo do Bicho		
GRUPO	BICHO	DEZENAS
1	Avestruz	01-02-03-04
2	Águia	05-06-07-08
3	Burro	09-10-11-12

4	Borboleta	13-14-15-16
5	Cachorro	17-18-19-20
6	Cabra	21-22-23-24
7	Carneiro	25-26-27-28
8	Camelo	29-30-31-32
9	Cobra	33-34-35-36
10	Coelho	37-38-39-40
11	Cavalo	41-42-43-44
12	Elefante	45-46-47-48
13	Galo	49-50-51-52
14	Gato	53-54-55-56
15	Jacaré	57-58-59-60
16	Leão	61-62-63-64
17	Macaco	65-66-67-68
18	Porco	69-70-71-72
19	Pavão	73-74-75-76
20	Peru	77-78-79-80
21	Touro	81-82-83-84
22	Tigre	85-86-87-88
23	Urso	89-90-91-92
24	Veado	93-94-95-96
25	Vaca	97-98-99-00

Como podemos perceber são esses 25 bichos, cada qual com seus quatro números de referência. Observemos alguns exemplos que confirmem o entendimento dessa tabela.

Por exemplo, suponhamos que você leitor tenha sonhado com um número, e que queira com esse realizar uma aposta no jogo do bicho, como não sabe ainda que além de jogar nos bichos se pode jogar também nos números opta por fazer uma aposta simples no bicho de referência desse número que sonhou. Esse número pode ter aparecido em um outdoor de uma rua movimentada da mais profunda e obscura via de sua cabeça, pode ter aparecido na placa de um carro que perseguia em um sonho movimentado de muita ação, pode até ter aparecido como o número de um túmulo que viu em um cemitério dentro de sua cachola repousante, não importa aonde agora, o que importa é que suponhamos que seja o número “7728”.

Vejamos quê bicho “7728” seria. Sabemos como já foi explicado em alguma parte acima desse texto, que para identificar o animal referente a esse número necessitamos

separar a dezena final do número, nesse caso o 28 e com esse buscar na tabela que animal tal número refere.

Se o leitor se encontra sincero voltou uma página à cima para descobrir que o bicho referente ao número 28 é o carneiro e que esse também se refere aos números 25, 26, 27. Nesse caso o sonhador do número “7728” já esta pronto para realizar sua primeira e mais simples aposta no bicho que sonhou, o sacrificável carneiro.

Esse primeiro jogo é de fácil apreensão, e do jeito que ainda é feito é muito semelhante com os jogos da época do Barão, o sonhador de logo acima jogará no carneiro e por isso jogará nos números de sua referência, os números 25, 26, 27, 28. Se um desses números sair no final do número sorteado ao prêmio que está concorrendo, parabéns, você que sonhou será o vencedor.

Esse tipo de aposta onde se arrisca em um bicho, ou seja, em um grupos de números de 4 dezenas é chamado de aposta no **Grupo simples**. Grupo é nome que se dá a esses quatro números que compõem o bicho em questão, por isso como já vimos, o grupo do carneiro é por conseguinte os números 25, 26, 27, 28.

Se o jogador escolhe um bicho e nele aposta para o grupo simples concorrerá somente ao primeiro prêmio dos 7 prêmios que saírem, como já mostramos acima, só ganhando se o animal que escolheu aparecer em forma de números no primeiro número sorteado. Podemos dizer que esse primeiro prêmio é popularmente conhecido entre os praticantes do jogo como cabeça e que acertar na cabeça é uma boa jogada. O valor pago à essa modalidade de aposta é, guardada as devidas modificações por estado, de 18 vezes o valor da quantia investida, tendo assim, que se o apostador apostar 10 reais no bicho vencedor receberá 180 reais como prêmio.

O jogador pode também optar por concorrer com o **Grupo simples cercado pelos 5 ou pelos 7 lados** onde o animal que escolher será premiado se sair em qualquer um dos prêmios sorteados até o quinto na primeira opção e até o sétimo na segunda. A palavra cercado aparece também em outras modalidades desse jogo significando o cercar das possibilidades da sorte que concorrer a mais prêmios proporciona. É fato que realizando esse jogo o apostador aumenta em 5 ou 7 vezes suas possibilidades de vencer a banca, porém é fato também que o valor pago a esse tipo de aposta é menor do que é pago na primeira. O valor pago a quem acerta nesse tipo de jogo também segue a proporção de 1 para 18 só que nesse caso o valor obtido é dividido pelo números de prêmios que concorreu sendo assim na primeira opção

dividido por 5 e na segunda por 7. Por exemplo, se o apostador investir 20 reais no pavão que tem como números de referencia 73, 74, 75, 76 e esse sair até o quinto prêmio, supondo que o jogador houvesse apostado na primeira opção o mesmo ganharia  $18 \times 20 / 5 = 72$  reais.

Voltando ao número “7728” percebo que poderemos elucubrar outro tipo de aposta que ainda se atém à aposta em bichos, se separarmos esse número que nos veio em sonho no meio obteremos duas dezenas em separado, podendo com esse significar dois bichos diferentes. Já sabemos que o número 28 é pertencente ao carneiro e a esse número encarna, e com mais uma breve olhada na tabela podemos perceber que o número 77, que é a outra parte do número que separamos, faz parte e é o bicho Peru. Com dois bichos, como temos nesse momento, podemos realizar nossa fezinha no **Grupo combinado em duques, com ou sem repetição** que consiste em escolher dois ou mais animais que deverão aparecer em pares nos cinco primeiros prêmios do resultado concorrido. Só há êxito nessa modalidade de aposta se os dois animais que escolhemos, nesse caso hipotético o carneiro e o peru, aparecerem os dois em algum dos cinco prêmios sorteados. Por exemplo se o resultado a que apostamos for o seguinte:

-----			
P	N°	G	Bicho
1°.	8208	02	Águia
2°.	0065	17	Macaco
3°.	5380	20	Peru
4°.	1716	04	Borboleta
5°.	7927	07	Carneiro
6°.	3296	24	Veado
7°.	533	09	Cobra
-----			

A partir desse resultado podemos perceber que os dois bichos que escolhemos apareceram no terceiro e no quinto prêmio e com isso haveríamos de ter êxito em nossa aposta. É importante resaltar que nessa modalidade se somente um dos bichos aparecesse solitário de nada nos adiantaria, pois apostamos em seu aparecimento conjunto e não em separado. O valor pago a esse prêmio é de 1 para 18,75 tendo que se nossa aposta fosse de 5 reais ganharíamos 93,75 reais.



Os termos com ou sem repetição que aparecem tanto na ultima como na próxima modalidades de jogos que apresentamos e apresentaremos demonstram ramificações de modalidades diferentes para os dois tipos de jogos, pois quando o apostador escolhe em sua aposta jogar com repetição afirma que pretende ganhar mais vezes se seus bichos aparecerem mais de uma vez no prêmio sorteado. Por exemplo se no último resultado o carneiro além de ter aparecido no quinto prêmio tivesse aparecido no primeiro, o jogador que delimitou que seu jogo pretendia ser com repetição haveria de ter ganhado dobrado, pois formariam-se assim dois duques de bichos escolhidos.

Outro tipo de aposta que segue a mesma lógica dessa ultima que apresentamos é o **Jogo de Grupos combinados em ternos simples ou com repetição**, que consiste em apostar em três ou mais grupo de bichos, esperando que apareçam os três no sorteio do primeiro ao quinto prêmio. Esse jogo é popularmente conhecido como terno de grupo e segue a mesma ideia do jogo de duque de grupo que apresentamos acima. Este jogo é mais difícil de acertar e por sua elevada dificuldade paga o prêmio de 130 reais para cada real apostado, tendo assim para o apostador que aposta 10 reais no terno e a sorte captura, ganha a elevada quantia de 1300 reais.

Falamos aqui que tanto no caso de duque de grupos como no caso de terno de grupos o apostador pode apostar, no caso do primeiro em dois ou mais grupos e no caso do segundo três ou mais grupos, e isso de fato é verdade, mas o valor da aposta é feita a partir de quantas combinações esse número de grupos gerará, por exemplo, se escolhermos fazer uma aposta em cinco bichos em ternos de grupo combinados sem repetição deveremos pagar 10 vezes o valor de nossa aposta, pois é como se jogássemos individualmente em cada combinação que esses 5 números podem gerar de três em três, vejamos:

Os números 1, 2, 3, 4, 5 podem gerar as seguintes combinações: 123; 134; 145; 125; 124; 153; 234; 245; 235; 345; ou seja, dez combinações que não se repetem.

Existem tabelas que mostram instantaneamente para o jogador e para o apontador<sup>16</sup> todas as permutações e combinações que se podem realizar com os grupos de bicho de 1 à 25 sendo essas com ou sem repetição, porém para não estender nem confundir muito o texto resguardamos essas só para os mais interessados que as poderão procurar por conta própria

---

<sup>16</sup> Apontador é um dos nomes que representam a pessoa que realiza o jogo do bicho em sua ponta, seria o operário do jogo que coleta apostas na rua ou em um estabelecimento apropriado, esses também são comumente chamados de bicheiros, corretores, banqueiros e etc.

em qualquer site de busca digitando as palavras chave: jogo do bicho, tabelas para duque ou terno de grupo.



Entremos agora nas apostas que se podem fazer somente com os números, mesmo esses sendo bichos também. Esqueçamos do número sonhado outrora afinal não sabemos muito bem de onde esse veio, pois sonhos que muito excessivamente significamos acabam perdendo seu valor, façamos outras suposições para que assim possamos continuar a exemplificar o jogo do bicho.

Imaginemos que você leitor esteja dirigindo um carro, se não sabe dirigir ou preferir é permitido também que se imagine no banco do carona, nessa imaginação não importa que estejam a passeio ou de viagem, em um fusca ou uma Ferrari, importa que esse carro funcione e que esteja emplacado. Imaginemos também que você leitor goste de música e que agora nesse momento esteja procurando uma boa música nas ondas sonoras capitadas pelo rádio desse carro hipotético. Como as rádios de hoje em dia dificilmente tocam boas músicas imaginemos que boa parte da sua atenção, ou a do motorista, tenha se voltado para escolha dessa frequência. Infelizmente a partir de tantas imaginações e desatenção com o trânsito, somos obrigados a imaginar que esse carro acaba colidindo com outro carro imaginário de outra pessoa que lê esse texto nesse exato momento.

Como a colisão foi imaginativa e ninguém se feriu, anotemos as placas dos carros que nos poderão proporcionar bons palpites para o jogo do bicho, para que se efetivados, possam pagar os prejuízos de tal acidente, imaginemos que as placas sejam EIP-1665 e KBX-5236.

Excluamos nós de antemão as letras que compõem essas placas imaginarias, pois agora pretendemos trabalhar só com os números. Após essa exclusão obteremos dois milhares que por si só já são estupendos palpites para o jogo do bicho.

Nesse Jogo do zoológico há um jogo que paga o maior prêmio, e portanto, podemos supor que é o jogo de maior dificuldade, esse é chamado de **Jogo na Milhar** e pelos mais diversos tipos de apostadores é perseguido e caçado. Esse jogo consiste que o apostador adivinhe os quatro números que sairão no prêmio que concorrer na ordem em que apostou, podendo ser só no primeiro jogando neste caso a **milhar na cabeça**, ou nos 5 primeiros

prêmios, jogando na **milhar cercada**, esse jogo quando apostado na cabeça paga o prêmio de 4000 reais para cada um real apostado e é dividido por 5 quando está concorrendo aos 5 prêmios.

Se apostássemos dois reais e cinquenta centavos em cada uma das milhares que a batida automobilística de logo acima nos gerou, sendo essas 1665 e 5236 e escolhêssemos a modalidade cercada afim de não perder o sopro de sorte que pode vir do primeiro ao quinto prêmio, e o resultado do dia fosse:

-----

P	N°	G	Bicho
1°.	2601	01	Avestruz
2°.	2012	03	Burro
3°.	3396	24	Veado
4°.	1664	16	Leão
5°.	5236	09	Cobra
6°.	4909	03	Burro
7°.	233	09	Cobra

-----

Teríamos faturado a bagatela de 2000 reais acertando a milhar da cobra no quinto prêmio que concorriamos. O valor de 2000 reais provêm da multiplicação do valor de nossa aposta, no caso 2,50, pelo o valor que o prêmio paga, 4000 reais, divididos por 5 por nossa modalidade ter sido cercada, obtendo assim tal valor.

O leitor mais atento vai perceber que no quarto prêmio dessa rodada de aposta obtivemos um número muito semelhante ao que por nós também foi apostado, vejamos, o número sorteado no quarto prêmio foi 1664 e o que nós apostamos foi o 1665, apesar da proximidade de tais números tendo nossa aposta só errado apenas um deles, nesse jogo nós os apostadores não ganharíamos sequer um vintém, pois jogando na milhar deve-se acertar os quatro números concorridos e não apenas três deles.

O jogo na milhar por ser o mais difícil e rentável do jogo do bicho recebe sobre ele diversas fantasias, sonhos e esperanças, se tornando até, pela belíssima obra de Moreira da Silva, Samba de breque intitulado “Acertei na milhar”:

#### **Acertei na Milhar (Moreira da Silva)**

Etelvina (o que é, Morengueira?)

Acertei no milhar!

Ganhei quinhentos contos (milhas), não vou mais trabalhar

você dê toda roupa velha aos pobres

e a mobília podemos quebrar

(breque)

"Isso é pra já, vamos quebrar. Pam, pam, bum, etc..."

Etelvina vai ter outra lua-de-mel

você vai ser madame

vai morar num grande hotel

eu vou comprar um nome não sei onde

de Marquês Morengueira de Visconde

um professor de francês mon amour

eu vou mudar seu nome pra Madame Pompadour

Até que enfim agora sou feliz

vou passear a Europa toda até Paris

e nossos filhos, oh, que inferno

eu vou pô-los num colégio interno

me telefone pro Mané do armazém

porque não quero ficar devendo nada a ninguém

e vou comprar um avião azul

para percorrer a América do Sul

mas de repente, derrepengente

Etelvina me acordou está na hora do batente

mas de repente, derrepengente

- Se acorda, Vargulino! Saia pela porta de trás que na frente tem gente.

Foi um sonho, minha gente!

Outra modalidade de aposta que as placas dos carros podem nos gerar é o **jogo nas centenas** que consiste no apostador escolher três números que devem aparecer no prêmio na ordem das centenas, ou seja, se escolhermos jogar dois jogos a partir das placas dos carros que colidiram, poderíamos jogar as centenas 232 ou 665, é claro que com os números das placas poderíamos formar outros números de três dígitos, porém usaremos esse aqui em um tom ilustrativo para facilitar a compreensão. Apostando esses números só teremos êxito se

nos sorteio aparecerem os números X232 e X665, sendo X qualquer numero de 0 à 9. Esse jogo é considerado um jogo difícil e por isso paga proporção de 1 para 600 quando acertado e é muito jogado pelos jogadores do jogo do bicho.

Podemos concorrer nessa modalidade de dois modos, somente no primeiro prêmio ou do primeiro ao quinto prêmio sorteado, tendo neste caso a proporção paga dividida pela quantidade de prêmios que concorreu, como já vimos em outros tipos de jogos acima.

Seguindo nos sorteios com os números ainda podemos apostar dentro do jogo do bicho no **jogo em dezenas** que consiste em escolher uma ou mais dezenas que devem aparecer sorteadas nos últimos algarismos dos números dos prêmios, podendo concorrer nessas modalidade como nos jogos à cima, somente no primeiro prêmio ou do primeiro ao quinto prêmios. Esse jogo paga para cada real apostado 60 reais tendo assim que se o jogador aposta cinco reais na dezena da cabeça e é beneficiado, lucraria aqui 300 reais.



Esses são principais tipos de jogos que se pode fazer no jogo do bicho e são os mais comumente apostados, todavia muitos outros tipos de apostas são válidas e bancadas pelos bicheiros do Brasil como as variações de **ternos e duques de dezenas e centenas** e a variação dessas e das milhares **combinadas e invertidas**, me atarei a essas aqui por uma questão de tempo e complexidade que não sei se ainda consigo alcançar, e que para você leitor possa descobrir também ao seu jeito como desafia-se números e bichos.

## Do passeio etnográfico à Vinheta literária.

### Por sorte ou azar?

As conversas com minha orientadora já haviam sido proveitosas, depois de percorrer o longo caminho confuso dos primeiros anos da graduação, me sentia apto a investir força em algo que poderia nortear meus caminhos monográficos no curso de antropologia. Por várias áreas e temas havia passado, esculpindo-se pouco a pouco meus quereres e ambições para com os caminhos a seguir.

Havia decidido trabalhar com o jogo do bicho, jogo do qual já tenho lembranças desde minha primeira infância. Confesso que escolhi o tema por uma carga afetiva que nem sei muito bem explicar, só sei que cresci como muitos outros em terras tupiniquins, respirando o ar embriagado de referências bichesticas, que apesar de no meu caso serem só leves odores, permeavam os espaços onde percorria, habitava e me constituía enquanto ser pensante.

O ano era 1994, eu e minha família ainda bastante nova afogávamos nas bagunças que só uma mudança de moradia podia provocar. Havíamos nos instalado em uma das quadras das quatrocentos da asa norte, todavia dessas mudanças posso dizer que me lembro de pouca coisa.

Lembrar pouca coisa é o mesmo do que se dizer que lembra de algo, pois para ser sincero, por mais que essa possa ser uma imagem construída e editada pela melhor das salas de edição, a memória, uma imagem ficou gravada nitidamente em minha cabeça desde essa primeira época.



Havíamos mudado há pouco tempo e ainda eram visíveis algumas caixas de mudança lacradas no chão da sala, não consigo me lembrar ao certo se era uma quarta-feira ou um sábado, só sei que entre uma abertura e outra meu pai me apanhou em seus ombros e me levou em o que ele mesmo chamou de um reconhecimento de área.

Andamos sobre o sol da manhã pelos novos caminhos diferentes de Brasília e em uma entre-quadra paramos em um pequeno e pouco movimentado bar. As mesas eram de lata e não eram muitas, encontravam-se ali, somente o dono do bar, nós e um senhor que lia atentamente o jornal em uma mesa mais afastada do estabelecimento. Sentamos e o dono do bar veio arrastando seus chinelos, meu pai o cumprimentou e disse que tínhamos mudado há pouco tempo, pediu um refrigerante para mim e uma cerveja para ele, enquanto o senhor que arrastava o chinelo pareceu em direção ao balcão caminhar.

Quando já estávamos no meio de nossas bebidas meu pai se levantou e foi ao dono do bar, pareceram conversar rápido, não me lembro do tempo ao certo, pois estava muito mais interessado em meu gaseificado refrigerante. Meu pai seguiu caminho, se aproximando do senhor que se encontrava mais afastado, o cumprimentando pareceu se apresentar, conversaram um pouco até que ele retirou do bolso um pequeno papel e algumas notas de dinheiro, entregou para o senhor que ali estava e recebeu um papel diferente em troca, agradeceu e pareceu cumprimentá-lo outra vez, voltou a nossa mesa onde terminamos as bebidas e seguimos caminho.

No caminho lembro de perguntar a ele sobre quem era o sujeito com o jornal no bar, do jeito que só crianças perguntonas o fariam, e dele ter me respondido que era o jogo do Bicho e que um dia por sorte ou azar eu poderia entender.



Essa foi das únicas vezes que acompanhei meu pai no jogo do bicho, e nem imaginava na época que isso poderia influenciar na minha escrita de hoje.

Depois desse acontecido cresci e me constitui enquanto o que sou. É certo que acabei descobrindo mais um pouco sobre o “Joguinho” pelos caminhos da vida, contanto o contato proporcionado por meu pai não fora dos mais assíduos, mas entre umas histórias ou outras comecei levemente a enxergar esse mundo.

63

## **Cachorro, o bicho fiel.**

Poderia ter sido muito mais fácil, eu sabia, se fosse filho de algum bicheiro ou apontador com relação direta ao jogo saberia muito mais, porém os leves odores foram suficientes a me motivar com esse tema na graduação, que por si só movimentava o povo e toda uma rede paralela ao Estado, decidi assim depois de velho, esse tema buscar.

Quando decidi o que buscar já sabia mais ou menos onde ir...



O sol das três da tarde castigava a lona azul. Simétricas as mesas e bancos amarelos emparelhavam-se limpos e vazios naquela quente tarde de Setembro. Poucas mesas eram ocupadas naquele bar, mas também

pudera, pois no calendário ainda marcava quarta-feira e uma longa e árdua semana ainda estava por vir.

[Sentados no bar somente encontravam-se três pessoas.]

Por entre os lugares ocupados por vazio somente três se enchiam de gente, pessoas próprias do cenário, é verdade, pois em seus lugares cativos compunham a beleza plástica do local.

Um jovem barbudo universitário esgueirava-se na última cadeira a esquerda do bar, bebia uma cerveja quase quente, castigada pelo sol, enquanto com seu olhar pedido passeava por entre as histórias de seu livro surrado e nos pequenos barulhos que o silêncio fazia.

No canto direito do estabelecimento um senhor de ralos cabelos grisalhos cochilava no pós almoço, que havia sido feito ali naquele mesmo local, dormia na superfície do sono, pronto para o despertar iminente de qualquer situação. Cochilava à espera da reprise de uma novela qualquer, carregando sempre a mesma pergunta, “vale a pena ver de novo?”

No centro e bem posicionado, amparado por duas cadeiras, um senhor de camisa listrada reclinava-se olhando para dentro do bar. Sobre sua mesa um saco plástico com a boca bem amarrada, um copo de água e um jornal. De tempos em tempos o saco se abria e de lá, o que parecia uma máquina de cartão de crédito era retirada, eram digitados alguns números, e o objeto ao seu lugar retornava, em um movimento treinado e suave o saco era amarrado de novo, e o tempo escorria minuto a minuto naquela tarde.

O senhor do centro trabalhava muito naquele dia, abria e fechava o saco de pouco em pouco tempo, sempre digitando os números que lhe eram, ora ditados ora escritos, por sujeitos dos mais variados tipos.

O seu ofício, lhe asseguro respeitável, nascido no Brasil com sua idade passando dos 100 anos. Mexia com animais todos sabiam, chamado por alguns de corretor Zoológico, trabalhava apontando jogo do bicho.

Dia de Quarta-feira é mais puxado, disse alguma vez àquelas paredes que já escutaram muitos números e conversas, também pudera dia de Quarta sai pela Federal, e todo ser humano tem direito de sonhar um pouquinho.

O bar naquele dia só se movimentava pelo jogo, vez ou outra alguém parava para tomar uma cerveja, mas os transitantes em maior número vinham de todos os lados com números escritos em papéis ou gravados em suas cabeças. Vinham dos mais variados tipos, senhores de idade puxando o neto pelo braço, jovens em momentos de intervalo de seu primeiro emprego, pais de família responsáveis, açougueiros, comerciantes,



mulheres. Sim mulheres também vinham fazer a fezinha naquela quente tarde de setembro.

Em um momento de intervalo, onde os jogadores transeuntes deram uma folga, o telefone tocou, poderia ser o telefone da mesa à esquerda de algum amigo do universitário chamando o mesmo para tomar uma ou duas cervejas naquela, pra eles, tarde despreocupada, mas não foi. Poderia ter sido o telefone da mesa direita rompendo o sono despreocupado daquele senhor, sendo o chamado de sua esposa que havia lhe esperado para o almoço, mas não era. O telefone que tocou foi da mesa do centro e incrivelmente trazia mais uma série de números para serem digitados naquela máquina de cartão de crédito.

Quando desligou o telefone o corretor buscou diálogo com quem havia lhe acompanhado naquela laboriosa tarde, e com uma voz imponente falou tanto à mesa da direita quanto à mesa da esquerda.

Disse que quem havia lhe ligado era um antigo conhecido, professor da UnB, que fazia seus jogos nos bichos sempre com ele, por ali mesmo naquela banca.

Até ai nada fora do comum, ele mesmo salientou, porém a ligação vinha com um prefixo estranho, 81 se não me engano, o professor havia ligado de Recife, só para realizar o jogo com o corretor que sempre lhe parecia mais fiel.

O senhor da mesa do centro sorriu, pois sabia que o jogo do zoológico em Recife já tinha status de loteria legalizada, com pontos comerciais em todos os bairros daquela Veneza brasileira. Porém o professor havia realizado um interurbano só para jogar com quem sempre apontava seu jogo.

Dos números jogados pelo professor não lembro nem poderia saber, mas o resultado ainda hoje anda na cabeça de quem ali naquele bar estava à tarde inteira, nesse dia deu grupo 05, o grupo do cachorro, animal fiel, companheiro de amizade certa.

Nunca foi tão óbvio.

## Sonho de mãe.

O telefone toca me afastando de um sonho qualquer. Ainda me arrastando com os olhos fechados, tateio a organizada bagunça que está sobre meu criado mudo. O toque que ressoa em minha mente já há muito me incomodava, certamente por continuar o mesmo desde o dia em que o aparelho me foi dado., “O toque estridente me tira o sono” é a desculpa que me dou para justificar a fadiga de trocar.

Quando o encontro vibrar na ponta dos dedos levo um baque em meus olhos recém abertos. O telefone que chamava era de minha mãe, e telefonema de mãe na boca da madrugada quando o filho não está à se divertir noite a dentro, assusta qualquer um.

Atendo rápido, espantando as últimas poeiras de sono ainda presas em minhas pálpebras, quando sua voz doce me acalmou por inteiro.

*- Oi meu amor, pode ficar tranquilo a mamãe tá bem. Liguei essa hora pra lhe contar um sonho e pra pedir pra você amanhã ganhar no bicho pra gente.*

Ascendo à luz depressa, já procurando o caderninho que começou acompanhar meus sonhos desde o começo das jogatinas no zoológico, o encontro posicionado no mesmo lugar onde achei o bendito celular e peço pra que ela me conte com calma cada detalhe de seu sonho.

Disse-me que sonhava um sonho esquisito onde tinha um belíssimo e bem educado cavalo de estimação criado nas entranhas de seu apartamento, disse que no sonho o zelo com animal era de uma bondade impar e que todos o tratavam como pessoa da família.

O cavalo transitava livremente por todos os cômodos da casa, escolhendo onde e o que devia e podia fazer, era como um desses cachorros de madame que dorme com os donos, pois acabou virando o dono dos que um dia o quiseram dominar.

No sonho algo surpreendente aconteceu por algum motivo ninguém havia descido com o cavalo para passear, e apertado o cavalo ficou se aliviando por ali mesmo, na sala de minha mãe.

O cavalo se aliviou e aliviou, e aliviou ali mesmo. Enquanto o monte de merda subia e subia, enchendo de excremento a sala da casa de minha mãe.

Minha mãe ria sem saber o que fazer, pois teria uma síncope se o sonho fosse real, afinal um monte de merda na sala de uma capricorniana organizada não a faria feliz.

Despediu-se ao telefone lembrando-me de jogar assim que acordasse. E sua voz povoou o meu resto de sono.

Acordei cedo buscando em todos os lugares os decifradores de sonhos, pois jogar somente no cavalo seria um tiro tolo e não aproveitador de um sonho de tão grande calibre.

Os mais velhos no jogo do bicho comentam que palpites de sonho não são sobretudo tão óbvios, carecendo de boas interpretações que se não são feitas acabam perdendo sua sorte, que como diria meu pai, passa como um cavalo encilhado somente uma vez.

Rodei pela internet e em livros sobre sonhos, tentando decifrar ao máximo o que foi me apresentado, peguei teorias sobre cavalos e milhares e depois de algum tempo já tinha alguns números confiáveis para apostar.

Queria ter feito o jogo para todos os sorteios do bicho no dia, mas abdiquei dos dois primeiros, das onze e das duas, pela falta de dinheiro que não povoava minha carteira no momento.

Cheguei ao restaurante por volta das duas e meia e notei algo de diferente no ambiente de fazer jogo, sobre a mesa onde outrora só se posicionava o saco plástico lacrando a maquina do bicho, um livro repousava perto do jornal, era um livro surrado pelo tempo e incrivelmente sobre sonhos.

Abandonei de antemão os números que haviam me deixado seguro pouco tempo atrás e adentrei no livro procurando respostas para o sonho de minha mãe, as descrições e palpites pareciam ser os mesmos alçando um precário padrão nas interpretações, mas foi meio que na sorte, em um papo despretenso que com o bicheiro, encontrei uma interpretação diferente que ainda não havia revelado.

Foi bem longe do cavalo que um palpite veio a aparecer, *sonhar com merda é um bom prenúncio pro jogo e palpita bons ventos na área financeira*, disse o apontador, e completou que o animal correspondente não poderia ser outro, só podia ser vaca por esse ser o maior produtor de estrume com quem temos contato.

Joguei o que tinha nos grupos do cavalo e da vaca para os sorteios das 18:00 e das 21:00 que ainda estavam por vir, além de umas duas ou três milhares para tentar o prêmio grande.

Agora era só esperar.

Às 18:00 no sorteio Para Todos Noturno o prêmio não veio, mas não fiquei chateado como já tinha ficado outrora nas perdas de palpite, algo me tranquilizava, talvez a voz calma de minha mãe.

E as nove? A, as bem ditas nove horas, que não mais que de repente trouxeram-me em seu resultado a vaca estrela ruminando mimosa na cabeça do primeiro prêmio corujinha daquele dia.

Agraciado naquele prêmio sim, não pelo mais óbvio é claro, mas sim pelos escondidos nos caminhos das interpretações que se podem fazer do sonhar.

## **Quando cobra, cobra.**

Algumas coisas dificilmente mudavam naquele lugar. Geralmente alguns objetos e coisas, pessoas e palavras repetiam-se estáticos no decorrer dos dias naquele restaurante, bar e também ponto de jogo do bicho.

Por exemplo, o lugar onde o bicheiro apontava os jogos era sempre o mesmo, à primeira mesa a esquerda de quem sai do estabelecimento. Seu assento também parecia ser especial, pois ao invés de utilizar somente uma cadeira dessas de plástico que o lugar possuía, punhava duas em conjunto pensando talvez no seu melhor conforto.

[E todos os dias tais fatos repetiam-se como cacoetes.]

Na mesa do corretor alguns elementos estavam sempre apostos e quase inexplicavelmente ocupavam os mesmos lugares diariamente.

A máquina de apontar jogos estava sempre parcialmente fechada em um saco plástico de supermercado, e todos os dias posicionava-se no canto esquerdo daquela mesa amarela. Ainda na mesa, um copo de água fazia-se notado frequentemente repousando quase que centralizado no meio da metade direita da mesa que os amparava.

[ainda outros artefatos se repetiam no local]

Outro objeto assíduo a aquele lugar se encontrava no centro da mesa do apontador, misturando-se as outras coisas que estavam por ali, era o que mais movimentava-se dentre os três. Famoso por trazer mensagens que se dizem notícia, se tratava de um jornal diário qualquer, que quando não estava em uso repousava cuidadosamente dobrado e organizado pelo último que o tivesse lido.

O tabloide geralmente não era dos mais caros, via de regra parecia uma dessas publicações que se pode comprar com um ou dois reais, quase como aqueles que quando

manuseados por mãos úmidas tingem a ponta dos dedos. O periódico não parecia sobretudo ruim, pois em numerosas páginas trazia notícias quase confiáveis aos leitores quase atentos.

Sempre o primeiro a ler o folhetim era o apontador e esse tinha preferência sobre os outros, não pela autoridade que tinha como bicheiro, mas sim por ele mesmo trazer o jornal.

Veza ou outra algum vento diferente soprava aquele diário e misteriosamente algumas coisas pareciam acontecer de um modo diferente.

Na minha concepção afirmo que esse vento que sopra, sopra tudo a seu bel prazer, podendo vir a beijar nas variadas coisas aquelas mais inusitadas, todavia afirmo, que com o jornal que costumava residir ali sobre aquela mesa ter visto tais assopros mais de uma vez.



Era dia de segunda-feira no bar e restaurante do local. O sol da manhã iluminava quase que posição de 09:00 horas e radiava no céu limpo e livre de nuvens como é comum no planalto central.

Cerca de três ou quatro mesas eram ocupadas naquele momento, não com muitas pessoas em cada uma delas é verdade, porém dado a frequência de assuntos comuns entre elas se poderia colocar todas juntas em uma mesa só.

Os debates sobre futebol eram um dos assuntos que mais rendia nas conversas entre os presentes do local, também pudera dado que segunda-feira é depois de domingo, dia em que os times disputam suas partidas futebolísticas tradicionalmente no Brasil.

Algumas notícias costumavam ser comentadas também. Algum político que foi pego com a boca na botija, algum assassinato violento ou qualquer outra coisa que possa ter sido noticiada pelo Fantástico.

Veza ou outra quem ditava o rumo da prosa eram as capas de jornal que a meu ver são em sua maioria interessantes, também pudera são pensadas justamente para tal, pois são elas mesmas que estão incumbidas de vender-se.

Naquela segunda-feira a manchete principal trazia um alvoroço para o mundo dos bichos, vinha estampado na primeira capa, em matéria de destaque, o seguinte dizer em letras garrafais:

**- olha a cobra! -**

Era o prólogo da notícia que trazia informações sobre uma cobra encontrada no décimo quinto andar de um prédio em Brasília. A cobra havia sido encontrada no apartamento de um jovem casal e teria sido

descoberta pelo gato de estimação dos dois. Os bombeiros chamados não conseguiram fazer a captura imediata e a notícia inusitada virou um prato cheio aos jornalistas.

O que provavelmente quem escreveu tal matéria não imaginava é que ela influenciaria tanto nos rumos da prosa sobre jogo do bicho daquele dia.

À quase todas as pessoas que chegavam para realizar seu jogos ali naquele estabelecimento com aquele bicheiro, acabavam sendo recebidos naquele dia com o mesmo palpito da manchete do jornal, cobra na cabeça, era o que ele mesmo sugeria, dado que tal palpito chegara de forma tão explícita.

Contudo não eram todos que recebiam tal palpito de primeira mão, me arrisco a dizer que nem eram, do todo de apostadores, a sua maioria que confiava em tal palpito. Muitos diziam que os palpites não vem de forma tão clara e preferiam palpitar por outras direções.

Entretanto alguns dos que passavam por ali acabavam se entusiasmando com a conversa da cobra, e nesse palpito deixavam bons valores.

De certo os entusiasmados o faziam por ainda não terem palpito elaborado, e realizavam sua fé com muito esperança para o jogo de 11:00 horas que a ainda tardava a chegar, cobra na cabeça era o que esses apostadores rogavam.

O tempo passava tímido, parecia até nem ter muito vontade de passar. As palavras que se proferiam sobre a cobra ali na mesa do bicheiro acabavam ecoando nas mesas posteriores, afinal mesmo que não se jogue no palpito aparecido pelo menos tal palpito se comenta.

O restaurante começou a encher para o almoço e pouco a pouco as mesas outrora vazias completavam-se de comida e condimentos. O relógio marcava por volta das 11 e pouco, não podendo por isso ser mais realizado com o apontador nenhum jogo para os primeiros prêmios.

Quem tinha apostado não parecia estar ansiosos pelo resultado esperava como quem espera normal a alguma coisa que periodicamente vem, como vem os ônibus e os amores retraídos, sendo que alguns outros nem se quer lá esperavam, pois haviam de ter outras coisas mais importantes para fazer.

Exatamente as 11:30 podia se escutar o barulho da máquina de apontar jogos grafando o resultado do prêmio no papel, e esse pelo que me pareceu não agradou muito o velho bicheiro.

Realmente o resultado do primeiro prêmio daquele dia vinha puxado pela cobra, majestosa e ardilosa esgueirava-se sorrateira e escorregadia por entre as mãos do bicheiro, esse possivelmente nervoso com o resultado balançava a cabeça de um lado para o outro não podendo acreditar.

Com o jornal em riste mostrou o fruto do palpite a quem ainda não o tivesse visto e se lamentou de ele mesmo não ter acompanhado o palpite do tabloide.

Não jogou o palpite da cobra por não poder jogar todos os palpites que lhe apareciam, e por julgar esse muito óbvio, o colocou de lado servindo somente como chamariz aos possíveis apostadores que passavam por seu ponto.

Como ele mesmo divulgou tal fato, bancou vários jogos vencedores tendo que desembolsar ali alguns prêmios da cobra que viriam a ser cobrados.

Finalizou os comentários dizendo que palpites como esse ocasionalmente quebravam a banca, por serem tão óbvios ao ponto de serem perdidos.

[Quando o jornal traz palpite certo traz também a tristeza do bicheiro.]

## **Sobre quem vê o bicho.**

A mesa do desjejum matinal daquela família de classe média já estava bem posta. Também pudera, Marta a secretaria havia levantado mais cedo para empreitada dos ovos fritos do patrão e as torradas com geleia da patroa.

A conversa daquele dia era diferente, há tempos a refeição matinal não se apresentava tão agitada. Dona Vera havia sonhado a noite inteira em um sonho de papo esquisito, que envolvia um elefante de circo se apresentando no teatro municipal.

O sonho havia trazido o passado de dona Vera à tona, não pela relação com um elefante de circo é claro, mas a fazendo lembrar-se de sua infância no Rio de Janeiro e de sua relação com seu pai. Lembrou ainda da fé no zoológico de que ele mesmo tinha, e que com muita maestria tentava agarrar a deusa fortuna vez ou outra no jogo do bicho.

Antes de fazer o pedido para o marido à mesa titubeou, pois sabia da fama de moralista que ele carregava entre os amigos de seu trabalho no funcionalismo público.

É verdade que queria ligar para seu pai, mas esse havia morrido uns dois anos antes em um trágico acidente de carro ainda não muito bem explicado.

Resolveu pedir, meio que como desculpa de restaurar a memória do pai, mas queria realmente saber a capacidade de seus sonhos que outrora pareciam funcionar em sua infância.

*- Se podia jogar no bicho, hem meu bem? Como o papai fazia quando a gente era criança lá no Rio, ele sempre que acordava nos visitava quase como em um ritual e anotava o sonho de todos em nossa casa.*

*- Que isso meu amor você com esse papo de bicho de novo? Ele falou sem tempo para pensar, você quer que eu seja preso? Não viu ontem no fantástico a gravidade da situação? E ainda emendou sem espaço para resposta, E mesmo que quisesse onde faria? Moramos em Brasília não no bagunçado Rio de Janeiro.*

*- Meu bem, ela falou depois de uma pausa dramática, papai quando vinha aqui nos visitar sempre dava um jeito de jogar, por que você não daria? E ainda completou como se não acreditasse no que ela mesmo falava. Crime é o preço desses impostos no Brasil, e não testar os sonhos como eu quero fazer.*

*- Não quero e não jogo - respondeu o marido em um tom ríspido. Jogatina é coisa pra malandro desocupado que ao invés de conseguir dinheiro com o suor do trabalho espera a sorte lhe sorrir sentado na mais pacata sarjeta.*



O diálogo se findou ali, sem ser mais nenhuma palavra dita no café da manhã.

Depois do café os dois se dirigiram em seus respectivos carros aos seus respectivos trabalhos, deixando Marta, a empregada, com a louça suja do café e a própria cama ainda desarrumada. Nesse dia porém deixaram outra coisa além de bagunça e pratos sujos, deixaram um sonho que embriagava o ar junto com o cheiro de café que ainda tomava a cozinha.

Marta adiantou o serviço não queria se atrasar, pois já tinha o palpite certo e sabia aonde realizar a batalha (contra ou a favor) da sorte. O que os patrões não sabiam, ou não lhe eram passível de ver, é que no bar/restaurante onde os dois costumavam ir para comprar cigarros e às vezes bebericar umas e outras para fugir um do outro, havia um apontador do jogo do zoológico, um bicheiro que se encontrava a uma dezena de metros do “lar-doce-lar” do casal.

Naquele dia deu elefante duas vezes na cabeça e Marta, a secretária, adiantou seu décimo terceiro graças à invisibilidade que era lhe era fadada pelos dois nos momentos de jejum do casal. Sendo ajudada também, pela invisibilidade do manipulador dos números de bichos, que do outro lado da rua só é visto por quem o pode ver.

73

## **Sobre quem lê o futuro**

O bar onde se fazia o jogo do bicho parecia às vezes ser a extensão da casa de alguns frequentadores daquele lugar. Lá se comia com fartura, se bebia sem preocupação, e gastava-se o tempo em longas conversas descompromissadas.

Muitos que ali se encontravam no passar dos dias se conheciam de longa data, tendo os amigos ali firmados como uma espécie de segunda família. De fato era uma família mais descontraída que o comum, pois relações amistosas não consanguíneas pareciam ser mais frutíferas ali naquele lugar.

A maioria dos frequentadores morava ali nas imediações da quadra e o contato de longa data se dava por tal proximidade. O bar e restaurante era um dos poucos da região que ainda mantinha os clientes antigos, dado que tal quadra tenha se tornado um ponto de encontro dos jovens universitários da cidade de Brasília.

Entre os amigos e conhecidos que o bar proporcionava, um tom de jocosidade e respeito imperava nas conversas do local, sempre um engraçadinho ou outro estava a trabalhar a mais formosa piada que com um respeitoso sarro de um, divertiria todos os demais. O que recebia a galhofa não ficava para trás, quando já não de bate pronto respondia a piada, preparava uma, duas ou três vezes melhor, para assim continuar as prosas.

Os passantes e desconhecidos não escapavam às brincadeiras, sempre algum comentário ou olhar deflagrava risadas em todos dali, algumas vezes disfarçando a piada mas em outras nem tanto.

Os temas eram os mais clichês à senhores de média ou idade inteira, e passavam por brincadeiras com a masculinidade e traição ou essas aparências, entre outros assuntos que se retirados do próprio contexto não fariam graça nenhuma.

Os estabelecimentos vizinhos eram muitos, e a maioria de seus donos naquele bar e restaurante passavam pelo menos uma vez ao dia. Do lado esquerdo uma loja de artigos eletrônicos e impressão, à direita um sebo de livros quase a fechar, atrás desse, uma escola de pintura artística, e paralelo à mesma, uma loja de material de construção.

Ainda no mesmo bloco um grande estabelecimento voltado para a pesca e artigos náutico-esportivos e ao seu lado, fechando os estabelecimentos desse primeiro quadrado, um bar e restaurante novo, aberto há pouquíssimo tempo, especializado em churrascos que só abria de noite é verdade, e parecia ter outro público que não o que naquele bar e restaurante se frequentava.

Uma loja que fazia parte das chacotas feitas pelos frequentadores daquele lugar se posicionava em frente ao ponto de jogo do bicho, não ficava no mesmo bloco deste, mas era uma espécie de vizinho espelho no bloco da frente.

O estabelecimento mexia com o que chamo de magia ou algo do tipo, jogava-se búzios e tarôs entre outros, em uma busca pela predição do futuro. O dono tinha um jeito peculiar, sempre de camisa branca combinando com cabelo e bigode também brancos consultava os clientes em buscas oraculares. O senhor usava um óculos desses redondos, estilo John Lennon, e sempre com uma feição amena recebia seus selecionados clientes que pretendiam com seus futuros jogar.

A decoração possuía dos mais diversos artigos afro-indianos, com panos pendurados cuidadosamente grafados e sistematizados ao longo da sala. Uma mesa redonda se aparecia dentro do estabelecimento rodeada de belíssimas poltronas rústicas onde eram recebidos os diversos clientes.

Veç ou outra o dono abria a loja com uma defumação de incensos e com sonoros e agudos toques de sino, que pareciam aclimatar o seu ambiente de trabalho. O fato que mais

chamava atenção nesse lugar era a excentricidade de seu dono que com uma cobra no pescoço as vezes recebia seus clientes prontos a olhar seus futuros nas cartas.

O uso da cobra como cachecol era um prato cheio para os comentários, mesmo que esse fato só tenha sido visto poucas vezes e por poucas pessoas. A partir do primeiro ocorrido o senhor já possuía apelido certo, o homem da cobra era como era chamado não em sua presença é claro, mas em sua frente com certeza dado a posição de sua loja.

Não era muito de visitar os vizinhos da frente e quando o fazia limitava-se a tomar um pequeno café com algum salgado na intenção de matar a fome provavelmente. O senhor era um rapaz cordial e tranquilo não parecendo poder fazer mal a ninguém, e na relação com as peças carimbadas do local sempre muito educado os cumprimentando com leves balançares de cabeça.

No jogo do bicho parecia nunca ter se arriscado, talvez por não ser bom a um vidente desafiar jogos de azar, afinal em tese seus palpites deveriam valer um pouco mais do que outros palpites comuns, dado suas relações diretas com pensamentos futuros.

Em dia comum algo mudou, ao invés de ir direto ao balcão para assim pedir o café e o salgado de costume parou em frente ao bicheiro e a esse se pronunciou;

*Tem burro ai nesse jogo do bicho?* Falou o moço coçando o bigode.

*Tem sim.* Respondeu o bicheiro prestativo.

*E leão?* O vidente emendou.

*Tem também. Falando rápido como se fosse óbvio.*

*E como posso jogar neles?*

*Ué, se pode jogar nos dois em um duque, ganhando se os dois aparecerem juntos no sorteio.*

*E quanto eu tenho que pagar?* Perguntou apreensivo.

*O quanto você quiser, o jogo paga proporcional, pra cada 1 real apostado paga 18,75.*

*Cinco reais tá bom?*

*Ué 93 dá?* Respondeu o bicheiro brincando.

*É pode ser, afinal tudo que vem de graça é lucro. E quando fico sabendo se ganhei?* Por fim interpelou.

*Pode passar aqui mais tarde se tiver ganhado eu ainda estarei por aqui.* Finalizou o bicheiro com um sorriso no rosto.

A conversa não poderia ter sido mais rápida, em poucos minutos o vizinho da frente descobriu como e quanto apostar em seus palpites. Nesse curto período de tempo pareceu descobrir a presença de dois bichos no jogo, e no final pareceu sair satisfeito com as apostas que realizou.

O jogo a qual concorreu sairia as 18:30, horário em que também o bicheiro costumava fechar o ponto, esperando somente quando algum de seus clientes acertava algum prêmio para esse horário.

Naquele dia a expectativa sobre o burro e o leão era grande, pelo menos para mim que assisti toda a cena naquela tarde, afinal era a primeira vez que acompanhei aquele senhor jogar, podendo assistir em fim a qualidade de seus palpites.

As posições em reflexo do estabelecimento de jogo e do que se pretende ver a sorte pareciam até brincadeira, pois nos dois se mexia com fatos imprevisíveis cada um ao seu modo e cada um com seus clientes.

Esprei nesse dia até o seguinte resultado sair, sendo o cavalo majestoso aparecido no primeiro prêmio do para todos noturno (PTN). Entretanto nesse dia nem o burro nem o leão deram as caras naquele resultado. Não fiquei mais ali, e nem sei se o homem da cobra voltou para saber que não havia ganhado, só sei que naquele dia saber o futuro de pouco ajudou no jogo do bicho.

76

## **Quando o gato caça o cachorro.**

Um cartaz muito bem pregado no caixa do estabelecimento indicava as três opções para o almoço. Dobradinha, galinhada e carne suína assada eram as opções naquele comum 11 de julho de 2012.

Eram quase todas as mesmas ocupadas ali, e as refeições que nelas repousavam, se misturavam aleatórias dependendo somente das preferências dos clientes.

Enquanto as refeições eram desfrutadas, na Tv ao longe ainda passava um programa de esporte qualquer, evidenciando ali mais uma vez que era hora do tão esperado almoço.



A TV era uma peça importante daquele estabelecimento, sendo usada de diversas maneiras para entreter os frequentadores assíduos daquele lugar. Costumava passar boa parte do tempo ligada, estando quase sempre acesa em algum canal que parecia interessante para o momento.

Na primeira faixa da manhã que ia de 8:00 as 10:00 horas costumava televisualizar alguns programas típicos das manhãs brasileiras, sendo esses sempre permeados com receitas culinárias e mensagens motivadoras boas para baixa auto estima. No ínterim que seguia até as 11:00, acompanhava alguns desenhos qualqueres, quando não repousava sobre alguns programas de notícias que repetiam informações do jornal matinal.

O certo era que daí em diante o cubo televisivo tinha sintonização certa e costumava durar até depois do almoço, sintonizava-se nos programas esportivos que costumam, no caso brasileiro, serem excessivamente concentrados em temas futebolísticos. Tais programas sempre precediam os jornais locais e nacional que estrategicamente posicionados depois do circo da pelota dão o tom nas mentes cansadas pelo labor do almoço.

A programação da tarde parecia ser sazonal e nas primeiras horas do sol em decadência pareciam revezar-se entre reprises de novelas antigas e programas de excentricidades quaisquer encontradas no mundo em que pisamos e também no mundo da internet.

Com o sol poente a veia jornalística voltava a pulsar, iniciando tal pegada com programas de pegar bandido e acidentes automobilísticos de São Paulo, orquestrados por um antigo radialista esportivo lançador de jargões como “Isso é uma pouca vergonha” e “onde nós vamos parar”, estendendo-se até o jornal final das oito horas com o âncora mais sinicamente bonzinho portador da mais sensual mexa branca de todos os tempos que inicia quase que diariamente sua lavagem cerebral com um sonoro “Boa noite!”.

Veza ou outra no passar dos dias o bicheiro que ali residia parecia interessado no televisor, virando parcialmente a cadeira para o rumo das imagens coloridas. Não se podia perceber um padrão desses interesses, exceto quando alguma partida futebolística estava sendo televisualizada, momento em que ele mesmo virava por completo a posição de sua cadeira.

Na transmissão do jornal do almoço daquele dia, sua cadeira parecia estar mais virada do que o comum, estando um pouco mais bem posicionada que as viradas parciais, e um pouco menos que as viradas totais provocadas pelo futebol.

A notícia esperada já havia sido prenunciada no decorrer da transmissão televisiva daquele 11 de julho de 2012, e quase que

estrategicamente por coincidência teve seu ápice na matéria que abria o jornal televisivo da refeição do meio do dia.

A promulga daquele dia já vinha sendo construída pelos veículos de massa há algum tempo, na verdade, desde que a relação e a imagem de alguns políticos que bradavam as burras no Congresso pela moralização da casa, escorreram-se por cachoeiras goianas.

O jornal abriu seus trabalhos com um link direto do Senado onde alguns poucos escolhidos convidados tinham a oportunidade de acompanhar uma possível cassação de mandato.

O réu se postava nervoso e careca em uma das cadeiras da sala oval, depois de ter proferido algum tempo antes um discurso onde negou todas as acusações.

Em sua homilia foi enérgico ao se comparar a um cão sarnento que sem direito de defesa é açoitado por pequenos motivos pelo seu dono.

A acusação parecia sólida, ou talvez se transformasse dura pelo apelo da mídia. Os acusadores apontavam a implícita relação de tal senador com quem poderíamos definir como empresário dos jogos e licitações goiano, que por articulações políticas monetárias infiltrava-se na política para dessa se beneficiar.

Os jornais definiram o goiano em particular como bicheiro, apesar dessa ser a menor de suas ocupações, dado que era nos caça-níqueis de onde se observava sua maior relação com o jogo de azar, mas a palavra bicheiro parecia soar mais forte e carrega no fundo um pouco mais de maldade e popularidade para se vender notícias.

O pivô de tal cena, por meio de suas relações públicas, se infiltrara na política, usando alguns senadores como fantoches à seu interesse.

Dos demais fantoches foi o cachorro sarnento dos amigos fiéis que mais apareceu, e pelas diversas conversas telefônicas que tinha com o mestre foi o que mais se destacou.

O discurso do senador pareceu não ter dado muito certo visto que o resultado do pedido de cassação do mesmo não ter sido a ele muito favorável, e aconteceu ali ao vivo no jornal do almoço a divulgação da votação que cassaria apenas pela segunda vez o mandato de um senador naquela casa.

Os números da votação não poderiam ser mais condescendentes, não por ter sido essa uma diferença em si muito expressiva, mas sim por esses serem ironicamente também representado e significados pelo mudo dos bichos.

O dia em que foi definido tal pleito fora 11 como já falamos acima, no bicho, cavalo, aquele que carrega carga para seu dono como as famosas mulas usadas para o tráfico internacional.

E na votação 56 a 19, onde são os gatos, número 56, arditos e traiçoeiros prontos a derrubar o que seja mais fácil para salvar a própria pele, número contabilizado pelos que ocupam as cadeiras do senado que caçam o cão sarnento, número 19, que era em si o melhor amigo do “homem”.

O cão sarnento saiu desolado, tendo noção da própria culpa. Saiu sorrateiramente sem uma palavra falar. Saiu triste, sabendo que só poderia voltar a mamar nas deliciosas tetas de mel da Vaca Estado, 25, 15 anos depois de ter sido entregue pelos gatos.

A notícia não gerou demasiados comentários, sendo dos poucos o mais expressivo uma careta do bicheiro que mostrava indiferença ao acontecido retornando a cadeira a sua posição original dando as costas para as próximas notícias.

É verdade que a notícia que abriu o jornal daquele dia, olhada por olhos comuns, parecia interferir de algum jeito no mundo dos bichos, todavia aquele bafafá que aconteceu somente pela segunda vez no país no qual estamos, ali, não pareceu reverberar.

Os jogos saíram normalmente. As pessoas apostaram normalmente. A polícia não repreendeu mais ou menos o jogo por tal fato. E por fim nem a dobradinha nem o porco nem a galinha ficaram mais ou menos saborosos com o acontecido daquele dia.

79

## **Pescoço de peru.**

E hoje dona Chica, que tem de bom pro almoço?

Hoje tem pescoço de peru no molho, vai querer um?

Quero sim, e me traz uma cerveja faz favor.

O restaurante de dona Chica se apresentava cheio na metade exata daquele dia. O resultado das onze, poderia ter seus números conferidos na primeira mesa daquele local.

“Carneiro na cabeça” estampavam a linhas dos bichos do resultado da manhã. Fato que não influenciava nas apostas para os prêmios que se seguiam, saindo bem como o apetitoso pescoço de peru que em muitas mesas eram servidos ali.

O rebuliço e a balbúrdia ecoavam naquele espaço por horas silencioso. Eram ouvidos ali os barulhos estridentes do contato afoito entre garfos facas e pratos.

Outro som que a sinfonia completava, era o agudo “pi pi pi” feito pela maquina de apontar jogos, e essa mistura de imagens e som dava um tom lúdico a mais um almoço servido naquele estabelecimento.

A pausa para o almoço do apontador era sagrada, costumava sair por volta das uma, só retornando às beiras das três quando o movimento de refeição já não era tão intenso. Na verdade a saída até pouco podia ser entendida com “almoço”, já que era por ali mesmo que ele costumava almoçar.

Naquele dia pode se dizer que algo foi diferente, quando o pescoço de peru chamou a aperitiva, e mesmo sendo essa a saidera, fez o banqueiro por ali ficar. Sendo “O pescoço de peru estava de lamber os beiços” o motivo que achei mais plausível sobre essa decisão comentar.

Por volta das uma e meia uma figura quase estranha ao ambiente penetrou naquele espaço. Era um senhor que muito raramente realizava seus jogos por ali, não tendo muita intimidade nem com cativos nem com passantes daquele local. O burburinho comentava que o mesmo gostava de jogar muito, para alguns até descontroladamente, todavia comentários dos mais respeitáveis possíveis sem nunca nos jogos do parceiro ninguém comentar.

Chegou como se todos fossemos amigos de infância, sempre com um tom de voz alto e descontraído, porém sem exceder os limites do social, se posicionou perto do bicheiro e começou a brincar de bicho.

Parecia estar apreensivo, enquanto ditava um emaranhado de duques de dezena em um tom de voz alto, olhava para os lados compulsivamente como se escondesse de algo ou alguém.



A apreensão não atrapalhou a habilidade com os números, e continuou jogando duques fazendo os mesmos jogos por muitas vezes serem repetidos para todos os três sorteios que ainda estavam por vir.

Veza ou outra ameaçava parar o jogo, guardando as pules já apostadas no bolso de sua camisa, comentava sobre sua experiência nesse, se vangloriando de ser um bom jogador enquanto dava uma fiscalizada legítima em seus arredores. Nesse olhar perdido encontrava um outro palpite qualquer, podendo esse ser algum número de telefone de loja ou a placa de um carro comum, inspirava-se de novo e voltava a apostar nos duques de dezenas, sempre salientando a qualidade dos bichos em que jogava, procurando um olhar cúmplice dos que estavam ali naquele bar.

Enquanto porcos, borboletas e elefantes rolavam soltos, meio que propositalmente sem querer o jogador pronunciou o motivo de sua apreensão primeira, disse que esperava sua esposa que resolvia problemas no comércio, e que essa, não poderia nem imaginar nem ver suas brincadeiras no senhor do acaso Zoológico, afinal não eram todos que lidavam tão bem com as benesses da sorte.

Juntou o emaranhado de poules acumuladas e em uma saída furtiva com um breve até logo correu ao encontro de sua esposa que já esperava o fitando do outro lado da rua.

Os comentários de quem assistiu a cena não poderiam ser outros naquele ambiente predominantemente masculino, e em meio a risadas se anedotou o jeito atabalhado daquele senhor que talvez jogasse de mais.

Nesse dia ironicamente o prêmio não veio ao, em suas palavras, “experiente jogador do zoológico” e sim a um trabalhador comum que almoçando ali naquele bar investiu algum trocado no bicho.

Baseando sua sorte no estomago jogou algum dinheiro naquela ave sem titubear, carregando peru, logo que ficou sabendo do PF que comeria naquele dia. E o danado que têm fama morrer na véspera, mesmo sendo essa a *nossa* véspera acabou aparecendo com força às 18:00 e às 21:00 horas daquele dia.

O apontador injuriado reclamou em tom de galhofa do palpito que no começo parecia bobo e no final saiu vitorioso de mais um dia de jogo naquele humilde bar.

A sorte manda notícias, mas apenas servem à quem sabe lê-las

## **De cadeiras e sombras.**

Parecem-me engraçadas algumas manias. É sim, manias, aquelas coisas que nós seres humanos fazemos, às vezes até sem perceber recorrentemente. Joãozinho tem mania de roer a unha, mariazinha tem mania de grandeza. São frases onde a mania vai bem obrigado.

Há algumas manias mais bobas que outras, como também as mais elaboradas, entretanto há pouco tempo encontrei uma classe de manias que ainda não havia encontrado. Havia percebido assim não mais que de repente uma mania que dá em grupo. Uma mania de uma classe social de trabalho. A mania dos apontadores de jogo do bicho com suas diferenciadas cadeiras.

É justo para alguém que trabalhe, seja num comércio, num escritório ou nos corredores da universidade, que esse seja confortável. Se não em todos os significados que confortável contêm, mas pelo menos onde as nádegas descansam no decorrer do serviço.

Pude acompanhar alguns diferentes operários do zoológico e também pude ver como tal trabalho se faz, sendo esse trabalho uma espécie de mistura entre o ofício de bancador de aposta, onde se anotam números e bichos, com o ofício de conselheiro proseador, que ao saber um pouco mais sobre o jogo do bicho e da vida dá conselhos e ensina quem porventura precisar. Podemos dizer que o trabalho de quem aponta o jogo do bicho é sempre uma laboriosa espera, onde o banqueiro aguarda o apostador que nesse jogo venha brincar. Melhor que espere sentado, e sendo assim, que se tenha uma boa cadeira.

Tal trabalho se dá espalhado pelas ruas de nossa cidade, sendo seus escritórios os bares, padarias, bancas de sapateiros e chaveiros, restaurantes ou até mesmo somente a frondosa sombra de uma árvore qualquer, onde se posicionam não mais que uma cadeira, algo para anotar números e seus possíveis resultados.

Pois sim as cadeiras, essas que ao menos se apresentam presentes em todos os pontos que visitei, sempre heterogêneas umas as outras, mais padrões na linha temporal progressiva

dentro daqueles mesmos ambientes onde são utilizadas. Cada bicheiro parece em seu lugar se diferenciar por sua cadeira, talvez por passar boa parte de seu tempo nela sentado, sendo imprescindível o conforto que a mesma deve proporcionar. Em alguns lugares vi cadeira de madeira estabelecendo contraste direto com as cadeiras de ferro do local, em outros vi carteiras de escola com apoio direto pra escrever e tudo, posicionadas em uma sombra qualquer sendo guardada no fim do expediente em um comércio amigo, e ainda outras em que a diferença se tornava sutil, sendo o contraste feito com o uso de duas cadeiras sobrepostas, o que a tornava mais forte e por isso mais confortável.

Os lugares parecem marcados, mas só o são por quem os consegue ver. Tal fato pôde por min ser percebido em um dia qualquer, onde estava ausente da banca o apontador desse jogo e que aqui pretendo pintar;

Era por volta das cinco da tarde no preguiçoso cerrado candango. O bar já se apresentava cheio naquele momento chamado por alguns de happy hour. Algumas cadeiras empilhadas apresentavam-se sem pares às mesas por hora mais escassas. Essas por sua vez se preenchiam por gente no final do famoso horário comercial.

Somente uma mesa com um par de cadeiras encaixadas parecia vazia naquele estabelecimento.<sup>17</sup>

Alguns que chegavam atrasados naquele ambiente, e que já o conheciam, optavam por bebericar no balcão, ou até mesmo em pé, passeando por conhecidos e desconhecidos no estabelecimento.

Sem mais tardar um par de desavisados chegou, não parecendo ambientados ao local correram à mesa desocupada julgando-se sortudos ao ver tal mesa tão bem localizada naquele ambiente. Nessa sentaram-se com rapidez, para assim marcar lugar. Mas tão rápido quanto se acomodaram também escutaram as ternas palavras de um senhor que bebia na mesa logo de trás.

*Essa cadeira ai é do bicheiro.* Falou o senhor pausadamente, logo emendado com um breve sorriso. *Sentar ai pode trazer azar.*

---

<sup>17</sup> Atentai-vos para palavra parecia usada aqui estrategicamente na construção do texto.

O desavisados também sorriam, levantando rápido da cadeira em questão. E foi aí onde pude observar que não se tratava de uma cadeira comum, mas sim um assento diferenciado composto por duas cadeiras conjuntas, já gastas pelo mesmo formato há algum tempo.

O bicheiro nem voltara naquele dia, havia saído para dar suporte a algum familiar em apuros, mas a sua cadeira, ah, sua cadeira continuou lá, ocupando o lugar que sempre ocupava naqueles horários específicos.

Onde o fazedor do jogo do bicho estava naquele momento, não faço nenhuma ideia. Mas sei uma coisa que é certa, sua sombra ocupava o lugar mesmo sem uma fonte de luz que a projetasse. O bicheiro estava lá, mesmo lá não estando, repetindo o lugar de seu trabalho todos os dias mesmo que seu ambiente de trabalho só esteja definido por uma diferenciada cadeira.

Às cadeiras dos apontadores de jogo do bicho, que os fazem estar, mesmo não estando.

## Conc[i]lusão.

*“O senhor tolere minhas más devassas no contar. É ignorância. Eu não converso com ninguém de fora, quase. Não sei contar direito.” Guimarães Rosa. Grande Sertão Veredas.*

Nunca achei que fosse tão difícil escrever uma conclusão. Vai ver foi porque eu nunca fui de acreditar nisso; [CONCLUSÃO]. Para que palavra tão fechada serviria? Recorri ao dicionário para resolver tal pendenga.

“sf. **1** Ato de concluir. **2** Acabamento. **3** Termo. **4** Consequência de um argumento; dedução, ilação. **5** Estado de um processo que é mandado ao juiz, para que este lavre despacho ou sentença. **6** Tese. **7** Ajuste definitivo. C. *direta*: conclusão cujo termo menor era o sujeito e cujo termo maior era o atributo, na Filosofia antiga. *Em conclusão*: finalmente.”  
(Dicionário online Michaelis)

E acabei saindo mais confuso do que tinha entrado. Para não dizer: nada me prestou, afirmo que a última palavra capturou muito bem o significado entendido por mim no agora; *finalmente*.

Conversando com um amigo sobre a dificuldade de escrever esta que agora se lê, o mesmo me interpelou: “Mas você já não teve que escrever dezenas de conclusões para os ensaios no seu curso? Reproduza essas aí, elas devem servir.” Sim é fato que nos ensaios feitos ao longo da graduação me foram exigidas algumas várias conclusões, mais é fato também que sempre delas escapava pela tangente, afirmando que textos não podiam ser concluídos em uma embolação breve sem muita simpatia. Posso dizer que até acho bastante de verdade nessa afirmação, mas sentença tão sucinta é pouca resposta para o trabalho de final de curso.

Como dessa parte do texto não pude fugir, escrevo aqui meus pensamentos finais, que não são de nenhuma maneira assertivos e definitivos, mas sim epígrafes de possíveis caminhos e pensamentos.



Chegando ao final das escritas monográficas pude perceber que escrevi toda esta monografia por seu capítulo final. Apetecia-me muito a ideia de em algumas páginas arriscar escritos descritivos sobre os ambientes que delinee aqui. Gostei muito de estar nesses lugares e sobre eles pensar, compartilhando momentos com pessoas dos mais variados tipos, aprendendo e ensinando o banal.

Com tantas horas gastas em bares e pontos de jogo pude ter certeza que poucos lugares me deixam tão confortável no mundo como um cair de tarde em um boteco qualquer, povoado de pessoas comuns, compartilhando nem que sejam silêncios onde as histórias, números e bichos multiplicam-se.

Tive vontade de fazer a monografia inteira desses pequenos contos, e acho até que ela seria mais bonita se assim o fosse, toda via me faltaram pernas pra alcançar tal desejo, além de acreditar que fazer algo assim pudesse me gerar problemas acadêmicos. Sei que esses escritos carregam uma série de imperfeições, sendo em alguma medida, confusos e clichês, mas posso assegurar com toda certeza que aqui me esforcei ao máximo em cada uma dessas descrições, não fazendo nem mais nem menos do que podia fazer. Fazendo o justo, o exato. Com seus méritos e falhas, com seus acertos ou erros. Fazendo o melhor possível dentro de minhas possibilidades.

Nesses contos me esforcei para pintar o quadro mais apetitoso que podia ser feito. Para ser comido com pressa de queimar a boca. E para que as possíveis digestões me permitissem mudá-lo.

Espero ter podido fazer o leitor enxergar algumas dessas cenas, que mesmo ainda rascunhos, tentam ilustrar algumas relações entre sorte e azar inseridas nesses ambientes tipicamente brasileiros.

Tentei fazer dos encontros e desencontros entre apostadores e bicheiros o eixo central dessa monografia, passando pelas adjacências que nesses se inserem a construção de um cenário que pareça comum.

Para chegar a tais descrições, e para que elas fossem de alguma maneira entendidas, fiz uso no primeiro e segundo capítulo, de uma construção histórica que inicia o leitor ao jogo do bicho. Sendo o primeiro capítulo forjado na intenção de apresentar a formação da ideia de “jogo de azar mal”, construída no Brasil desde a virada do século XIX para o XX. E no segundo, apresentando o contexto de criação histórica desse jogo, nascido nas mãos do Barão de Drummond e que tomou dimensões nacionais. Além de nesse mesmo capítulo apresentar inicialmente as regras e modalidades do jogo do bicho permitindo ao leitor uma “fezinha” se nesse acreditar.

Esses capítulos apareceram para aclimatizar o leitor à leitura que estava por vir, sendo algumas referências neles apresentadas, imprescindíveis para o entendimento da etnografia que lhes segue.

Nessa etnografia não quis pintar personagens inteiramente definidos, pois alguns problemas poderiam aparecer com descrições excessivamente pessoais. Muitos desses problemas parecem se apresentar devido a “ilegalidade” imputada pelo Estado a esse que estudamos, e por respeito a todos banqueiros e apostadores que comigo compartilharam seus sonhos, apostas e histórias preferi delinear somente as sombras dos ambiente que estudei.

Imagino que essa etnografia de sombras tenha suas vantagens, pois deixam mais facilmente apresentar e esconder fatos insignificamente importantes, e o que mais não seria etnografia que uma excessiva atenção ao detalhes irrelevantes?

Contudo sei que muita coisa faltou. Algumas histórias perdidas por embriaguez por exemplo, ou o olhar atento e minucioso a um detalhe que sob meus olhos passaram despercebidos, sei que devia ter polido mais os contos, gastando horas e horas nas escolhas das justas palavras. Mas sei também que mais algumas boas histórias ficaram de fora daqui, como alguns rascunhos adiantados sobre um jogador sistemático que sempre apostava os mesmos números sistematicamente até que quando não pode jogar ganhou. Ou até mesmo a história de uma milhar perdida ao estilo do “gato” onde a esposa mentiu ao marido a própria data de aniversário acabando por perder de ganhar, e ainda as histórias de vida de alguns bicheiros que dariam belíssimos épicos ou longas metragens.

Ao final de poucas coisas sei, podendo acabar o texto com uma frase, na minha concepção, o maior escritor da língua portuguesa, que já abriu essa conclusão e agora a fecha:

*“Eu quase que nada num sei. mais desconfio de muita coisa.” Guimarães Rosa, Grande Sertão Veredas.*

## **Bibliografia:**

ANDRADE, Edilson. G. Legalização dos jogos de azar. UDF, Brasília, 2008 In; [http://www.udf.edu.br/downloads/pesquisas\\_juridicas/legalizacao\\_dos\\_jogos.pdf](http://www.udf.edu.br/downloads/pesquisas_juridicas/legalizacao_dos_jogos.pdf).

BARROS, Hugo L. de, O fabuloso império do jogo do bicho. Rio de Janeiro: Editora e gráfica Rosaly. 1957.

BENATTE, Antônio Paulo. Dos jogos que especulam com o acaso; Contribuição à história dos jogos de azar no Brasil (1890 -1950) Tese de doutorado apresentada ao departamento de história IFCH – UNICAMP; Campinas, 2002.

CARVALHO, J. M. . Os bestializados. O Rio de Janeiro e a República que não foi. 3. ed. São Paulo: Cia das Letras, 1987. v. 1. 196p .

DaMATTA, R.; SOÁREZ, E. Águias, burros e borboletas: um estudo antropológico do jogo do bicho. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

PARAGUASSÚ, Camillo. Memória sobre o jogo do bicho. Rio de Janeiro: Irmãos Pongetti, 1954.

SOARES, S. S. O jogo do bicho. A saga de um fato social brasileiro. São Paulo: Bertrand Brasil, 1993.

SILVA, Ivanilo. Jogo do bicho, contravenção ou crime?. Monografia de conclusão de curso, UniFMU. 2006.

VILLAR, José Luiz M. Contravenção e Ascensão Social - Um estudo da repressão ao jogo do Bicho na cidade do Rio de Janeiro da Primeira República, Doutorado em Historia, Universidade de Brasília, UNB, Brasil. Ano de obtenção: 2003.



## Anexo 1.

### Apresentação monográfica

A apresentação monográfica me parece uma cerimônia engraçada, primeiro por sempre se encontrarem os apresentantes nervosos para com o trabalho que defendem. E segundo pela plateia que assiste mais por carinho e cuidado uma cerimônia tão monótona.

Preferi escrever antes as palavras que agora leio, por saber a palpitação exata que meu coração adquiriria em frente a pessoas tão queridas, e por saber que tal nervosismo, que agora sinto, poderia atrapalhar a desenvoltura do que pretendo aqui um pouco contar.

Tal monografia é o esforço acumulado de alguns anos de graduação no curso de Ciências Sociais, e só se torna possível hoje por cada segundo, bem ou mal gastos, nessa Universidade. A esse espaço físico sou muito grato, e também a todos os encontros e desencontros que há mim foram muito felizes nos corredores dessa instituição.

Sempre que nesses corredores, e também nos bares que acabam sendo anexos da faculdade, me perguntavam sobre meu tema monográfico, alguns minutos de prosa eram gastos nas explicações sobre o jogo do bicho.

Variadas perguntas nesses momentos eram recorrentes. Sendo algumas delas; “Mas num é perigoso mexer com o jogo do bicho?” Ou “O Jogo do bicho é realmente ilegal?” e ainda “ E o Cachoeira não vai aparecer na sua monografia?” como também “Mas você estuda o jogo do bicho em Brasília? Achei que só funcionava no Rio de Janeiro.” E por fim “Você joga? Qual o Maximo que já ganhou? Está perdendo muito?”

Tais perguntas, por sua grande recorrência, me formam de muita motivação para continuar escrevendo sobre esse jogo de azar, e é por isso que hoje, pretendo apresentar mesmo que primariamente algumas histórias sobre esse jogo.

Dividi a monografia em três capítulos. Sendo intitulado o primeiro como “Da sorte ao azar”. O segundo de “Numerando o Zoológico – uma incursão histórica sobre o jogo do bicho” e por fim o terceiro chamado de “Da incursão etnográfica a vinheta literária”. Cada um com sua peculiaridade e seu jeito de escrita tentando no final apresentar ao leitor pelo menos um pouco desse mundo tão tipicamente brasileiro.

No primeiro capítulo se encontra um esforço histórico afim de apresentar a ideia da criação de jogo de azar mau, que é gestada no Brasil desde os inícios da primeira republica. Quis nesse capítulo apresentar através da própria legislação, como também através dos discursos moralistas de Rui Barbosa, que a proibição de alguns jogos de azar como, por exemplo o jogo do bicho, tiveram seus fazeres proibidos e perseguidos por uma espécie de concepção moral que pretendia gerar um país “desenvolvido” e moderno com suas intenções bem estabelecidas focadas no trabalho na família e em Deus. Trechos como;

*“Um povo que só vive do jôgo, e tem no jôgo sua única esperança, a única segurança de sua força, o único incentivo para sua vida, é um povo desgraçado e maldito de que as nações civilizadas devem assumir tutela, para substituírem-no por uma raça digna de existir.”*

Do senador Rui Barbosa apresenta bem a cartilha moral que está por trás dessas concepções.

É mostrado também nesse capítulo os dois pesos e duas medidas utilizadas pelo estado no combate aos jogos de azar, que com uma mão perseguem e proíbem os jogos paralelos ao Estado como o jogo do bicho, e com outra acariciam e incentivam os jogos bancados por eles mesmos, como Mega-sena e suas outras loterias.

No segundo capítulo foquei sobre tudo em pintar levemente a história do jogo do bicho, contextualizando o cenário em que esse foi gestado e se propagou. Além de no mesmo tentar ensinar algumas modalidades que nesse jogo se podem arriscar.

Como essa apresentação está sendo feita também para pessoas que não leram a monografia tomo a liberdade de contar um pouco aqui os começos desse jogo:

O contexto histórico de criação do jogo do bicho é marcado pelas mudanças político culturais que se deram na transição entre monarquismo e republica. Quando o excêntrico barão de Drummond criou uma espécie de sorteio para fazer vingar um de seus maiores investimentos, o primeiro jardim zoológico da cidade do Rio de Janeiro.

Tal barão que já havia planejado e construído o bairro de vila Isabel, encontrava dificuldades em gerir seu estabelecimento zoológico, pois tal empreendimento não conseguia, devido a pouca circulação de pessoas, arcar com seus gastos.

Foi quando teve uma de suas maiores ideias, atrelar aos tickets de entrada de seu estabelecimento, 25 animais pré-escolhidos que fariam parte da estratégia de aumentar os visitantes de seu zoo.

O barão começou em um poste no cetro do zoológico içar uma placa com um bicho encoberto no período da manha quando eram abertos seus portões, estampando em cada bilhete que vendia os seguintes dizeres em letras garrafais;

“Se a figura do bicho contida nesse bilhete der igual à que se encontra no quadro que se acha no interior do jardim, o portador receberá, vinte vezes, o valor de sua entrada.”

Tal ideia tão simples fez do jardim zoológico do barão grande sucesso, e o espaço já se tornava reduzido para tantos cidadãos interessados em prever os resultados animais do barão. A ideia se propagou e em pouco tempo era possível realizar apostas no jogo dos bichos em qualquer canto da cidade do Rio de Janeiro.

A grande movimentação e o frenesi especulativo não agradaram as forças policiais e políticas da época, sendo proibido o sorteio baronesco no jardim zoológico poucos anos depois de seu início, todavia tal iniciativa fora tardia, pois diversos jeitos de sortear e correr o bicho foram sendo significados pelos inúmeros bancadores desse jogo, que com exata maestria vincularam os bichos, aos números, estabelecendo quatro dezenas para cada uma, começando pelo avestruz 01,02,03,04 e terminando na vaca 97, 98, 99, 00 que permitiam tais bichos serem representados, tanto por números oficiais de loteria como também qualquer número.

Temos nesse jogo 25 bichos a priori, sendo os mesmos ainda hoje os animais escolhidos pelo barão. Os animais que compõe esse cenários se fossem apresentados somente em uma leitura se tornariam monótonos e por isso invoco aqui um samba há muito catado nesse país que apresenta perfeitamente os 25 animais do barão.

[Botar a musica Jogo numerado cantada por mussum]

Tal musica cantada por um dos maiores humoristas do país, mussum, e proeminente de repentes populares que de forma sonora introduzem a um cidadão comum os 25 animais prontos a se arriscar nesse jogo.

A apostas no jogo do bicho são das mais diversas possíveis, sendo a mais simples a aposta chamada de apostas nos grupos, que muito semelhante da ideia inicial do barão, se pretende a adivinhação do bicho que aparecerá soberano no sorteio.

A fabricação de resultados é formada por números, sendo 5 milhares sorteadas e mais duas produzidas a partir desse, cada qual com seu animal de referência sendo a dezena final dessa milhar o número capaz de representar o bicho em questão.

Como já falamos a pouco a cada animal fora atribuído quatro dezenas e são esses os chamados grupos de cada bicho.

Outras modalidades de jogos foram sendo inventadas no decorrer do processo de formação do jogo do bicho, sendo algumas delas os jogos nas dezenas, nas centenas e nas milhares desse jogo, que por falta de tempo aqui não serão extensamente explicadas mas aparecem desvendadas na monografia.

Tendo já algumas paginas escritas que pintam bichos e números e inserem o leitor aos códigos desse jogo, aparece o capítulo mais descritivo dos três apresentados na monografia. Sendo esse o capítulo “Da incursão etnografica à vinheta literária” que se pretende em pequenos contos descrever um ambiente genérico onde ocorre o jogo do bicho.

Vários títulos são usados nessa empreitada, e cada descrição de cenário e história foram construídas na intenção de levar o leitor à aqueles lugares que se banca e pratica o jogo. Foram descritos aqui os momentos de criação de palpito como também de ganho e perda no jogo do bicho, sendo escolhidos arbitrariamente a histórias que quis contar.

Entre essas histórias pinto cenas que vão desde a interpretação de sonhos para o fazer do palpito no jogo do bicho, até descrições que pintam com repeito e referencia os lugares onde essas bancas se inserem, sendo a parte da monografia que mais aprecio indicando sempre a mesma para leituras.

Queria ler algumas das vinhetas aqui nessa apresentação monográfica, mas imagino que tal empreitada tornaria monótona e muito extensa essa apresentação, por isso indico as leituras de tais escritos que brevemente estarão apresentadas em meios virtuais.

Por fim o que nessa apresentação ainda gostaria de falar me apareceu a pouquíssimo tempo atrás, na ultima segunda feira para ser mas exato.

É comum já algum tempo as peladas de segunda-feira acontecidas entre cientistas sociais e agregados, pelada da qual participo desde seu inicio e muito aprecio jogar. Na ultima segunda feira a brincadeira futebolística aconteceu normalmente tendo algumas presenças ilustres vindas de outros estados só para nessa reaparecer. Dois amigos que já não moram em terras brasilienses, e que por aqui passavam essa semana, apareceram no futebol para compor mais uma vez nossas partidas e a diversão futebolística foi garantida.

O caminho pós-futebol não poderia ter sido outro, os corpos anestesiados pelo esporte se locomoveram para o bar mais próximo para assuntar conversas antigas e colocalás em dia. As

conversas se tornavam confusas sendo tratado os mais diversos temas nas discussões globais e também as feitas em paralelo. Um lance perdido na recente pelada, o gol mais bonito da noite foram temas abordados, como também assuntos importantes como a guerra entre polícia e PCC em São Paulo e também as violentas máfias do norte do México.

Mas parece que só um assunto conseguiu realmente chamar a atenção de todos na mesa, indico isso por todos nesse assunto comentar, podendo elenca-lo como o maior assunto da noite. Os jogos de azar.

Cada integrante que ali estava tinha uma boa história sobre jogos para contar, podendo ser essas de suas próprias peripécias como também alguma história que aconteceu com amigo de um amigo meu. A conversa começou sobre corrida de cavalos e como um dos amigos que ali estava gostava de nesse jogo arriscar, passando também por apostas em caça níqueis de refinados cassinos até aos piores butecos pé sujos, e também sobre o maravilhoso barulho da bolinha girando na roleta intensificadora de emoções. Naquela mesa foram abordadas também histórias sobre o jogo de poker e fazendas perdidas entre bebidas e baralho.

Toda via algo ficou muito nítido pra mim nessas conversas. Todos esses que essas histórias compartilharam guardavam o brilho do olho na emoção do arriscar, que mesmo com algumas histórias de problemas com vicio, pintavam o azar enquanto sorte, divertindo-se com os acertos e erros nessas brincadeiras sérias e comprometidas que são os jogos de azar.

Uma frase ficou pra mim marcada naquele dia, e não poderia na apresentação dessa monografia faltar, foi que no meio de todos esses jogos, o amigo dos cavalos falou com o semblante quase cabisbaixo a todos que na mesa ali estavam:

“Mas pô. Até que lido bem com o fato de ser brasileiro e não saber sambar. Mas me envergonha o fato de ser brasileiro e não saber jogar no bicho.”

Com frase tão emblemática sobre o poder desse jogo em nosso país vou finalizando por aqui minha fala, e mesmo não acreditando ter feito muito, tenho toda certeza que o pouquinho também vale, há final pra quem não tem nada, a metade já é o dobro.

Obrigado.