

Universidade Federal Fluminense  
Programa de Pós-Graduação em Antropologia

Rômulo Bulgarelli Labronici

**Para todos *vale o escrito*:**  
uma etnografia do jogo do bicho

Niterói  
2012

Universidade Federal Fluminense  
Programa de Pós-Graduação em Antropologia

Rômulo Bulgarelli Labronici

Para todos *vale o escrito*:  
uma etnografia do jogo do bicho

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Mestre.

Orientador:  
Antônio Rafael Barbosa

Niterói  
2012

Banca examinadora

---

Prof. Dr. Antônio Rafael Barbosa (orientador)  
PPGA/ UFF

---

Prof. Dr. Lenin Pires  
Universidade Federal Fluminense - UFF

---

Prof. Dr. Fernando Rabossi  
Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Brígida Renoldi (suplentes)  
UNAM/CONICET

---

Prof. Dr. Fabio Reis Mota (suplente)  
PPGA/UFF

*A todos que apostaram em mim.*

## Agradecimentos:

Agradeço antes de mais nada, ao meu orientador Antônio Rafael, que com muita paciência soube guiar com maestria pelos caminhos labirínticos desta pesquisa desde seu estágio mais embrionário. Quero manifestar o quanto sua convivência tem sido importante para mim dentro e fora do “campo científico”.

É com grande satisfação poder dizer a minha família que valeu a pena toda a dedicação que tiveram com a minha educação ao longo desses anos, e pelo apoio incondicional dado às minhas escolhas por vezes tortuosas. Ainda que nem sempre compreendam bem meus passos e decisões, aceitem e apoiem os rumos que tomei em minha vida. Agradeço a meu pai, José Eduardo e Ana Luísa, assim como minha mãe, Vera Lúcia e Miguel Coello, que me educaram e batalharam para que eu chegasse até aqui. Além de meu irmão, Bernardo que esteve sempre do meu lado com uma garrafa de *whiskey* nas mãos, assim como sua esposa, Eliana, a “mais nova Labronici”, e que seja bem vinda à família.

Ao CNPq que forneceu o apoio financeiro necessário para esta pesquisa que não podia deixar de ser contemplado neste agradecimento. Assim como aos responsáveis pelo acervo do CCB (Centro Cultural Banco do Brasil) que foram extremamente solícitos aos meus pedidos e que prontamente disponibilizaram o material requisitado.

Agradeço também aos professores, Lenin Pires e Fernando Rabossi pelas contribuições importantes motivadas pela leitura do projeto que deu origem a esta dissertação e por aceitarem participar da banca examinadora. Espero poder ter conseguido incorporar as valiosas sugestões feitas abril de 2011.

Aos amigos de jornada acadêmica, Alessandra Freixo, Alex Machado, Eric Macedo, Flavia Medeiros, Vânia Nascimento e Victor Hugo, cuja convivência nestes seis anos de UFF foram indispensáveis para que eu chegasse até aqui. Sou extremamente grato por ter tido a oportunidade de compartilhar todas as experiências

que tivemos - e que venham mais! – Também foi um prazer imenso conviver com os amigos do PPGA, Frederico Policarpo, Marcus Veríssimo, Marta Fernandez, “Zé” Colaço, Izabella Pimenta, Leif Grünewald.

Aos queridos companheiros de apartamento que estiveram comigo durante os bons (e nos não tão bons) momentos, João Paulo “careca”, Daniel Drach, Pedro Farias, Gustavo Eiras, “Talibã” e Marcelo Reboredo. Cuja convivência foi sempre importante para manter o espírito alto e seguir em frente.

A todos do NUFEP e InEAC, principalmente ao seu coordenador Roberto Kant de Lima, e aos professores, Ana Paula Miranda, Glaucia Mouzinho, Fábio Reis Mota e Edilson Silva. Assim como a todo corpo administrativo composto por, Virginia, Sônia, Alexandre e Lúcio Pinho. Também devo lembrar com carinho todo o corpo docente do PPGA, que tanto se esforçaram para oferecer aos alunos as melhores condições para que cada um possa defender suas dissertações ou teses.

Também quero expressar meus sinceros agradecimentos aos amigos de Petrópolis que permanecem até hoje em minha vida, Gustavo Grizendi, Bruno Wilmer, Thomas Hannickel, Breno Figueiredo, Alexandre Pfeiffer e Fernando “Alemão”. E também não posso esquecer de meus encontros pelos bares de Botafogo com “Nono”, Iris, “Leitoa”, “Robinho”, “Vitão”, “Jaimonga”, “Zelda”, Patrick, “Valderrama” e “Bebel”, figuras ímpares nesses trajetos por mares revoltos e que nem por isso deixam de estar sempre dispostos a se divertir e proporcionar grandes histórias. Aos demais amigos e colegas que indiretamente fizeram parte de minha trajetória e que sendo impossível nomear todos, sob o risco de cometer injustiças, deixo um simples, mas fervoroso, “obrigado”.

A meus interlocutores cujos nomes, por razões de ordem ético-profissional, não estão listados aqui, mas o reconhecimento quanto à sua boa vontade e tolerância jamais serão esquecidos.

E por fim agradeço a Constança Rezende, como? Como expressas tal sentimento em palavras? Tudo que posso dizer é que seu companheirismo tem sido

fundamental nesse breve, mas intenso, período em que estamos juntos. Sou extremamente grato por estar compartilhando minha vida com uma pessoa tão incrível, e que, além de tudo, aceitou revisar o texto.

Por mais ridículo que fosse o fato de eu esperar tanto da roleta, tenho a impressão de ser ainda mais ridícula a opinião rotineira, por todos aceita, de que é estúpido e absurdo esperar algo do jogo. E por que há de o jogo ser pior do que qualquer outro meio de adquirir dinheiro, como, por exemplo, o comércio? É verdade que, em cem jogadores, ganha apenas um. Mas que tenho eu com isso?

- Fiódor Dostoiévski - *“Um Jogador”*

(...) was a very special time and place to be a part of. But no explanation, no mix of words or music or memories can touch that sense of knowing that you were there and alive in that corner of time in the world. Whatever it meant. There was madness in any direction, at any hour. ... You could strike sparks anywhere. There was a fantastic universal sense that whatever we were doing was right, that ... And that, I think, was the handle—that sense of inevitable victory over the forces of Old and Evil. Not in any mean or military sense; we didn't need that. Our energy would simply prevail. We had all the momentum; we were ridding the crust of a high and beautiful wave.

- Hunter S. Thompson - *“Fear and Loathing in Las Vegas”*



## Resumo

Este trabalho é uma etnografia do jogo do bicho tal qual é praticado nas ruas da cidade do Rio de Janeiro. Busco apresentar os locais onde são feitas as apostas no jogo, os então chamados *pontos*. O foco é dado à atuação dos *bicheiros*, que trabalham diariamente com esta loteria informal. Um trabalho cuja rotina lida com possíveis problemas com a lei, além de outras tantas adversidades comuns em um grande centro urbano. Aqui, a figura do *bicheiro* se transforma na base de todo jogo, e é também a porta de entrada de tal prática. Sendo assim procuro observar as interações entre *bicheiros* e apostadores no momento da produção de uma aposta do jogo do bicho. Extravasando diferentes relações sociais e que a todo o momento se renovam. Relações pautadas pela mecânica do jogo e que adotam formas específicas no momento da interação. Buscando, assim, captar os sentidos atribuídos por eles às suas próprias ações.

**Palavras Chave:** jogo do bicho, contravenção, Rio de Janeiro, sorte; apostas

## Abstract

This work is an ethnography of the *jogo do bicho* as it is practiced in the streets of Rio de Janeiro. I seek to present places where is possible to make bets on this game, the so-called *pontos* of the game. The focus is given to the role of *bicheiros*, whose work deals directly with this informal lottery, on a daily-basis. A work routine that can have troubles with the law, besides others hardships of a large urban center. Thus the *bicheiro*'s work becomes the foundation of the game itself and the main entrance for people to play. Therefore I try to observe the interactions between *bicheiros* and gamblers at the time of the production of a bet in the *jogo do bicho*. Pouring different social relations that renew themselves all the time. Relations based on the game mechanics that adopted specific forms at the time of interaction. Trying to capture the meanings attributed to their own actions.

**Keywords:** *jogo do bicho*, transgression, Rio de Janeiro, luck; bets

## Sumário

<b>Introdução:</b> .....	14
Uma contravenção controvertida .....	14
As regras do “jogo” acadêmico .....	18
Dilemas da pesquisa.....	24
<b>Apresentação:</b> .....	28
Um dia de bicho .....	28
<b>Parte I:</b> .....	34
A reprodução dos bichos .....	34
O bicho tá pegando: repressão e controle. ....	43
Se correr o bicho pega: os primeiros banqueiros.....	47
Se ficar o bicho come: disputas e alianças .....	53
“Descarregando” o peso da sorte. ....	58
Os Médici do Samba.....	61
<b>Parte II:</b> .....	65
Um “ponto” do jogo .....	65
Etnografia de Ponto(s): cargos e funções.....	66
Como Jogar no bicho. ....	76
Fazendo a própria sorte: o sorteio do bicho.....	83
“Que bicho deu?”: observando os resultados .....	85
Números Cotados .....	88
Outros jogos.....	90
Jogando com a própria sorte .....	93

<b>Parte III:</b>	95
Os domadores .....	95
A mobilidade .....	98
Trajetos .....	101
“Vale o escrito”: quando é a escrita que vale .....	103
Escrevendo pules .....	104
O macho alfa: Autoridade do bicheiro .....	106
“Você sabe regra de três?”: aritmética do bicho .....	110
O jogo da confiança .....	116
Acertando as contas .....	119
“Faz-me rir”: a comissão do bicheiro .....	120
Ganhou mas não levou .....	122
O bicho mecânico: a máquina de apostas .....	124
Aberta a temporada de caça: a polícia e o jogo .....	134
<b>Parte IV:</b>	138
Roubando a sorte: acaso, sorte e fortuna .....	138
“Um só ou muitos bichos”: o caráter rizomático do jogo do bicho .....	143
<b>Conclusão:</b>	154
<b>Referências bibliográficas:</b>	158
<b>Anexos:</b>	163
MANUAL ON-LINE .....	163
Tabela de códigos para a máquina do jogo do bicho .....	165

## Lista de Imagens

<b>Figura 1:</b> Bilhete de entrada para o Zoológico. ....	38
<b>Figura 2:</b> Pules de jogos independentes jogados no início do século XX. Datam de 1903 e cada um contém uma assinatura e um carimbo no verso. Reprodução, acervo CCBB (2011).....	41
<b>Figura 3:</b> Bookmaker Cavanelas - Ouvidor 147. Reprodução, acervo CCBB (2011) 42	
<b>Figura 4:</b> cartaz do MPF (Ministério Público Federal) contra caça-níqueis, fixado no bar em frente onde "Zé" trabalhava. Acervo pessoal. ....	56
<b>Figura 5:</b> Pule de papel.....	76
<b>Figura 6:</b> Verso de calendário que possui os 25 bichos do jogo, dado por "Robinho". Acervo pessoal.....	78
<b>Figura 7:</b> Resultados do jogo do bicho. Acervo pessoal. ....	86
<b>Figura 8:</b> Dezena da sorte. Acervo pessoal. ....	91
<b>Figura 9:</b> Bolão Verdun. Acervo pessoal. ....	92
<b>Figura 10:</b> Reprodução do jogo de "Robinho" em papel não oficial. Mostrando como bicheiros também estão aptos a tentar a sorte com os bichos.....	93
<b>Figura 11:</b> Minha primeira "aula" de matemática com "Zé". Escrita no verso de um talão de jogo. Acervo pessoal. ....	112
<b>Figura 12:</b> A máquina do jogo do bicho. Reprodução: <a href="http://www.istoe.com.br/reportagens/93536_VALE+O+QUE+ESTA+DIGITADO">http://www.istoe.com.br/reportagens/93536_VALE+O+QUE+ESTA+DIGITADO</a> (01/02/2012).....	125
<b>Figura 13:</b> <i>Pule</i> digital. Acervo pessoal. ....	129
<b>Figura 14:</b> Resultado de sorteio digital. Acervo pessoal.....	132

# Introdução:

---

## Uma contravenção controvertida

Foi quase que sem querer que “descobri” o jogo do bicho. Andando, como de costume, meio distraído pelas ruas de Niterói, me deparei com uma ‘banquinha’ no meio da calçada. Ao longo de todos os meus anos de faculdade passei em frente deste lugar, mas nunca me questioneei sobre o que era e o que fazia aquele homem sentado ali, no mesmo lugar, praticamente todos os dias.

Um amigo contou que ali era um “ponto de jogo do bicho”. Até então, eu apenas possuía a minha própria visão sobre o que era o jogo do bicho e o que ele representava. Sabia que se deveria apostar em determinados bichos e que era um jogo tradicional de extrema popularidade. Eu também sabia que era uma prática “ilegal” em alguma instância. Entretanto, nunca foi algo que me interessasse até aquele momento.

Ao contemplar a visão do bicheiro, recordo de ter questionado algo do tipo: “mas o jogo é ilegal, e como é que pode?”. Mas não de uma maneira legalista ou normativa, buscava mais o sentido de “como?”. Que relações o jogo abarca, que atores envolve e o que traz sustentabilidade para que seja jogado no meio da rua durante tanto tempo? Estas foram algumas das primeiras e descompromissadas reflexões que me cativaram o suficiente para por o jogo do bicho na lista de possíveis objetos de pesquisa.

Antes mesmo de ter qualquer resultado sobre uma admissão no PPGA da UFF decidi buscar uma bibliografia específica, para ter a certeza de que estava no caminho certo. Busquei também saber a opinião de meus colegas e professores. Mas apenas após um exaustivo processo de auto-reflexão decidi “apostar” no jogo do bicho. Afinal de contas eu ainda teria tempo para mudar de objeto de pesquisa, caso fosse necessário.

Contudo, para a minha surpresa, conforme meus estudos foram se intensificando, o jogo se tornava cada vez mais instigante e desafiador. Quanto mais eu pensava nele mais coisas novas vinham à mente, possibilitando sempre uma extrema liberdade para utilizar o máximo de minha capacidade criativa. E, assim, mais me dava vontade de cair de cabeça em seu mundo. Talvez minha dedicação com este trabalho tenha uma presunção muito menos racional do que emocional. Meu “drama” em tentar racionalizar todos os aspectos da pesquisa (até os mais irracionais) poderiam me custar o melhor de um trabalho antropológico. Desta forma, tentei me policiar para que, mesmo carregado de teorias, não deixassem que fossem restritivas a ponto de evitar que futuros *insights* pudessem surgir. *Insights* oriundos dos contextos específicos apresentados ao longo do trabalho. Como Victor Turner afirma:

Ao sair da experiência da vida social para a conceitualização e a história intelectual, sigo o caminho de antropólogos de quase todos os lugares. Embora levemos as teorias para campo conosco, elas só se tornam relevantes quando iluminam a realidade social. Além disso, com muita frequência tendemos a descobrir que não é todo o sistema de um teórico que promove essa iluminação, e sim suas idéias dispersas, seus *insights* retirados do contexto sistêmico e aplicados a dados dispersos. Tais idéias possuem uma virtude própria e podem gerar novas hipóteses. Elas chegam até a demonstrar como fatos dispersos podem estar sistematicamente interligados! Quando distribuídas aleatoriamente em algum sistema lógico monstruoso, parecem passas nutritivas na massa celular de bolo intangível. São as instituições – e não o tecido lógico que as interliga – que tendem a sobreviver na experiência de campo. (Turner, 2008 [1974] p.19)

Assim, confortei-me, na medida em que enxergava o trabalho como algo que permitiria que eu pudesse atrelar toda uma realidade social nova em algo igualmente desafiador e estimulante. Confesso que me apaixonei pelo tema, ou melhor, me apaixonei com a ideia de estudar e trabalhar esta temática ao longo desses anos. Um jogo popular, proibido, que articula fenômenos reais e imaginários, “(...) o permitido e o proibido, o erudito e popular, o oficial e o não oficial, gerando, assim, uma teia de contradições que torna a contravenção mais controvertida do país.” (Soares, 1983 p. 24)

Então, o que falar sobre o jogo do bicho? Roberto Damatta afirma que não seria possível adotar um capítulo intitulado “conclusão”, em sua obra “Águias, Burros e

Borboletas”, talvez o livro mais popular sobre o jogo na área de antropologia. Mas minha intenção não é dar continuidade ao trabalho de tão estimado autor. Busco outra forma de percepção que sirva como linha de fuga à visão adotada. Tampouco pretendia pensá-lo enquanto um totemismo ou um “fato social brasileiro”, dando continuidades a trabalhos já escritos de Elena Soárez (1992) e Simone Simões (1993). Muitas destas visões abordam a temática com perspectivas particulares, entretanto, nenhuma delas atribuiu uma merecida ênfase a quem realmente produz e escreve as apostas do jogo. É o *apontador* – também conhecido simplesmente como *bicheiro* como veremos adiante - que corre riscos diariamente. Desde a uma possível punição legal às demais adversidades que as ruas de um grande centro urbano proporcionam, ele está na base de todo jogo.

Sendo assim, neste trabalho, busco apresentar uma etnografia dos locais onde se fazem apostas no jogo do bicho, os então chamados “pontos” de jogo. Apresento o jogo enquanto uma prática social que a todo o momento se renova, por diferentes motivos. Permanece interligado por uma estrutura hierarquizada, segmentada em diferentes cargos e funções, mas ao mesmo tempo em que se espalha pela cidade com características “rizomáticas” (Deleuze, Guattari, [1980], 2011). Deste modo, podemos dizer que tratamos o jogo do bicho sob dois aspectos diferenciados. O primeiro, que é possível ver as disposições hierárquicas de cargos e chefias do jogo sob a forma de uma estrutura “arborescente”, ramificada, que se espalha para diferentes pontos a partir de um centro unitário. O que, através dos processos históricos de construção, permite enxergar o jogo enquanto algo substantivado, unitário e totalizado: o *jogo do bicho*. Por outro lado, veremos a distribuição de pontos como uma multiplicidade sem começo nem fim, como linhas segmentares que se interconectam produzindo distintos “jogos de bichos”.

Outro aspecto importante deste trabalho, e que tomamos como uma de suas bases analíticas para fundamentar a descrição, é a proposta de “gestão diferencial de ilegalismos” (Foucault, 2001, 2007). Ilegalismo é, por assim dizer, um regime de tolerância. A porosidade entre o formal e informal, legal e ilegal colocam o jogo do



bicho em uma situação aparentemente ambígua, tal como é explícito em seus jogos de poder, relações de força e campos de disputa:

(...) que se deslocam, se redefinem e se refazem conforme a vigência de formas variadas de controle e também, ou sobretudo, os critérios, procedimentos e dispositivos de incriminação dessas práticas e atividades, oscilando entre a tolerância, a transgressão consentida e a repressão conforme contextos, microconjunturas políticas e relações de poder que se configuram em cada qual. (Telles, 2009, p. 120)

A transitividade do jogo do bicho, mascarada por uma moralidade consensual, permite aplicar a lei seletivamente. O jogo do bicho permanece, assim, inserido neste “regime de tolerância”, e contribui para a discussão sobre os modos como as leis operam. Os ilegalismos não são imperfeições ou lacunas na aplicação das leis, eles compõem os jogos de poder e se distribuem conforme se diferenciam “os espaços protegidos e aproveitáveis em que a lei pode ser violada, outros em que pode ser ignorada, outros, enfim, em que as infrações são sancionadas” (Foucault, 1994, p. 716).

Mesmo definido como ilegal, abrindo margem para diferentes atribuições morais, a intencionalidade dos jogadores não foi problema abarcado neste trabalho. Talvez por não existir um grupo ou uma “identidade de jogadores” de bicho. É uma prática compartilhada por praticamente todos os estratos da sociedade. Assim, os “porquês” de se jogar no bicho não foram discutidos. O interesse está em observar o “como” do jogo e de seus funcionamentos inerentes. Que acontecem todos os dias, várias vezes ao dia.

Acredito que o foco deste trabalho pode ser resumido em uma pergunta sucinta. Para isto, tomo a liberdade de parafrasear Thomas Crump:<sup>1</sup> “Quais seriam as relações sociais que o jogo, no caso o jogo de apostas popular conhecido como o jogo do bicho, estabelece e mantém? (Crump, 1990, p. 123) Dessa maneira, partiremos do jogo

---

<sup>1</sup> “The question which the anthropologist must then ask is what are the social relations which games themselves establish and maintain.” (Crump, 1990, p.123)

propriamente dito para entendermos como, através dele, relações sociais são configuradas.

## As regras do “jogo” acadêmico

Com a pesquisa definida e encaminhada, busquei determinar seu recorte. Isto implicou em avaliar quais aspectos seriam abordados e quem poderiam ser meus possíveis interlocutores. Até então, nenhum dos trabalhos realizados me davam alguma solução, ou simplesmente dicas, de como eu deveria realizar o campo. Uma dificuldade surgia à medida que eu tentava me embrenhar diretamente no mundo dos donos do jogo, os famosos *banqueiros* do bicho. Entretanto, decidido a restringir meu objeto e modificar o rumo da pesquisa, voltei-me para o escalão mais acessível do jogo, os *apontadores* do bicho e suas relações com jogadores ao longo das vias públicas.

Como veremos adiante, os *apontadores*, ou simplesmente *bicheiros*, são as pessoas que trabalham com apostas e lidam com o público pelas ruas da cidade. Deste modo, era mais fácil adentrar ao universo do jogo a partir de um bicheiro desconhecido que trabalha nas ruas do que uma figura pública amplamente conhecida, como são os *banqueiros* do jogo.

Entretanto, através da “tentativa e erro”, que busquei aproximação com os bicheiros. As abordagens de pesquisa foram sendo aprimoradas à medida que o campo foi se desenvolvendo. Pelo meu desconhecimento inicial do jogo, procurei uma aproximação me apresentando como um simples jogador. Em momento algum pensava em ser desonesto e realizar uma pesquisa sem o conhecimento de meus informantes. Entretanto, uma abordagem direta nunca se mostrou uma boa estratégia, no que se refere ao mundo dos bichos. Cheguei até mesmo a ser questionado quanto ao meu excesso de perguntas: “Peraí, você não é polícia não, né?” me perguntou uma *bicheira* com quem buscava informações sobre um companheiro de trabalho. Como

nos afirma Damatta, a interação com operadores do jogo do bicho não é algo fácil de se ter nas primeiras vezes:

Chegar como jogador é fácil – basta ter um número ou um bicho em mente – mas como curioso nem tanto. Pois, por ser de fora, o curioso dispara uma pergunta sem resposta: como se dá o exercício de uma contravenção em plena zona urbana dotada de todos os recursos de comunicação? (DaMatta & Soaréz, 1999 p.160).

Assim, a melhor estratégia foi uma aproximação como um simples e despretensioso curioso. Nas primeiras inserções à campo, adotei a postura de uma pessoa que buscava entender o que é e como funcionava este jogo, sem segundas intenções. A apresentação da pesquisa ficava para um segundo momento, quando já existia um maior nível de entrosamento e interação entre pesquisador e pesquisado. Até então nem mesmo considerava que estava realizando trabalho de campo, mas simplesmente aprendendo a jogar um jogo. Este processo se deu ao longo de quase todo o trabalho de modo que, quanto mais aprendia, mais tipos diferentes de possíveis jogos existiam.

Era estimulante saber que não importa no que esta ideia se transformasse, o trabalho poderia minimamente somar aos demais e contribuir para instigar a curiosidade dos leitores sobre esta temática. Contudo, isto nos remete a uma velha questão: deveria o pesquisador partir suficientemente informado a cerca dos fenômenos e grupos de seu objeto? Ou deveria partir pra o campo sem deixar que influências anteriores embotem minha percepção? Infelizmente não possuo resposta para essa questão. O que posso dizer referente a minha experiência pessoal é que a apreensão de informações e a preparação teórica antecipada, a medida do possível, permitiram avaliar aquilo que um pesquisador julga de importante para a produção de um debate dentro do escopo de questões possíveis de uma temática.

Cada vez mais, me via inclinado a aprofundar minhas percepções com o jogo nas ruas da cidade. Chegou o momento em que eu abandonei por completo a ideia de tentar algo com os grandes *banqueiros* e foquei meu esforço nas bases do jogo. Nos atores inseridos na ligação direta entre o público e o jogo no local de produção das

apostas. Portanto, este trabalho não se trata apenas do jogo do bicho, mas de uma tentativa de construção de algo além de um simples jogo. Não apenas *bicheiros* se situam nas ruas da cidade - e desta forma, houve uma necessidade de contextualizar o jogo em seus diversos momentos e em suas localidades específicas – mas ambulantes, comerciantes, transeuntes, policiais etc. Todos compartilham deste mesmo espaço, aparentemente caótico e diverso, que é a rua. Cada um afetando o jogo de diferentes maneiras. Em diferentes momentos, era possível ver ambulantes alvoroçados correndo a fim de evitar um “esculacho” (Pires, 2011) do “rapa” (Guarda Municipal), comerciantes interagindo com fregueses, jogadores do bicho interagindo com comerciantes e ambulantes, etc. Esta questão se tornou um dos principais desafios: “organizar”, de alguma maneira, o complexo universo urbano de modo que ele pudesse fazer algum sentido em meu trabalho com os bichos.

Apesar de apenas ter tido contato com bicheiros nas ruas da cidade, eu me via obrigado a entender como se dava todo o processo de produção de uma aposta no bicho. Desde a feitura das apostas e o que aconteciam com elas a partir do momento em que o bicheiro as entregava para a *banca*, até a concepção imaginária a partir de classificações simbólicas geradoras de *palpites* para um bom jogo.

Do mesmo modo que foi extremamente difícil ter contato com *banqueiros* do bicho, também me pareceu extremamente difícil presenciar as demais instâncias na estrutura formal do jogo. Tais informações foram adquiridas através dos discursos dos próprios bicheiros. Assim sendo, não tive a necessidade de presenciar diretamente a organização dos espaços institucionais do jogo para poder discorrer sobre eles.

A estratégia metodológica adotada surgiu concomitantemente com minhas dúvidas referentes as distintas formas de jogar. Ao longo do trabalho busquei “seguir” os “não humanos” (Latour, 2005) do jogo do bicho por excelência; as apostas materializadas em *pules*. Minhas perguntas eram direcionadas para o entendimento da totalidade das etapas que cada jogo passa após ser entregue para o bicheiro. O que acontece com um jogo após a sua feitura? Como a estrutura do jogo do bicho computa cada aposta? Eram algumas das perguntas recorrentes direcionadas em uma tentativa

de destacar as redes sociais presentes no jogo. Pois para entender o jogo “por completo”, (objetivo que havia se tornado quase uma obsessão) eu deveria entender qual era o caminho percorrido pelas apostas. Ao invés de tratar a “questão do jogo do bicho” como um fator sociocultural, procurei entender as lógicas internas produzidas pelos diferentes atores em campo. Assim, levamos em conta que o social, longe de ser um “contexto” onde as coisas estão presentes, se apresenta como um rastro de associações entre elementos heterogêneos.

\* \* \*

Deixar o jogo “falar” foi a postura adotada ao longo dos meses no campo. Na medida em que o campo se desenvolvia, tive contatos com diferentes bicheiros de partes distintas da cidade. A ampla difusão do bicho ao longo das vias urbanas possibilitou o acesso a uma vasta gama de bicheiros. Que em sua maioria não possuíam ligações uns com os outros, e cada um com experiências e percepções diferenciadas do que é trabalhar no - e com - o jogo do bicho. Dessa forma, o trabalho de campo se dividiu entre bicheiros de partes diferentes da cidade. Inicialmente nos bairros da zona norte, zona sul, centro e, finalmente, no município de Niterói. Descrevo um pouco sobre meus principais informantes e como cheguei a conhecê-los:

“O primeiro bicheiro”: o primeiro contato, realmente significativo, que tive com um *apontador* de jogo do bicho foi no Bairro de Vila Isabel. Fui apresentado por um amigo a “Robinho” que prontamente se demonstrou muito solícito em auxiliar na pesquisa. Como ocorre no próprio jogo, a palavra empenhada é a súplica da garantia de um bom relacionamento, e “Robinho”, porque confiava no amigo, passou a confiar também em mim. As relações de confiança estabelecidas entre bicheiros, jogadores e pesquisador começavam a transparecer já no prelúdio do trabalho.

A partir desse encontro, passei a ser reconhecido não como um mero jogador, mas como um pesquisador do jogo do bicho. Fato que me proporcionou o apelido de

“bicheiro” entre os fregueses mais assíduos do bar de frente de onde “Robinho” trabalhava. Passei as manhãs e parte de algumas tardes sentado ao lado da mesinha, fazendo muitas notas de campo e conversando com fregueses, com o dono do estabelecimento, e claro, tirando minhas dúvidas com “Robinho”. Esse “apadrinhamento” me possibilitou uma maior intensificação dentro do campo proposto. “Robinho” deixou de ser considerado somente um informante, mas um interlocutor direto, possibilitando experimentar aquilo que Roberto Cardoso chama da produção de um “verdadeiro encontro etnográfico” (Oliveira, 1998, p.23). Uma transformação de relação que possibilita a abertura dos horizontes semânticos do pesquisador ao do pesquisado. Assim, muitas vezes “Robinho” afirmava: “anota isso aí, que é importante pra você.”

“O segundo bicheiro”: “Zé”. A todo o momento da pesquisa eu corria o risco de “perder” meus interlocutores. Então, assim como se fazem com bichos, eu era obrigado a “caçar” bicheiros ao longo das ruas dos bairros em busca de seu paradeiro. Deste modo, a dinâmica própria do trabalho de um bicheiro, com suas frequentes mudanças de localidades, me possibilitou conhecer uma gama de bicheiros em diversos pontos de algumas *bancas*. O segundo bicheiro, “Zé”, foi o de maior contribuição. “Zé” era locado no bairro do Catete e com o maior tempo de jogo do bicho. “Mais de quarenta anos”, assim costumava afirmar. Minha aproximação se deu através da curiosidade sobre o jogo. Em busca de respostas e de alguém que aceitasse responder amigavelmente minhas perguntas, decidi, então, frequentar diariamente seu ponto. Acreditava que, caso minha figura fosse familiarizada, posteriormente o bicheiro seria mais suscetível a contribuir com a pesquisa. Do mesmo modo que “Doc” alertou Foote-Whyte (1993, p.303) sobre sua postura em campo e da necessidade de se ter paciência, muitas vezes eu era obrigado a evitar perguntas e esperar que o costume de minha presença nos pontos de jogo, por parte tanto dos bicheiros quanto dos demais frequentadores, fosse o suficiente para obter algumas das respostas desejadas.

“Terceiro bicheiro”: “Domingos” que trabalha no centro da cidade. Atualmente é o único bicheiro que continua trabalhando no jogo e no mesmo ponto quando o

trabalho de campo foi realizado. Foi o mais estável dos bicheiros, mantendo-se sempre no mesmo ponto de sua banca. Assim como “Zé”, tive que buscar uma aproximação diferenciada. Demonstrando interesse pelo jogo, frequentei algumas semanas seu ponto. Foi o bicheiro que eu acompanhei menos tempo.

“Quarto e ex-bicheiro”: “Carlinhos”. Meu encontro com “Carlinhos” se deu no município de Niterói. Assim como “Robinho”, fui devidamente apresentado por amigos em comum. Foi o único que tive reais condições de realizar uma entrevista formal, e para isso foi utilizado um gravador. Nosso encontro foi no segundo andar de um bar localizado num bairro operário da cidade. “Carlinhos” está fora do jogo há algum tempo, mas possui uma experiência de dezesseis anos ininterruptos “de bicho”. Seu irmão ainda trabalha no mesmo ponto onde outrora trabalhava.

Os demais bicheiros mencionados neste trabalho foram contatos esporádicos. Outros, simplesmente algumas conversas informais e pontuais, a partir de encontros patrocinados por meus interlocutores.

Sobre o material de registro utilizado, devo dizer que não fiz uso de gravador enquanto o campo se desenrolava nas ruas. As informações de campo eram manuscritas posteriormente, como uma forma de garantir a segurança de meus informantes e principalmente para deixá-los mais à vontade para falar sobre o que julgasse relevante, sem que isso gerasse preocupações com o destino do material coletado em forma de incriminação ou causando transtornos frente a organização do jogo. Prontamente buscava deixar claro que não seriam citados nem nomes nem datas.

As demais técnicas utilizadas são parte de todo o escopo tradicionalmente consagrado dos estudos antropológicos. Tive a oportunidade de realizar algumas entrevistas fechadas com alguns jogadores, nas quais adotei pelo uso de gravador. Realizei concomitantemente com o trabalho extensivo de campo, coletas de histórias de vida de meus interlocutores. Pude realizar “observação participante” onde foi possível, em uma situação específica, deixar meu material de pesquisa de lado para “escrever” – na máquina de apostas do bicho - um jogo. De tal forma, tanto partes

transcritas de entrevistas como reproduções de falas de bicheiros foram estruturadas com um espaçamento diferenciado - à direita - das demais citações.

Ao longo dos demais dias de trabalho de campo, a minha postura foi a de acompanhar ao máximo as rotinas de meus interlocutores e, muitas vezes, meu trabalho se resumia a ficar sentado dentro ou fora do bar a espera de que “algo acontecesse”.

Às vezes ficava pensando se simplesmente estar parado na esquina seria um processo suficientemente ativo para ser dignificado pelo termo “pesquisa”. Talvez devesse fazer perguntas a esses homens. No entanto, é preciso aprender quando perguntar e quando não perguntar, e também que perguntas fazer (Foote-Whyte, 1993, p.303).

Foram nesses momentos em campo que pude repensar conceitos e vislumbrar o ambiente e as demais pessoas do local no qual o jogo se reproduzia. Deste modo, o *locus* da pesquisa e o jogo propriamente dito foram os principais delimitadores deste trabalho. Me deixei contaminar a medida em que eu adentrava em seu universo, tomando sempre o cuidado de evitar as (más) influências de possíveis naturalizações ou pré-noções.

## Dilemas da pesquisa

*Como eu próprio estivesse, no mais alto grau, possuído do desejo do ganho, toda essa ambição e toda essa imundice carregada de ambição, se assim quiserem, era para mim, no momento em que entrei na sala, de certo modo mais familiares. – Fiódor Dostoiévski- “Um jogador”*

Ao trabalhar com a temática do jogo do bicho, é possível discorrer brevemente sobre as possíveis implicações do “jogar” e do “não jogar” durante a realização do trabalho de campo. Minha intenção aqui é discorrer sobre algumas questões éticas que margearam todo o trabalho e trazer outras que surgiram ao final deste.



Jogar no bicho, “oficialmente”, é transgredir a lei. Até mesmo a minha presença ao lado de bicheiros, se mal interpretada por agentes do poder público, poderia ser motivo de possíveis problemas. Visto que numa “batida” policial, geralmente são levados para depor todos os que, de alguma forma, interagem com o bicheiro no momento do “flagrante”. Assim, enquanto acompanhava a rotina dos bicheiros, estava ciente de que possíveis problemas legais poderiam surgir independentemente de ser ou não conivente com as práticas de meus interlocutores.

Então, como poderia explicar o volume de pessoas que jogam no bicho todos os dias? Por mais que o jogo do bicho tenha essa classificação legal de “contravenção”, para a maioria dos jogadores, ele não representa uma transgressão ética. Ele possui uma moralidade aceita na sociedade que é refletida nos demais jogos legalizados ou administrados pelo poder público. Se os demais “jogos de azar”, que envolvem apostas em dinheiro, são legalizados, por que o bicho faz parte deste seleto grupo de jogos proibidos? Desta forma, o argumento não possui contradição. A frase: “joga quem quer”, repetida muitas vezes pelos bicheiros, não chegava a ser necessária para diluir possíveis contradições éticas frente às normas legais. Pois, para muitos jogadores, o jogo se mantém na interseção de uma tradição cultural e de uma ilegalidade em menor escala.

Assim, tanto o “jogar” quanto a sua recusa trazem diferentes implicações para condução do trabalho de campo com o jogo do bicho. Enquanto, se por um lado aproxima e estreita os laços entre pesquisador e pesquisado - pois, jogar para pesquisar, torna o pesquisador também um “nativo”, um “jogador” - por outro, devemos perguntar: seria ético transgredir a lei em nome da ciência?

\* \* \*

Já no final do trabalho de campo e com o processo de escrita praticamente terminado uma situação inesperada ocorre. Chego em casa, ligo a TV e no jornal da

tarde repórteres acompanham policiais – civis - em algumas “batidas” em pontos do bicho. Para minha mais profunda surpresa alguns dos pontos “estourados” eram alguns dos que eu havia, meses antes, frequentado diariamente. Na reportagem, a polícia chega em carros descaracterizados e o delegado exaltado fala alto para os demais presentes: “Isso aqui é teu coisa nenhuma, tá tudo apreendido!” (...) “vai dar um telefonema lá na delegacia!” (...) “algema ele aqui!” enquanto empurra e algema os bicheiros e jogadores. Alguns apostadores são também levados “por desacato” ao tentar escapar. Outros se fazem de desentendidos, mas também são levados. A emissora registra tudo nos mínimos detalhes, e ao final apresenta a máquina de fazer apostas no jogo do bicho.

Confesso ter sido pego de calças justas. Sem saber o que fazer, corri para o ponto para averiguar o óbvio, que não havia mais jogo acontecendo nem naquele dia nem nos dias subsequentes. Há muito, tempo já havia perdido contato com meu interlocutor principal, ficando completamente às escuras sobre um possível curso de ação. Existem situações para as quais a academia simplesmente não prepara o pesquisador. Em todo caso, existiria realmente algo a fazer em uma situação dessas? Afinal, após meses compartilhando experiências, eu me tornara um forte simpatizante daquelas pessoas e me senti na obrigação, mesmo que sem argumentos legais, de acreditar que algo poderia ser feito.

Assim, deixo em aberto algumas perguntas, verdadeiros dilemas, que surgiram já nos momentos finais de toda minha jornada com o jogo do bicho. Perguntas que podem ser construídas, principalmente se o tema de pesquisa for sobre algo classificado como “ilegal”: o que fazer quando parte de seus informantes diretos e indiretos são prejudicados de alguma forma? Haveria algo a fazer em uma situação dessas? Qual a postura de um antropólogo frente às situações que fogem a seu controle? Em um trabalho de ciências humanas nosso objeto principal de pesquisa são relações entre pessoas, com vidas e experiências próprias. Independente do contexto que porventura um antropólogo possa inserir uma realidade social, a vivência humana estará muito além do que conseguimos escrever em nossas pesquisas. O controle do

pesquisador somente é possível – e quando é – no momento em que está escrevendo sua própria etnografia.

# Apresentação:

---

## Um dia de bicho

*O homem é o único animal que joga no bicho.*  
- Murilo Mendes – “Homo Brasiliensis”

Às nove e trinta da manhã, em um bar de esquina em Vila Isabel, aguardo a chegada de meu informante. Era Adamastor, o bicheiro do local, que já estava atrasado, pois passava meia hora de seu horário de chegada costumeiro. Aproveito e observo o estabelecimento e as pessoas ao redor. O bar se assemelha aos conhecidos “pés-sujs” espalhados pela cidade. O dono, ‘Seu Mustafá’, permanecia detrás do balcão encardido e engordurado servindo a clientela, que por sinal costumava ser bastante grande para uma segunda feira de manhã. Bares como esse não são famosos por sua higiene ou pela culinária e seu cardápio é, na grande maioria, pouco variado. Os petiscos servidos não são mais elaborados do que uma porção de lingüiça de porco, sardinha frita ou ovo colorido. Mas nada que pudesse afastar os fregueses, pois a maioria se dirige ao estabelecimento para desfrutar da pequena variedade de bebida barata. Cerveja e cachaça são o carro chefe do consumo no estabelecimento.

O bairro de Vila Isabel é um dos bairros tradicionais do Rio, com muitas casas e pequenos apartamentos de poucos andares, bastante diferente dos ‘paredões de prédios’ existentes em Copacabana e Ipanema, na zona sul da cidade. Muito calmo, quase bucólico, as pessoas que ali frequentam se conhecem pelo nome ou respectivos apelidos. O clima estava bastante agradável e foi fácil me enturmar. Os assuntos dentro de uma gama específica que comumente se discutem em botecos: futebol, mulher, e nesse caso havia também um em especial; o jogo do bicho.

Em frente ao bar, há uma praça na qual obras estavam sendo realizadas para que “idosos pudessem aproveitar mais o seu espaço com um lazer saudável”, afirmavam os frequentadores. Homens da prefeitura faziam seu trabalho. Dois deles recolhiam os pequenos pedaços de concreto para uma caçamba de escombros estacionada na rua e um terceiro utilizava uma britadeira para reduzir o chão a pequenos estilhaços. O barulho é desagradável e incômodo, e o calor incomodava tanto quanto, mas em poucos minutos eis que surge o bicheiro Adamastor descendo a rua para mais um dia de jogo.

Cumprimentos e algumas piadas jocosas rapidamente são feitas entre os presentes. ‘Seu Mustafá’, como de costume, prontamente tira de dentro do bar uma cadeira com uma mesa embutida e coloca na calçada para Adamastor. Afirma não se importar com a presença de bicheiros trabalhando em frente a seu bar. E apesar de não ter ligação direta com o jogo do bicho, era ele quem guardava a cadeira no final do dia.

Adamastor é um bicheiro que podemos chamar de ‘boa-pinta’. Não se irrita com as brincadeiras e implicâncias dos demais, afirmava sempre preferir fazer as coisas com calma para evitar estragar tudo. Piadista e de bom papo, nossa interação foi bastante facilitada por conta de sua personalidade.

O bicheiro então dá início a seus preparativos para mais um dia de trabalho. De sua bolsa estilo pochete saem: bloco, caneta, alguns dos resultados do jogo do dia anterior e um elástico, que é devidamente envolto à mesa para prender o bloco de apostas. Os resultados são assentados no suporte improvisado em um copo preso ao poste. Entre goles de café e muitos cigarros Derby, “o preferido dos bicheiros!” como afirmava. Adamastor me pergunta: então, quer jogar agora ou deixar pra mais tarde? Agora não, vou deixar pra jogar no *das duas horas* mesmo, respondi.

O movimento de fregueses do jogo no bar, pelas manhãs era menor do que no resto do dia. Em geral, o movimento era composto por pessoas residentes das proximidades, empregadas domésticas, aposentados e trabalhadores do comércio

local. Já o público fixo do bar era, em sua maioria, homens de meia idade e aposentados. Assim, eu aproveitava esse tempo para tirar dúvidas e tentar entender algumas especificidades do jogo, que ainda me escapavam. A conversa fluía e eventualmente havia interrupções feitas por pessoas com os mais diversos assuntos. A qualquer pausa em nossa conversa, o silêncio era preenchido pelo som da britadeira do outro lado da rua, que mantinha o ritmo incessante, como uma música de fundo dos infernos!

Nossa conversa se estendeu até praticamente a hora de fechar o primeiro resultado do dia. É nesse momento que Adamastor lacra em diferentes envelopes, as poucas apostas feitas no período e em seguida entrega pra um dos *fechadores* que aparece regularmente de bicicleta para recolher os jogos em todos os pontos. Sem que o *fechador* mal dobrasse a esquina, Adamastor me pergunta: Aceita um ‘tira gosto’? Nem ao menos me deixa responder e continua: “Mustafá! Libera o petisquinho aí e tráz uma cerveja, mas no esquema!” Bebemos às escondidas, em pé, no fundo do bar com a garrafa escondida em um canto qualquer para não sermos descobertos pela gerência do bicho. Adamastor se dividia entre sua cerveja e seus eventuais fregueses. “A primeira coisa que você tem que colocar no seu trabalho: Todo bicheiro bebe! A gerência não gosta, claro né? Conheço muito bicheiro que exagera e faz besteira, escreve jogo errado, essas coisas”. Depois de algumas garrafas aproveitamos a pausa para o almoço dos operários e o breve momento de tranquilidade para também fazermos nossa refeição. Comemos no bar ao lado.

Antes das duas horas era a minha vez. Tentei pensar em um número, perguntei para Adamastor se ele possuía algum *palpite*. Não tendo nenhuma resposta satisfatória, decidi adotar um sistema próprio. O número da placa do primeiro carro que passasse na rua seria meu jogo. Não sei por que fiz isso, sinceramente não acreditava que daria em alguma coisa – e realmente não deu. Desconfio que estivesse, mesmo que inconscientemente, de alguma forma, tentando desmascarar a objetividade e a infalibilidade de simpatias e supostos esquemas indefectíveis de se jogar e ganhar nos bichos.

Na parte da tarde o número de fregueses aumenta significativamente, a ponto de formar filas de apostadores. A todo o momento, algum deles, delicadamente, me perguntavam se não estava na minha vez de jogar, acreditando que eu também fazia parte da fila, que não era organizada de maneira linear, mas por ordem de chegada.

Entre os frequentadores, havia alguns que se destacavam pela presença constante e diária, como “Jair”, uma figura muito enigmática da redondeza. Aposentado pela Petrobras foi gerente de grandes trabalhos realizados pela empresa no norte do estado, segundo dizia. Atualmente, é possível encontrá-lo bebendo uma ou duas cervejinhas todas as manhãs nos bares da redondeza. Sua conversa favorita, o time Clube de Regatas do Flamengo, estava sempre na ponta da língua. “Jair” integrava os demais com sua conversa, sempre com tons muito descontraídos. Existia também a simpática senhora “Carmelita”, que chegava sempre com seus cabelos brancos no mesmo horário. Tinha uma grande capacidade de produzir *mapas* enormes, mas todos de pouco valor. Às vezes, devido a relação que mantinha com Adamastor, jogava até “no fiado”. Quando acertava algum jogo, ela pagava sua dívida com parte do prêmio e a outra parte era devidamente embolsada. Não era incomum Adamastor propositadamente ‘esquecer’ a dívida e pagar do seu próprio bolso em consideração a sua amizade com a simpática velhinha.

Ao longo do dia, várias foram as vezes em que interessados se aproximavam perguntando o resultado do jogo de algum dia e hora específicos. Outros já conheciam a rotina e dirigiam-se diretamente para o copinho preso no poste.

A tarde seguiu, apesar de movimentada, calma e sem maiores problemas, até mesmo o som ensurdecador da britadeira já não incomodava mais. Em alguns momentos até deixava de escutá-lo. Quando tivemos uma nova brecha, Adamastor e eu dividimos mais algumas cervejas antes que o jogo das seis horas terminasse. É nesse momento que o tempo abruptamente fecha e uma chuva de verão começa a cair torrencialmente. Mal deu tempo de Adamastor colocar seu material, improvisadamente, dentro do bar em busca de abrigo. Muito atrapalhado, tenta se proteger de qualquer

maneira todo seu material na cobertura do bar. Com a chuva, o bloco de apostas ficou ensopado de respingos e algumas de suas folhas tiveram que ser descartadas.

Ao fazer suas contas para o fim de mais um dia de trabalho, como faz ao final de todos os dias, Adamastor recolhe alguns papéis e anotações de valores e jogos feitos ao longo da tarde e começa sua contabilidade. Sua habilidade com números é impressionante e as contas são feitas rapidamente. Em seguida vai ao telefone para fazer uma chamada rápida à cobrar: Falando com alguém do outro lado da linha, começa: “Boa noite. Aqui é *banca Tio Patinhas número #5*<sup>2</sup>..... uhum..... isso..... um *combinado de cinqüenta* e um na *milhar* de vinte..... isso..... muito obrigado”. Ao desligar vira-se pra mim e fala: “Agora você me dá licença que eu tenho um encontro com a ‘minha preta’ lá no Bairro de Fátima, mas se quiser continuar dá um pulo na outra esquina no ponto do “Jóca” que ele fica até as nove na *corujinha*. Chega mais amanhã.”

Nessa hora, a chuva já havia terminado. Adamastor recolhe suas coisas, sai com ar de mais um dia de dever cumprido e rapidamente entra em um ônibus e some cidade adentro. Depois de um dia inteiro no ponto, cansado e meio bêbado, decido deixar a *corujinha* para outro dia. Já passavam das sete e eu ainda teria a difícil tarefa de tentar organizar um pouco tudo o que se passara nesse dia.

\* \* \*

O trecho recém narrado é baseado em situações passadas em campo com bicheiros distintos em diferentes momentos e períodos dos dias em que o campo foi realizado. Nosso personagem, “Adamastor” não é uma figura meramente fictícia, mas

---

<sup>2</sup> Neste trabalho, assim como os nomes dado a meus informantes, os nomes atribuídos aos pontos e bancas também são fictícios de modo a preservar meus interlocutores.



um protagonista pautado por um acúmulo das experiências vividas<sup>3</sup> ao longo do campo. Esta breve apresentação possui o objetivo de transmitir ao leitor um pouco do que é esse aparentemente confuso cotidiano de estar na rua trabalhando com o jogo do bicho, quais são seus personagens e o que eles fazem ao longo de um dia de jogo. Busquei trazer ao leitor um pouco das vivências, situações e sentimentos ao longo dos dias com o bicho. Aproveito para deixar transparecer a subjetividade do próprio pesquisador - a minha própria - e que muitas vezes me vi obrigado a lidar com situações que não eram automaticamente compreendidas ou pertencentes de meu universo simbólico. Propositadamente, fechei os olhos à explicação de determinados aspectos, situações e categorias de modo a aguçar a curiosidade do leitor como mais um estímulo a dar continuidade a leitura.

Vamos ao jogo!

---

<sup>3</sup>Apesar da existência de obras literárias e folclóricas sobre o jogo como: Cruz, (2000), Barros, (1957), Assis, (1962), Bilac, (1904), Saldanha, (1986) e diversos outros, me detive em minhas próprias experiências para a construção desta narrativa.

# Parte I:

---

## A reprodução dos bichos

*“Nossa fauna só é preservada no jogo do bicho.” - Fábio Leite*

A exploração de jogos como negócio tem um longo histórico no Rio de Janeiro e, seguramente, o jogo do bicho foi uma das modalidades importantes ao longo do século XX. Trabalhos referentes à temática podem ser encontrados em livros e teses acadêmicas das mais variadas<sup>4</sup>, todos de alguma forma contendo em si uma “memória cristalizada<sup>5</sup>” sobre seu surgimento. Buscam, explicar de onde surgiu e como adquiriu suas proporções e importância. Com poucas diferenças entre si, a história é sempre a mesma. O historiador Felipe Magalhães contesta tais versões afirmando serem derivadas da obra do memorialista Luiz Edmundo *O Rio de Janeiro do meu Tempo* (2011)<sup>6</sup>. Tal obra foi a principal fonte historiográfica de muitos dos trabalhos acadêmicos escritos sobre o bicho. Ao descrever a trajetória do jogo, estes acadêmicos, jornalistas e folcloristas trataram, de fato, da reprodução da história do

---

<sup>4</sup> Entre os trabalhos de maior destaque estão: DaMatta, & Soárez, (1999), Soares, (1993), Soárez, (1992), Lerner, (1993), Meira (2000), Magalhães, (2005) & (2011), Saldanha, (1986).

<sup>5</sup> O autor Felipe Magalhães (2005 e 2011) afirma existir uma “memória cristalizada” referente ao jogo do bicho. Segundo o autor a grande maioria das obras historiográficas se baseou no trabalho do memorialista Luiz Edmundo Costa (2003). Com uma visão bastante particular, o memorialista afirmava que o jogo do bicho se apresentava como algo simples e ingênuo e que através da “danação popular” foi subvertido em uma jogatina desenfreada. O historiador Magalhães rebate tais afirmações apresentando novas fontes documentais históricas da época que vão de encontro a tais afirmações (Magalhães, 2011, p.162).

<sup>6</sup> O autor Felipe Magalhães (2005) afirma que a grande maioria das versões sobre o jogo do bicho se refere ao fato do governo imperial ter cortado a subvenção anual do investimento da loteria e sua vinculação ao Zoológico. O cronista Luiz Edmundo apareceria como o principal veiculador desta memória, “(...) tendo em vista que boa parte dos acadêmicos e memorialistas ocupados com a loteria assumiu essa versão como verdadeira. Contudo, a documentação aponta para outro caminho.” (p.30)

jogo e de onde se acredita ter originado: no antigo Zoológico de Vila Isabel na cidade do Rio de Janeiro.

Entretanto, procuro evitar cair na tentadora armadilha de apresentar mais uma história do jogo apenas como um movimento de apropriação e “danação” popular, que, posto na ilegalidade, adotou estruturas empresariais espalhando-se pela cidade e posteriormente pelo país. Meu objetivo aqui é rever, mesmo que de maneira superficial e breve, a história do jogo, sob uma forma que deixe transparecer a organização e as formas de estruturação do bicho para que possamos dar continuidade a discussão sobre, o que a historiadora Amy Chazkel chamou de “mito urbano” (Chazkel, 2007, p.540). Assim, com base em uma bibliografia específica<sup>7</sup>, tratamos os momentos históricos de expansão e concentração do jogo e da adoção dos atuais modelos manifestos em sua organização. Aqui, meu propósito é muito menos histórico e do que eu possa ter deixado transparecer. Busco apresentar uma versão do jogo do bicho que mostre os sucessivos processos de influência e transformação que o jogo sofre e vem sofrendo de modo a refletir a sua estrutura imanente atual.

“Em princípio, o jogo do bicho começou como uma forma de loteria legalizada para auxiliar no custeio de despesas do Zoológico”, como me afirmou um bicheiro em entrevista<sup>8</sup>. Inicialmente, os idealizadores do jogo do bicho buscaram autorização perante o poder público municipal e, quase três anos depois, o jogo passou a gerar uma visibilidade ainda maior, pois havia escorregado das mãos do controle estatal e ganhou as ruas da cidade e eventualmente do país (cf. Magalhães 2005 & 2011). Ao longo do século que sucede sua criação, o jogo se apresentou como um alvo de repressão e, ao mesmo tempo, um reflexo de práticas populares.

Segundo a “visão cristalizada”, a então capital do império, a cidade de São Sebastião do Rio de Janeiro foi a escolha de um jovem empresário de Minas Gerais

---

<sup>7</sup>Bezerra, (2010), Magalhães, (2005), Mello, (1989) e Chazkel, (2007)

<sup>8</sup> Poucos foram os bicheiros que souberam me informar algo sobre a história do jogo, como e onde surgiu.

para fazer fortuna. João Baptista Vianna Drummond, intitulado Barão, chegou a cidade com uma pequena fortuna -três conto de réis- e logo demonstrou uma aptidão natural para os negócios. Trabalhou com especulações na bolsa e posteriormente adotou parcerias de investimentos com o banqueiro mais poderoso da cidade, o Barão – depois tornando-se Visconde – de Mauá. O tino para negócios do futuro Barão de Drummond o levou para especulação imobiliária em zonas periféricas da cidade.

A pretensão de Barão de Drummond era criar um bairro moderno, com um traçado regular, ruas e avenidas largas. Assim o bairro de Vila Isabel nasce a partir de uma série de loteamentos. O bairro se torna o primeiro a ser construído frente a um planejamento.

Ao sair das pranchetas e das mentes de arquitetos e engenheiros, apontaria para o futuro, para uma certa modernidade representada pelo ideal de ordem e civilização. Além da novidade, haveria outro sentido para a sua construção nas terras antigas da Fazenda dos Macacos. A ação do homem, por meio de elementos adquiridos da técnica e da ciência, teria dominado a natureza e transformado um ambiente inóspito numa área urbana, servida por bondes e capaz de atender às primeiras necessidades da nascente vida urbana (Magalhães, 2006, p.17).

Com isso, Vila Isabel se tornaria uma zona residencial dotada de amplas avenidas, sendo um projeto indiscutivelmente moderno e ambicioso. Além do bairro, o Barão era também acionista da *Cia. De Ferro Carril Vila Isabel*, que era principal responsável pela ligação com o centro da cidade. Tal proposta urbanística civilizadora veio em conjunto com a criação de um novo parque -localizado na encosta da Serra do Engenho- e um Jardim Zoológico. Empreendimento previsto desde 1884, através do envio de uma petição à Câmara Municipal. Argumentava a necessidade de um estabelecimento destes moldes na cidade apontando para o embelezamento e suas potencialidades de estudo. Pelo contrato firmado, o futuro Barão se comprometia a observar os “parceiros da arte moderna, guardar as prescrições higiênicas aconselhadas pela ciência e competir com os melhores desse gênero (Magalhães, 2006, p.18).” Com o objetivo de não fugir de determinados critérios de modernidade e de civilidade.

Em julho de 1888, acontece a inauguração “oficial” do zoológico. Este rapidamente se tornou um divertimento bastante procurado. Bondes saíam todos os dias lotados do centro da cidade em direção a Vila Isabel. Neste mesmo ano, o então comendador Drummond recebe o título de barão das mãos de D. Pedro II (cf. Magalhães, 2006, p.18, Soares, 1993). O suposto sucesso inicial deu lugar a uma crise. Obrigado a manter o zoológico com seus próprios recursos, o Barão passou a lutar contra tremendas dificuldades financeiras para a alimentação dos animais e a própria manutenção do jardim. Dois anos mais tarde, o barão argumentava que a subvenção anual de dez contos de réis oferecida pela municipalidade não seria adequada para a manutenção do parque e dos animais e que pretendia transformar o jardim zoológico em um jardim de aclimação não só de animais como também plantas exóticas e indígenas. Assim, mais uma vez se dirige a Câmara Municipal para auxílio, mas dessa vez não mais sob a forma de dinheiro público, mas pela exploração de jogos lícitos dentro do jardim:

Tanto a petição quanto o parecer chamava a atenção para os perigos dos jogos: os vícios próprios do jogo - como a compulsão para as apostas - e o desprezo pelos principais aspectos civilizadores envolvidos no projeto do Jardim Zoológico. Mas a confiança no espírito público e empreendedor de Drummond e de seus sócios levou a Câmara a conceder um parecer à companhia e o direito de explorar “jogos públicos lícitos e mediante módica contribuição, ficando sujeito à imediata fiscalização da polícia” (Magalhães, 2006, p.19).

Com o intuito de auxiliar as contas do parque, foi liberado que alguns jogos fossem praticados. A companhia passa então a oferecer uma gama de diversos jogos, tais como: bilhar, carteador, jogo da pelota, *frontão*<sup>9</sup> e o novo “jogo dos bichos”.

A gênese deste novo jogo se deu pela suposta sugestão de um comerciante mexicano, Manoel Ismael Zevada, que nessa época já bancava um jogo similar num sobrado do centro da cidade (na esquina da Rua do Ouvidor com Gonçalves Dias), o “jogo das flores”. O jogo das flores possuía uma forma semelhante ao então recém criado jogo do bicho. Havia 25 flores com seus números correspondentes, onde o

---

<sup>9</sup> Frontões eram espaços destinados a competições esportivas onde as apostas eram permitidas. Nestes locais havia corridas a pé, de bicicleta e de velocípede, entre outras disputas.

apostador poderia escolher e apostar tanto em um quanto no outro. A adaptação das flores para os bichos, conforme citam alguns autores daria pela influência do mexicano Zevada, onde o bicho seria um descendente direto das flores.<sup>10</sup> Entretanto, não há registro histórico que explique os motivos do

Barão para a escolha dos atuais bichos que compõem a lista do jogo.



**Figura 1: Bilhete de entrada para o Zoológico. Reproduzido de Bechimol (1990), In: Magalhães, 2011, p. 21**

De todo modo, o visitante do Zoológico, ao entrar, recebia um bilhete com a figura de um animal impresso. Havia uma lista contendo vinte e cinco bichos (lista que se mantém a mesma até os dias atuais). Pendurado em um poste, cerca de cinco metros de altura, perto do portão de entrada do parque, havia uma caixa de madeira. Dentro desta ficava escondido a gravura de um dos animais da lista. O animal era previamente escolhido pelo barão e pendurado no poste. Às cinco horas da tarde a caixa era aberta e o animal do dia era retirado deixado a mostra para que todos pudessem ver qual foi o grande sorteado. O premio era 20\$000 - vinte mil-réis -, vinte vezes o valor pago pela entrada no parque (cf. Magalhães, 2005 & 2011)

O primeiro “sorteio” ocorreu num domingo, 3 de julho de 1892, quando uma série de outros divertimentos também forma apresentados ao público. Aos festejos compareceram políticos, empresários, senhoras da sociedade e outras figuras importantes, ao lado de muitos populares que foram lá para conferir as novidades do parque do barão. Por ser um dia especial, a companhia de *bonds* colocaram carros especiais para levar o público e os convidados até as dependências do parque. Contudo, nenhuma espécie exótica da flora brasileira - e muito menos indígena! Às cinco da tarde, a caixa

<sup>10</sup> Os dados e detalhes sobre o jogo das flores podem ser encontrados nos trabalhos de Cabral (s/d), Pacheco (1957) *apud* Damatta, & Soárez, (1999) p. 67

foi aberta e todo o público presente pôde, finalmente, descobrir qual era o animal encaixotado e saber quem teria direito ao prometido prêmio (...). Na hora marcada, o barão foi até o poste, revelou o avestruz e fez a alegria de 23 sortudos visitantes (Magalhães, 2006, p.20).

De todos os demais atrativos oferecidos pelo parque e pelo Zoológico o sorteio dos bichos adquiriu o maior destaque. Carros da companhia de bondes criada pelo Barão mal eram suficientes para o transporte dos visitantes que se dirigiam para o Jardim Zoológico (cf: Chazkel, 2007, Magalhães, 2005 & 2011). Os visitantes chegavam ao Zoológico e não escolhiam o bicho que vinha impresso em seus bilhetes, visto que a relação entre os bichos impressos dependia exclusivamente da ordem de compra e venda dos bilhetes (cf: Damatta, & Soárez, 1999, p. 71). Entretanto, rapidamente, ocorre uma transformação possibilitando que o comprador escolhesse o bicho no ato da compra: “Agora o jogo começa a constituir um fim em si mesmo, pois nessa fase o povo visita as jaulas do zoológico com o intuito ambíguo de ver os animais presos e de “acertar” neles” (Damatta & Soárez, 1999, p. 74). Desta forma, o visitante passa a tomar uma parte mais ativa no jogo. O Zoológico não mais era visitado como um espaço educacional ou de lazer, mas sim como um local de apostas.

Já nos primórdios do jogo do bicho, o poeta Olavo Bilac sentenciava: “Hoje no Rio de Janeiro, o jogo é tudo. Não há criados porque os criados passam o dia à comprar bilhetes de bichos. Não há conforto nas casas porque as famílias gastam todo o dinheiro do mês no *elefante* ou no *cachorro*. Ninguém trabalha! Todo mundo joga...”<sup>11</sup> De início, a estigmatização do jogo dos bichos segue atrelada a campanhas morais e cívicas de fundo higienizadora. Até mesmo Rui Barbosa, conhecido como “Águia de Haia” (águia; Grupo 2), ministro da fazenda no período do *Encilhamento*<sup>12</sup> nos

---

<sup>11</sup> Bilac, “O jogo dos Bichos”, *apud* Pacheco, *Antologia do jogo do bicho*, p. 43 - 44

<sup>12</sup> A crise do Encilhamento foi uma bolha econômica que ocorreu no Brasil, entre o final da Monarquia e início da República, estourando durante o governo provisório de Deodoro da Fonseca (1889-1891), tendo em decorrência se transformado numa crise financeira. O nome encilhamento também remetia à agitação e à jogatina que dominavam os jôqueis durante as corridas de cavalos. O mesmo aconteceu com a política econômica primeira república, cujos efeitos criaram um clima de grande confusão e desordem no mercado de investimentos da época. Marcada por um alto nível especulativo na bolsa de valores, a política do encilhamento culminou na desvalorização da moeda nacional e a falência de pequenas empresas, assim como no fortalecimento do setor primário.

primórdios da república, foi um combatente ferrenho desta loteria popular. Talvez uma explicação para isso seja que a forte adesão popular ao bicho gerou uma visibilidade que, até então, os demais jogos de apostas não tinham alcançado (cf. Benatte, 2002, p. 19-20).

Contudo, o Barão de Drummond não seria o exclusivo merecedor do crédito - ou da culpa - pela transformação do jogo em uma loteria clandestina altamente difundida. Sua participação se limitou à parceria com o mexicano Zevada em abrir pontos de venda de bilhetes do bicho na principal rua da cidade - a Rua do Ouvidor -, e de estabelecer parcerias com indivíduos que já realizavam operações de jogos de azar no centro. Entretanto, diversos comerciantes locais, independentes do controle do Barão, também instalaram seus próprios pontos de venda. A Praça Tiradentes, um ponto de grande fluxo de negócios, era um dos locais onde também era possível comprar bilhetes para o zoológico, além da passagem de bonde (cf. Chazkel, 2007 p.543).<sup>13</sup>

Pequenos comerciantes e lojistas locais também aventuram-se com a venda dos bichos. Estes montaram suas próprias versões independentes da de Drummond e do Zoológico, onde jogadores apostavam na loteria de bichos enquanto os mercadores bancavam sorteios paralelos por conta própria. Para conseguir o alvará que permitisse seu empregado vender bilhetes pelas ruas do Rio de Janeiro, teria que pagar um imposto no valor de cinco mil réis. É importante registrar que, nesta época, os vendedores ambulantes de loterias poderiam ser autônomos ou serem funcionários de alguns comerciantes. (cf. Magalhães, 2005 & 2011).

Em 1895 banqueiros não afiliados a Drummond já realizavam apostas por conta própria sem a influência dos desenhos sorteados no zoológico e pagavam aos ganhadores com seus próprios ganhos - e sem dúvida apreciavam lucros por conta própria também. No período crucial entre 1892 e 1895, quando as autoridades da cidade do Rio permanentemente fecharam a loteria dos bichos no zoológico, estas pequenas loterias não possuíam registros com o governo local ou sofriam perseguição policial. (...) Em

---

<sup>13</sup> *O Tempo*, 12 Julho de 1892. *Apud* Chazkel, 2007, p.543, Ver também: Magalhães, 2005, p. 24 - 25



meados de 1890 o jogo do bicho já havia escapado do zoológico (Chazkel, 2007, p.544). [tradução minha]<sup>14</sup>

Esta enorme quantidade de ambulantes se transformou num meio fundamental para a disseminação das loterias na cidade. Alguns especuladores compravam grandes quantidades de bilhetes e aguardavam do lado de fora o anúncio do resultado do bicho do dia - que bicho deu?<sup>15</sup>-, funcionando como intermediários entre o zoológico e a

freguesia do bicho. Assim como ambulantes, quiosques também passam a vender a sorte. Os quiosques parecem ter tido uma importante participação neste comércio. Magalhães nos apresenta alguns dados:

Numa relação destes estabelecimentos feita em 1903, nota-se que de um total de 161 listados, 52 vendiam bilhetes de loterias ou, pelo menos, tinham licença para vendê-los. Em alguns locais, como a Rua Primeira de Março, se poderia encontrar cinco quiosques licenciados para a realização deste comércio<sup>16</sup>

Antes mesmo do decreto nº 133 de 10 de abril de 1895, que autorizava o prefeito Cesário Alvim a rescindir o contrato que dava a licença do Zoológico em comercializar a sorte dos bichos, o jogo já se expandira. O bicho era gerado e jogado pelo zoológico, agentes do Barão - espalhados em diversos pontos da cidade -,



**Figura 2: Pules de jogos independentes jogados no início do século XX. Datam de 1903 e cada um contém uma assinatura e um carimbo no verso. Reprodução, acervo CCBB (2011)**

<sup>14</sup>By 1895 lottery 'bankers' unaffiliated with Drummond already took bets of their own on outcome of the drawing at the zoo and paid the winners from their own earnings – and undoubtedly enjoyed profits of their own, too. In the crucial period between 1892 and 1895, when Rio's authorities permanently closed down the animal lottery at the zoo, these small lottery operations did not register with the city government nor did they suffer police persecution. (...) By the mid 1890s the animal game had escaped from the zoo. (Chazkel, 2007, p.544)

<sup>15</sup> Pergunta mais freqüente nos pontos de bicho da cidade.

<sup>16</sup>Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro, quiosques, código 45-4- 23, fls. 125 a 129. *Apud* Magalhães, 2005

pequenos agentes autônomos, *bookmakers*<sup>17</sup>, quiosques, pequenos comerciantes espalhados pelas ruas e em lojas de “secos e molhados”. A revenda de bilhetes em outros pontos da cidade possibilitou a criação da função do *bookmaker*. Representa um mediador que comprava certa quantidade de bilhetes e os revendia por conta própria. A partir da proibição do zoológico, apenas os ligados diretamente ao Zoológico foram definitivamente extinguidos, deixando caminho “livre” para os demais.

**WARRANTS GERAL e GRUPOS**

Finças 1 letra      , 2 letras      , 3 letras      , 4 letras

**Book-Maker Cavanellas — Ouvidor 147**

As cotações são sempre maiores que em outra qualquer casa

GRUPOS	NÚMEROS	EQUIVALENCIAS	GRUPOS	NÚMEROS	EQUIVALENCIAS
1.º	01 a 04	Avestruz	14.º	53 a 56	Gato
2.º	05 a 08	Águia	15.º	57 a 60	Jacaré
3.º	09 a 12	Burro	16.º	61 a 64	Leão
4.º	13 a 16	Borboleta	17.º	65 a 68	Macaco
5.º	17 a 20	Cachorro	18.º	69 a 72	Porco
6.º	21 a 24	Cabea	19.º	73 a 76	Pavão
7.º	25 a 28	Carneiro	20.º	77 a 80	Perú
8.º	29 a 32	Camello	21.º	81 a 84	Touro
9.º	33 a 36	Cobra	22.º	85 a 88	Tigre
10.º	37 a 40	Coelho	23.º	89 a 92	Urso
11.º	41 a 44	Cavallito	24.º	93 a 96	Veado
12.º	45 a 48	Elephante	25.º	97 a 00	Vacca
13.º	49 a 52	Gallo			

**Figura 3: Bookmaker Cavanellas - Ouvidor 147. Reprodução, acervo CCBB (2011)**

Desta forma, ao falar sobre o jogo do bicho, em meados da última década do século XIX, na verdade, estavam falando sobre uma variedade de loterias clandestinas que coexistiam na capital federal e em cidades de todo o país (cf. Damatta, & Soárez, 1999, p. 76). “O” jogo do bicho, em um certo momento, passa a ser uma multiplicidade

<sup>17</sup> Termo inglês apropriado ao vocabulário brasileiro. O “fazedor de livros” ou *bookmaker* é um recebedor de apostas. Está relacionado ao jogo operado à distância. Dessa forma, o *bookmaker* torna-se um mediador entra o apostador e o jogo. Este termo foi fixado com as apostas nas corridas de cavalo e posteriormente utilizado para outras modalidades de jogo. Ver: Damatta, & Soárez, 1999, p. 75

de práticas heterogêneas que possuíam em comum uma mesma sequência de bichos em uma ordem alfabética rústica.

## O bicho tá pegando: repressão e controle.

Mesmo antes da criação do jogo do bicho no zoológico, os “jogos de azar” já se apresentavam como um problema legal na capital do império. Muito antes do surgimento dos bichos, legislações referentes à temática “jogo” engatinhavam pela Câmara Municipal do Rio de Janeiro. Já no início da década de 1830, foi publicada a “primeira legislação sobre os jogos (...) no Brasil” (Mello, *Op. cit.* p. 8). Desta forma, discutirei, de maneira breve, algumas questões referentes à legislação estabelecida para um maior controle estatal dos jogos de azar durante o período em que o mercado de diversões estava sendo regulado.

A repressão aos jogos de azar, no âmbito urbano, no início do século XX, não era exclusividade nacional. Cecchi (2010) mostra como uma reunião (*meeting*) na cidade de Buenos Aires buscou dar conta de um aspecto proibitivo da vida da cidade com a eliminação do jogo de azar no âmbito urbano, uma esfera pública em formação. No Brasil, o debate pelo controle dos jogos no espaço público não se deu de maneira menos conturbada. Mello comenta que o debate sobre a regulamentação de jogos de sorte advém de longa data:

As decisões da Câmara não eram informadas por uma política organizada de combate ou repressão aos jogos de azar e nem eram respaldadas por uma ideologia anti-jogos. Embora nestes dispositivos legislativos da Câmara e até 1874 se fizesse referência a jogos proibidos, na verdade, como reclamavam os chefes de polícia da corte, não havia qualquer acordo ou jurisprudência a respeito dos jogos que deveriam ser, de fato, proibidos (Mello, *Op. cit.* p. 17).

Como afirma Mello, o jogo não era tratado como algo “amoral” *per se*. Nos discursos e documentos oficiais contrários a essa, o jogo aparecia atrelado a categorias como: “vício” e “vadiagem”. O peso moral de tais categorias servia de justificativa para esta nova fase de repressão aos jogos. Seus “efeitos danosos”

passaram a pulular entre os discursos oficiais: “Os vícios apontados pelo movimento operário quanto pelo discurso oficial são praticamente os mesmos, com destaque para o abuso de bebidas alcoólicas, o jogo e a vadiagem (Mattos, 1991, p. 64 *apud* Magalhães, 2011 p.42)”.

Não diferente disso, vendedores e jogadores do bicho passam a compartilhar de estigmas pejorativos e avessos a moralidade de uma capital “civilizada”. Com seu imenso sucesso e popularidade adquirida ao longo do breve período de existência, o jogo do bicho atraiu uma grande atenção para si, passando a ter uma forte visibilidade frente à diversas instâncias da sociedade brasileira. Assim, a proliferação de mercadores vendendo a sorte nos bichos pelas ruas começa a se apresentar enquanto um “problema” moral e social, trazendo a necessidade de uma regulação mais direta. Damatta apresenta a sua visão sobre a proibição de jogos populares:

A jogatina sempre esteve presente na sociedade, mas quando, com a proclamação da República, se adota formalmente o credo igualitário e o ideal de liberdade individual como base da cidadania, a atividade se amplia de modo considerável, chegando à consciência das elites como um problema social que caberia discutir, regular e controlar (Damatta & Soárez, 1999, p. 79).

Esta atitude tipicamente elitista fez com que os chefes de polícia e o restante da corporação se sentissem moralmente obrigados a proteger o povo - contra sua própria vontade - dos então, “efeitos danoso dos jogos de azar” (cf. Damatta & Soárez, 1999, p. 79). Com isso, se justificava tanto a repressão policial aos operadores do bicho quanto à criação de uma legislação de cunho tutelar das camadas mais baixas da população.

Janeiro de 1895 se tornou o marco da primeira tentativa de intervenção direta do governo republicano para impor limites aos jogos ilícitos (incluindo o jogo do bicho). Apesar das diversas sanções, o jogo ainda não estava inserido diretamente na ilegalidade. O ataque às apostas do então jogo dos bichos se deu por duas frentes. A primeira estipulava que apostas poderiam ser realizadas exclusivamente em corridas e eventos atléticos uma vez por semana, e a segunda proibia a participação de intermediários. Os *Bookmakers*, nesta época, já eram presentes e extremamente

populares: vendiam a sorte pela cidade a fora, como intermediários do bicho. A venda de sorte, por parte dos *bookmakers*, atravessava uma gama enorme de jogos, de corridas de cavalos, jogos esportivos e até o próprio jogo do bicho. Apesar de licenciados, a Câmara Municipal já iniciava um movimento de não renovação de licenças para a venda de bilhetes de apostas para qualquer jogo. O objetivo era se livrar permanentemente da figura do intermediário (cf. AGCRJ, código 40-2-45 apud, Chazkel, 2007, p. 545-546).

Um segundo golpe aos jogos se deu pela apreensão direta de vendedores e jogadores, mesmo que a legislação da época não fosse clara quanto a essa questão. Em 1896, registros de acusações relacionadas a apostas já eram comuns, conforme aumentavam as atuações da polícia e do poder público frente ao jogo (cf. Chazkel, 2007, p. 560). Prisões de vendedores e compradores do jogo do bicho crescem, mas em proporções relativamente pequenas se comparadas ao total de prisões realizadas por outros crimes. Conforme relata a historiadora Amy Chazkel:

A considerável discrepância entre os números de *processos crimes* apresentados contra os jogadores e vendedores do jogo do bicho e o número de pessoas detidas por estas infrações sem acusações formais na *casa de detenção*, manifesta a continuidade da ambiguidade do status legal do jogo (APERJ, CD-DF- 5626 apud Chazkel, 2007, p. 561).<sup>18</sup> [Tradução minha]

Mesmo quando ainda não havia se estabelecido precisamente as bases legais de proibição dos jogos de azar, o inesgotável debate entre regulação versus proibição impedia a criação de um consenso legal que desse a devida jurisprudência para tais prisões<sup>19</sup>. As lideranças policiais e políticas, esporadicamente, adotaram fortes

---

<sup>18</sup> The considerable discrepancy between the number of official cases (*processos crimes*) brought against jogo do bicho players and sellers and the number of persons detained for those infractions without formal charges in the city jail (*casa de detenção*) manifest the continued ambiguity of the game legal status. (APERJ, CD-DF- 5626 apud Chazkel, 2007, p. 561)

<sup>19</sup> Podemos deixar marcado neste ponto que a primeira lei que efetivamente tratou a questão do jogo de loterias enquanto uma infração legal data de 30 de dezembro de 1910, a Lei nº: 2.321 que **proíbe as loterias e rifas de qualquer espécie** [grifo meu] como pena e punição aos infratores. Entretanto, o bicho só será especificamente citado baseado nos artigos 213 e 234 do Código Penal de 1940 que tratam dos crimes contra os bons costumes. Dec. Lei nº: 6.259 de 10 de fevereiro de 1944. Das Contravenções, Art. 58. “Realizar o denominado “jogo do bicho”, em que um dos participantes, considerado comprador ou ponto, entrega certa quantia com a indicação de combinações de algarismos ou nome de animais, a que

medidas e vigorosas campanhas na tentativa de acabar com o bicho, contendo em sua prerrogativa um grande peso moral e relativamente baixo teor punitivo<sup>20</sup>. O historiador Felipe Magalhães afirma a importância do poder público no mercado de diversões no período em que o jogo começa a se popularizar:

Entre os anos 1890 e 1910, o mercado de diversões da cidade do Rio de Janeiro foi profundamente alterado. Além da intensa circulação de dinheiro, a tecnologia foi fundamental para este processo de expansão e diversificação. O poder público também desempenhou um importante papel, pois era responsável por permitir e proibir a instalação de novos espaços voltados para o lazer. (Magalhães, 2011)

Quanto a esta crescente atuação do poder público, é importante manter em mente que todas as formas de loterias são mais do que um vício ou um simples jogo, elas são um grande negócio. No início do governo republicano, uma parceria público-privado criou em 1896 a *Companhia das Loterias Nacionais do Brasil*, que garantia a concessão desta companhia à administrar as loterias pelo país. Esta recém-criada Companhia exerceu um grande papel no sentido de acabar com as loterias clandestinas, independentes e populares. A partir de 1898 atuou de maneira mais ativa tratando o “problema” das loterias clandestinas não mais como uma questão local ou pontual. Em 1917, a Companhia intensifica o apoio a uma postura favorável a repressão contra demais jogos de azar, em especial o jogo do bicho, desencadeando uma onda repressiva chamada de “Mata-Bicho”, que terminou em dezembro do mesmo ano (cf. Damatta & Soárez, 1999, p.82).

O jogo do bicho escapa, tanto política quanto economicamente, das mãos dos investidores privados e do poder público, pois nunca se apresentou inteiramente

---

correspondem números, ao outro participante, considerado o vendedor ou banqueiro que se obriga, mediante sorteio, ao pagamento de prêmios em dinheiro”. Para a maioria dos autores, o golpe de misericórdia legal dado ao bicho foi com o Dec. Lei nº: 9.215, de 30 de abril de 1946, que instaurou o bicho em definitivo quanto uma contravenção penal, colocando-o na ilegalidade penal. Entretanto, a lacuna legal entre regulação e proibição até então não havia sido solucionada. Ao mesmo tempo em que o governo municipal da cidade liberava licenças permitindo estabelecimentos comercializarem jogos de sorte a polícia realizava operações voltadas à repressão destas atividades (Chazkel, 2007, p. 559).

<sup>20</sup> Em artigo apresentado ao XI CONLAB (Congresso Luso Afro Brasileiro) pude examinar esta oscilação da repressão durante o acompanhamento com bicheiros nas ruas da cidade. Ver: (Labronici, 2011).

confinado a tais amarras. Ao invés disso, os jogos de azar se apresentaram com uma apropriação de capitalistas e governantes que se aproveitaram de uma realidade sócio-econômica e de infra-estruturas existentes. A desobediência do jogo do bicho por parte dos *banqueiros* é pautada pelos mesmos fins lucrativos dos opulentos industrialistas (cf. Chazkel, 2007, p. 553). A ambiguidade das leis perante o bicho o deixava em uma posição intermediária entre o permitido e o proibido, legal e ilegal. A súbita transição legal do jogo mascarada por uma moralidade consensual permite uma aplicação seletiva da lei. Em momentos, deixa o bicho solto, e em outros, se enjaula.

## Se correr o bicho pega: os primeiros banqueiros

*“O jogo diário de milhões de brasileiros, vício  
dominador, irresistível e soberano”  
Luís da Câmara Cascudo - Dicionário do Folclore  
Brasileiro, p.411*

Magalhães aponta que, no momento em que o jogo do bicho passou a ser explorado, existia uma “estrutura” montada na cidade para a venda de bilhetes de loterias permitidas e não permitidas. “Os escritórios e agências lotéricas surgiam como o espaço privilegiado para a comercialização destes bilhetes, mas ao seu lado também havia uma infinidade de possibilidades para o apostador tentar sua sorte (Magalhães, 2005, p.98).” Aqui, Magalhães fez alusão a uma “estrutura” que está referenciada ao imenso e diversificado conjunto de locais aonde se poderia comprar um bilhete do bicho, ponto que pretendemos dar mais ênfase nos capítulos subsequentes.

É importante ressaltar que, na maioria dos casos, as loterias foram tomadas como mais um produto a ser oferecido pelos comerciantes, sendo vendido junto com outros produtos ou serviços. Assim, acho possível acreditar que, antes mesmo da proibição do sorteio promovido no Jardim Zoológico, o jogo do bicho já estivesse

incorporado a esta extensa lista de loterias não-autorizadas comercializadas pelas ruas da capital da República.

De tal modo, creio ser interessante uma apropriação deliberada de algumas das conclusões apresentadas por Magalhães que exploram um pouco mais a conjuntura inicial dos jogos e que nos revelam algumas das bases fundantes para a disseminação do jogo do bicho pela cidade:

Em função da existência de um mercado de loterias estabelecido na cidade do Rio de Janeiro a partir da década de 1840, o jogo do bicho pôde figurar como mais uma entre as diversas loterias, autorizadas ou não, oferecidas aos apostadores. Por outro lado, a existência de uma “estrutura”, legalizada ou não, para a venda dos bilhetes de loterias foi fundamental para que o jogo do bicho pudesse ser comercializado em diversos pontos da cidade, permitindo sua chegada aos arrabaldes mais distantes. Para além do fato do jogo do bicho trocar a frieza dos números pela vitalidade dos animais, penso que estes dois fatores foram fundamentais para o sucesso desta loteria nos seus primeiros anos (Magalhães, 2005).

Assim, os primeiros “banqueiros” do bicho teriam sido os donos de armazéns de secos e molhados, sapateiros, donos de quiosques, *bookmakers*, vendedores ambulantes autônomos e outros estabelecimentos comerciais, onde banqueiros do bicho e comerciantes locais se misturavam em uma única figura.

O autor Roberto Damatta nos apresenta uma proposta que faz da repressão um dos fatores (paradoxais) de institucionalização do jogo, algo que teria criado condições para uma unificação. “A repressão inaugura uma nova fase no jogo do bicho: a de consciência institucional de si mesmo” (1999 p.83-84). Uma incondicional aprovação popular geradora de legitimidade social seria oriunda de uma postura contrária a leis elitistas e mal intencionadas. Entretanto, esta repressão, como tentaremos demonstrar a seguir, não desencadeou pura e simplesmente uma expulsão de amadores criando os grandes banqueiros atuais. Este se deu por processos muito mais lentos e graduais.

O termo *banqueiro* populariza-se no início do século XX e é adotado aos então donos do jogo do bicho. Pois, um *banqueiro*, no bicho, é a pessoa que “banca” a aposta dos demais. Segundo a opinião de alguns autores, os primeiros banqueiros



seriam, em sua maioria, imigrantes - árabes, portugueses, espanhóis, entre outros<sup>21</sup>. Em geral, a exploração do bicho era conjugada a outras atividades legais, como mercearias e até mesmo loterias regulamentadas e corridas de cavalo. Havia, até fins dos anos 60, uma pulverização do capital do jogo. As áreas e pontos de apostas eram espalhadas pela cidade de maneira não muito enrijecida. “Os contraventores possuíam pontos de apostas no município sem que tivessem áreas rigorosamente definidas, e atuavam dentro de um relativo clima de estabilidade, embora mantivessem firme a concorrência entre si.”<sup>22</sup> Desta forma, a organização das bancas pela cidade refletia nas operações do jogo. As apostas de cada ponto podiam ser feitas sob cotações diferentes, de acordo com o valor pago pelo banqueiro dono do ponto.

A criação de novos concorrentes era alvo de preocupação para os banqueiros já consagrados e atuantes. Em entrevista, um informante conta ao historiador Luiz Bezerra:

Era comum em algumas ocasiões a polícia fechar um ponto de bicho que pertencia a um banqueiro determinado, e não agia nos outros pontos. Quer dizer, só pegava aquele ponto. Então se supõe que um outro estivesse bancando a polícia para ir contra o adversário, né? No concorrente, digamos assim. Não era uma situação de equilíbrio. E havia também novas pessoas querendo bancar, querendo montar ponto. Isso era comum. Normalmente, a polícia agia em cima deles, prendia, batia... Isso tudo mesmo antes de 64 (Bezerra, 2010, p. 32).

Entretanto, não apenas de disputas se baseava a dinâmica de distribuição e divisão de pontos de jogo. O controle do jogo do bicho, em determinadas regiões, era pautado por uma divisão de banqueiros que possuíam uma lógica de compra de pontos

---

<sup>21</sup> (Cavalcanti, 1940, *apud*, Damatta, & Soárez, 1999)

<sup>22</sup> Lembremos que o autor trata especificamente de um banqueiro em particular, Anísio Abraão o maior e mais famoso banqueiro do jogo do bicho da cidade de Nilópolis - RJ. Entretanto, algumas de suas características e formas de atuação podem ser refletidas de forma geral pela concentração do jogo em figuras chaves transparecendo um pouco da macropolítica envolvida no “alto escalão” do bicho. (Bezerra, 2010, p. 32)

para a revenda.<sup>23</sup> A semelhança do jogo com um negócio que demanda gestão de recursos financeiros, obtenção de proteção policial e coordenação de pessoal, nos mostra como seria difícil para um banqueiro começar debaixo e ser bem sucedido.

Mais uma vez, informantes de Bezerra nos contam que a concentração de pontos do jogo nas mãos dos grandes banqueiros não se deu de forma casual. Para se tornar um grande banqueiro, não bastava já ter algum envolvimento com o jogo ou ser um pequeno banqueiro. As relações entre parentes e suas redes de alianças eram essenciais para um fortalecimento dos negócios.

A impossibilidade de vincular os membros da organização por meios de relações contratuais formais, assim como estabelecer a hierarquia em estatutos legais, torna o parentesco direto uma via importantíssima para a transmissão de poder, sendo complementado pelo parentesco indireto, por sua vez, baseado em relações de afinidade que também passam a fundamentar uma série de laços para a expansão de negócios ilícitos (Alvito, 2001, p. 181, *apud* Bezerra, 2010, p.36).

Além disso, era necessário um extraordinário senso de oportunidade, habilidade para superar uma eventual escassez de capital recurso a violência - quando necessário- cobertura política/policial. Este último, um dos fatores centrais para a manutenção de um andamento “estável” do jogo, criando um sistema de proteção aos agentes subordinados à alguns banqueiros. Desta maneira, a relação com o poder público se fez necessária, pois somente assim o bicho teria um ambiente “seguro” e com estabilidade para dar continuidade das apostas. Sobre a relação do jogo do bicho com o poder público, Chinelli e Silva nos afirmam:

Aqui, trata-se de “politizar a repressão” através de acordos e propinas que minimizassem seus efeitos e garantissem a convivência , e através de uma influência política mais ampla, capaz de influir na ‘filosofia’ ou orientação geral da ação policial (Chinelli, & Silva, 1993, p.48 *apud* Bezerra, 2010, p. 38).

O fator de uma ‘cobertura política’ através de acordos diretos com banqueiros atuam em prol desta convivência aparentemente estável e pacífica entre o bicho e o poder público. Assim, estes acordos com os próprios policiais muitas vezes contribuíam

---

<sup>23</sup> Isso mostra o potencial econômico do jogo do bicho e a alta lucratividade envolvida. (Bezerra, 2010, p. 34)

para reprimir qualquer um que tentasse bancar seu próprio ponto, evitando que houvesse a necessidade do recurso explícito direto da violência e de uma constante disputa entre banqueiros. Estes autores nos remetem a necessidade – em um determinado período – de um “braço armado” a serviço do chefe da organização.

A insuficiência e a precariedade da “politização da repressão”, associada à ausência de um quadro normativo que permitisse definir as fronteiras entre as diferentes organizações sem recurso à força, fizeram com que, durante muito tempo, explodissem violentos conflitos que puseram em relevo a dimensão paramilitar envolvida no processo de institucionalização do jogo do bicho. Sua consolidação institucional – mesmo com permanência na “transgressão” – progressivamente reduziu a frequência e a relevância do recurso à força, até atingir o momento atual, que se caracteriza por uma pacificação aparentemente total obtida através de um acordo de cúpula que parece bastante estável e que conta com o aval implícito do poder público. (...) o braço armado perde seu antigo sentido estratégico, sendo substituído pela força econômica e política, mas preserva-se o “estilo” que contribuiu para moldar (Chinelli & Silva, 1993, p.49).

A partir dos anos 40, pode-se pensar numa competição entre banqueiros. Uma competição pautada pela lei do mais forte e com o objetivo de concentrar os pontos de jogo em torno de alguns poucos banqueiros. Esta competição nem sempre se deu pelos meios da concorrência capitalista. Em alguns momentos, as balas foram o meio para se ganhar mais um ponto. De tal modo, o jogo se constitui enquanto um mercado ilícito, segmentado, competitivo e perigoso. Conflitos armados entre banqueiros durante as décadas de 50 e 60 já tomavam conta das páginas policiais do país. Os conflitos envolviam organizações de pistoleiros – chamados pela imprensa de “Sindicato do Crime” – e de suas redes familiares, numa verdadeira “sangrenta sucessão de lutas de proporções alarmantes” (O Dia, 26.1.1961, *apud* Misse, 2007, p.4).

Estas disputas criaram uma representação social sobre a figura do banqueiro que reflete até mesmo o posicionamento de trabalhadores de bicho nas ruas da cidade. O bicheiro “Zé” afirma que, em determinadas localidades, a presença de um bicheiro é considerada um anteparo contra eventuais assaltos ou roubos.

(...) a vagabundagem tem medo e não mexe com a gente não, eles acham que tem algum vigia, ou coisa parecida. Esse dinheiro todo aqui ó! [me mostrando um bolo de notas] não é nosso [referindo-se a quem trabalha nas ruas]. E se não é nosso, ele

tem que ser de alguém. Quando eu trabalhava na Penha, o dono do boteco que eu trabalhava próximo vivia pedindo para eu ficar na porta do bar dele. As pessoas sabem que vagabundo tem medo de bicheiro.

Assim, ao longo dos pontos de jogo espalhados pela cidade não se tem a necessidade constante de uma proteção extensiva. A representação social do banqueiro vai além de um simples marginal ou fora da lei. Sua força não está inserida exclusivamente no indivíduo. As redes e influências são fatores de peso na representação de tais figuras. O banqueiro Castor de Andrade, em entrevista para o programa “Jô Soares onze e meia” para no canal SBT (Sistema Brasileiro de Televisão) narra uma situação instigante:

Foi interessante isso. Numa casa de veraneio minha, eu fui surpreendido, umas onze horas da noite. Quando fui fechar o portão, e um sujeito me apontou um revólver e, em seguida, apontou o revólver logo para o segurança que estava na casa. Eu pedi a ele para ter calma porque ele realmente tinha chegado no lugar certo. Se o problema dele era dinheiro e jóias ele tinha ido ao lugar ideal, no lugar certo. E falei que ele não devia se preocupar com aquele negócio. Convidei a entrar, o outro comparsa entrou também e o terceiro quando chegou disse: “Meu deus do céu! É a casa do Dr. Castor, vamos embora que pintou sujeira.” Ai pediram desculpas e foram embora. (...) eu tive uma sorte muito grande porque o assaltante me reconheceu, pediu desculpas e foi embora.<sup>24</sup>

O apresentador, de maneira cômica completa: “Já o meu assaltante também me reconheceu, mas mesmo assim levou o meu relógio” levando a platéia ao delírio. Esta narrativa corrobora com a idéia de que não bastava ser famoso ou apenas reconhecido enquanto uma pessoa pública. A simples suposição de uma constituição de redes influentes de *banqueiros*, se levarmos em conta o que se tem como horizonte de possibilidade a respeito das práticas associadas às organizações do jogo do bicho, constitui uma esfera subjetiva que envolve respeito e temor nas atitudes das pessoas diante do poder exercido pela figura do banqueiro em conjunto com seus parentes e amigos influentes (cf. Bezerra, 2010, p. 40). A forma empregada na construção da

---

<sup>24</sup> Trecho transcrito de entrevista acessada no portal [www.youtube.com](http://www.youtube.com/watch?v=iITGFqR4xB4)  
<http://www.youtube.com/watch?v=iITGFqR4xB4> (acessado dia:13/12/2011)

narrativa do banqueiro demonstra a confiança que o próprio banqueiro tem nesta representação subjetiva. De uma maneira bem humorada, ele transforma uma situação de tensão em algo cômico. Transparecendo que assaltar banqueiro do bicho, só pode ser piada!

## Se ficar o bicho come: disputas e alianças

*“É hereditário.”* -Juíza Denise Frossard- sobre o envolvimento de filhos de banqueiros na contravenção.

As lutas e conflitos entre banqueiros pelo controle de pontos na cidade do Rio de Janeiro, da década de 1940 até final dos anos 1970, foi um importante “fator de representação social da violência na cidade, mas foi a ligação que se estabeleceu entre esse mercado ilícito e a “proteção” policial o principal responsável pela representação crescente de corrupção policial (...) (Misse, 2007, p. 5)” Essas redes sociais passavam não apenas a explorar o jogo do bicho, mas aquilo que o autor Michel Misse (2007) chama de “*mercadorias políticas*” (propinas, chantagens, extorsões e redes de proteção), interligando mercados legais, ilegais, formais e informais.

As disputas entre banqueiros e as tomadas de pontos de jogo mostram como estes conflitos favoreceram determinados banqueiros. O historiador Luiz Bezerra apresenta uma possível apropriação pela força de diversos pontos, o que chama de: “tomada no peito” (2010, p.34), como quando o banqueiro Anísio Abraão fortaleceu sua liderança no jogo e no município de Nilópolis. O acontecimento causou surpresa a todos na cidade, devido a sua abrupta e inesperada ascensão. Em uma entrevista, “Carlinhos”, bicheiro de Niterói, me conta como se deu a ascensão do igualmente reconhecido Capitão Guimarães.

O Capitão Guimarães veio pra Niterói pra combater o jogo. Na época da ditadura, ele era capitão mesmo, do exército, por isso o

título de Capitão. Só que ele viu que dava muito dinheiro, mais do que no quartel (risos). Ele veio e saiu pegando esse monte de ponto de bicho. Pegou e começou a montar o jogo dele. Começou a pegar um montão de ponto. Ponto, ponto, ponto, ponto. Dinheiro a “pampa” saiu [do exército] e veio pro jogo de bicho. Ele era do Rio. E na época começou essa guerra, era um matando o outro. Você poderia estar escrevendo um joguinho ali e vinha um e te dava um tiro. Ai, então, vieram e pegaram os coroas mesmo. Os antigos, o Capitão Guimarães, o Castor de Andrade, o Piruinha, o Anísio (...). [disseram] Ó gente, vamos parar com isso. Vamos fazer uma divisão, pra gente acabar com esse negócio? Se não ficava até hoje como se fosse uma boca de fumo, que cada um invade o outro. Então ficou acertado, agora isso é isso, e isso é isso. Porque eles viram que tava dando dinheiro, é uma coisa lucrativa. É um jogo que são dez mil milhares!

A estrutura desse mercado permaneceu segmentada em territórios rivais até o final dos anos 70, quando se estabeleceu a *cúpula do jogo do bicho*. Movimentos de maior ou menor tensão entre banqueiros pautados por alianças voláteis, de um lado, e conflitos armados de outro, marcavam a representação da *macropolítica* dos “donos” do jogo.

A chamada *cúpula do jogo do bicho* foi criada no início dos anos 80 de modo a estabilizar a aliança entre os “grandes” banqueiros da cidade. Sob a liderança incontestada de Castor de Andrade, filho de banqueiros dos anos 40 e 50, até então no controle da grande maioria de pontos em Bangu e Padre Miguel. A cúpula se organizou legalmente com a criação da *Liga Independente das Escolas de Samba*, que começou a dirigir os grandes desfiles do carnaval carioca desde então.

Assim, as lideranças do bicho, desde os municípios adjacentes da baixada fluminense até as zonas mais nobres da cidade foram divididas entre o controle pelos “grandes<sup>25</sup>” banqueiros que são caracterizados por serem membros da cúpula e dos banqueiros “menores”. Estes, em geral possuíam menos influência e poder econômico além de necessitarem de uma permissão para trabalhar. Em entrevista, o bicheiro

---

<sup>25</sup> O termo “grandes” e “pequenos” são uma categoria minha para diferenciar banqueiros com maior e menor influência tanto no jogo do bicho quanto fora dele. Ao longo do campo não existiu em nenhum momento essa terminologia. Banqueiros são banqueiros, independente de sua fama, poder econômico, político ou participarem ou não da cúpula do jogo.

“Carlinhos” me explica um pouco como funcionaria esta dinâmica entre “grandes” e “pequenos” banqueiros:

(...). No governo não tem o primeiro escalão? Depois o segundo, o terceiro. Então, você não pode tomar conta de tudo, porque você vai se perder. O segundo escalão é (...). Por exemplo: você vai lá pra Araruama, povo pequeno, aí banqueiro deixa o cara entrar naquela área. Vai deixar aquele cara sobre o aval dele. Ele nem precisa prestar conta pra ele não. Se eu o conheço, eu vou preferir que ele fique lá do que um outro que eu não conheço, não é? O outro pode querer começar a crescer e invadir a minha área. Então, assim, ele vira o segundo escalão. O banqueiro deixa ele lá trabalhando, mas com a consciência de que está sobre o aval do banqueiro. Vai ter que trabalhar do jeito que ele quer. Porque se deixar qualquer um, vai virar bagunça. É assim que funciona. Você não tem como tomar conta de tudo.

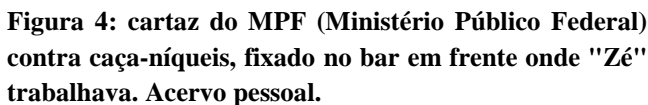
Como dito anteriormente, as relações de confiança e as redes de aliança são essenciais para que os pontos de uma localidade permaneçam sob o controle de determinado banqueiro. Um apadrinhamento de banqueiro para banqueiro permite que os demais possam usufruir das outras áreas. Apesar das institucionalidades do jogo do bicho, com a criação da cúpula, as relações não são exclusivamente mediadas pela formalidade. A cúpula se transforma, então, no palco de discussão e deliberação das futuras ações do bicho.

As relações de fronteira são preocupações constantes, tanto na vida de um banqueiro, quanto na dos demais trabalhadores do bicho. Onde os pontos de um banqueiro acabam e onde começam os do outro é uma pergunta para a qual dificilmente teremos uma resposta direta. Banqueiros dividem a cidade em uma verdadeira colcha de retalhos. A distribuição dos pontos, em geral, respeita acordos previamente estabelecidos e definidos. Inicialmente, a divisão segue uma estrutura formalizada entre os já concretizados “grandes banqueiros” cujos nomes hora ou outra pululam as páginas do noticiário.

A distribuição dos pontos de cada bicheiro respeita a delimitação de cada área. Cada banqueiro tem a sua área e pode distribuir, dar, vender ou conceder concessões de seus pontos como bem entender. Em zonas fronteiriças, esta regra pode parecer

O bicheiro “Domingos”, por exemplo, que trabalha no centro da cidade há mais de 40 anos, conta que esta região é dividida por mais de dez banqueiros diferentes. Podendo haver uma banca em cada esquina de banqueiros distintos. As zonas fronteiriças das áreas de cada banqueiro não são estritamente definidas, deixando margem para o surgimento de pequenas concorrências entre pontos de diferentes banqueiros.

<sup>26</sup> Com o aumento da repressão aos caça-níqueis, alguns banqueiros passam a substituir as tradicionais máquinas de caça-níqueis por sistemas de computadores convencionais. O dinheiro do apostador é entregue antes do jogo começar diretamente em mão do dono do estabelecimento, não tendo a necessidade do uso de máquinas com “noteiros”.





banqueiro possui a sua *área* de caça-níquel. O bicheiro “Carlinhos” explica como se dá esta divisão:

No centro tem muita gente, o volume de jogo é muito maior. E por isso é muito mais vigiado, toda hora passa um “poliça”. Aqui não, como é um jogo mais de bairro fica mais fácil. Mas apesar da vigia, lá também tem as maquinas [caça-níqueis], só que fica tudo escondido. Os caras tem tudo um acordo um com o outro. Você não vai colocar a maquininha aqui, porque pra isso também tem um acordo, tem uma divisão. Tem banqueiro só de maquininha caça-níquel. E que também da bastante dinheiro. Aquela área ali é dele e ele coloca as maquinas escondidinhas pra não ter problema.

No final da década de 1980, Simone Simões Soares consegue uma incrível entrevista com “Zinho”, o porta-voz do jogo na época e que nos traz uma imagem de como a dinâmica entre banqueiros funciona:

Temos nossa cúpula, que são sete: Castor (presidente), Miro, Luiz Drummond, Turcão, Rafael Palermo, Anísio Abraão, Capitão Guimarães. Aqui estamos divididos em cinco áreas: Zona Centro, Zona Norte, Baixada e interior. Cada zona tem três representantes, são 15 representantes. Temos uma reunião todo mês com a cúpula. A cúpula não decide, quem decide é a maioria dos representantes numa votação democrática. Nossas decisões são só aqui no Rio, nós não interferimos nos outros Estados. Nossa tecnologia é a mais avançada. Aqui não aparece aventureiro. Cada um tem a sua área. Se eu quiser vender meu negócio, tenho q vender para meu vizinho. Ninguém pode vender seu ponto sem dar preferência ao banqueiro vizinho. No centro da cidade, nós temos 8 a 10 banqueiros; se ninguém estiver interessado (os vizinhos) poderá vir um outro banqueiro. Existe o respeito. Existe uma disciplina, uma hierarquia. Eu tenho quase 300 empregados. Tenho nove pontos em lojas e na rua. Cada loja tem o gerente, o caixa (carimbador), os aranhas (cambistas) e os funcionários (Soares, 1993, p. 75-6).

Desta forma, conseguimos ver o aparecimento de diferentes funções de banqueiros do bicho. Grandes e pequenos banqueiros coexistem sem que haja a possibilidade de concorrência desleal atrapalhando assim a dinâmica de suas relações. Noções de respeito, disciplina e hierarquia formam a base de sustentação de um funcionamento pacífico.

Por fim, vale assimilar que, a divisão da herança de um banqueiro costuma ser motivo causador de grande instabilidade e algumas vezes seus espólios são divididos a

bala. O que cria um clima de inconstância temporária até que a ordem seja mais uma vez estabelecida e as apostas voltem a fluir normalmente.

“Descarregando” o peso da sorte.

No jogo do bicho há uma prática muito comum, já evidenciada por Magalhães (2005 p.178; 2011) e Simões (1993, p.75), a prática da “descarga”. Os autores nos apresentam tal prática enquanto uma forma de “seguro” realizado por banqueiros para dividir lucros e prejuízos. Visto pelo lado econômico ela é fundamental, pois assegura o pagamento de todos os apostadores e evita que pontos e até mesmo banqueiros quebrem. “Os pontos só podem bancar aquilo que podem suportar, ou seja, a quantidade do possível montante a ser pago deve sempre ser menor do que o dinheiro em caixa, para evitar que o freguês fique sem receber” (Magalhães, 2005, p.178). Assim, todas as apostas acima do limite do ponto, devem ser passadas para outro banqueiro. A primeira vez que tive conhecimento desta prática foi com o bicheiro “Zé” no bairro do Catete.

A descarga geralmente possui dois recolhimentos, um na metade do dia e outra eu faço no final. O que acontece é que as apostas jogadas durante o dia são monitoradas. Se alguém jogar um valor alto ou em um tipo de aposta que possa dar um valor alto eles recolhem e repassam para um apontador de outra banca. Por exemplo, você lembra do caso dos 103 mil? [caso em que um jogador sozinho ganhou 103 mil Reais em seu ponto] Então, meu banqueiro não perdeu nada com essa aposta. Ele havia repassado para a banca de outro.

Em um primeiro momento demorei a entender como um banqueiro permitiria que outro repassasse um jogo que tivesse prêmios tão exorbitantes (103 mil é um valor fora do comum dentre os prêmios “normais” numa banca ou ponto do bicho). Posteriormente “Zé” me explica que o sistema de descarga estava ligado a alianças pré-estabelecidas entre diferentes banqueiros. A descarga, assim, pode ser vista também como um reflexo das dinâmicas de alianças entre os donos do jogo. Uma

relação que em um primeiro momento se apresenta como puramente econômica, mas que no fundo reforça posicionamentos dominantes de um banqueiro sobre o outro. O bicheiro “Carlinhos” define de maneira precisa a forma como se dão as descargas nos pontos do bicho ao longo do tempo:

Sempre tem um que segura a descarga dos demais bicheiros. Quem começou com isso tudo era o Tio Patinhas. Ele segurava, se não todas, a grande maioria das descargas. Ganhava muito dinheiro com isso. Por isso que se chamava Tio Patinhas, tinha dinheiro pra cobrir todo mundo. Depois quando ele morreu, ele doou tudo pro Maninho, agora eu nem sei mais quem faz, acho que é o Turcão. É pela descarga que não existe falcatura. Se o banqueiro não puder segurar 2 reais numa milhar, que vai pagar 8000, ele joga um real na descarga. Um outro banqueiro que fica com essa descarga. Se der, ele paga 4000 e o outro paga pra ele 4000. Se não der, o outro banqueiro [o descarga] ainda devolve uns 0,50 pro banqueiro que jogou a descarga em cima dele. Isso aí dá uma aliviada, porque ele junta muita descarga. “Nego” descarrega em cima dele umas 10.000 vezes por dia, mas uma só que vai dar, o restante das 9999 fica pra ele, e assim, ele ganha muito. Então ele vai lá e ô! Você me descarregou 10 reais, vou te devolver 3. Os 7 ficam pra mim. Se o número jogado der, eu pago tudo. Antigamente, quando fechava o jogo a gente colocava dentro do envelope junto com as *pules*. Eles mandam um limite pra gente. Por exemplo: 4 Reais numa milhar. A cima de 4 Reais a gente tinha que descarregar. Era um *aviso*, a gente chamava assim. Era o nosso limite pra saber quando tinha que descarregar. Aí só quando chegava lá [na *apuração*] que ia fazer a descarga. Podia acontecer de dar um problema na moto, no trânsito, um acidente e eles [os *fechadores*] não chegarem a tempo. Aí a apuração não aceitava mais, até mesmo pra evitar qualquer coisa. Depois começaram com o telefone, você liga pra banca e fala o *aviso* da descarga pra eles. Dalí, o gerente mesmo vai e manda pra apuração fazer a descarga. Pra não ter o problema de não pagar. Eles querem é credibilidade, não querem deixar de pagar ninguém.

Acho extremamente difícil de acreditar que um bicheiro pudesse, dessa forma, *descarregar* em outra banca sem o conhecimento e a aprovação de seu dono, pois as consequências poderiam ser desastrosas. A analogia da figura do “Tio Patinhas” (entre desenho animado e banqueiro do bicho) é extremamente significativo, pois remete a figura de um indivíduo dotado de extremo poder financeiro, capaz de bancar grandes

parcelas do o jogo. Atualmente a *descarga* do Rio e Niterói foram herdadas por “Turcão”, banqueiro pertencente à cúpula do bicho<sup>27</sup>.

Podemos inserir o caso específico do município de Nilópolis, onde o jogo do bicho possui muita força e tradição. Luiz Bezerra (2010) discute a ascensão de uma figura neste município, já mencionada algumas vezes, a do banqueiro “Anízio de Nilópolis”. Os informantes de Bezerra contam que sendo o banqueiro de maior força, política, econômica e financeira, os pontos da cidade foram distribuídos entre pessoas que de alguma maneira pudessem ser de confiança do banqueiro. Em resumo, para ser um banqueiro em Nilópolis a aprovação de Anízio era, e acredito ser até hoje, mais do que necessária. Os demais banqueiros bancam o próprio jogo, mas passariam a *descarregar* para Anízio. O que intensificaria o volume de jogo e o montante arrecadado pelo próprio banqueiro e, conseqüentemente, aumentando também o seu prestígio enquanto um banqueiro de força no jogo dentro do município.

A *descarga* assim torna-se mais do que uma necessidade econômica, e vai além de um simples *seguro*, ela pode ser vista enquanto um *controle*, que grandes banqueiros possuem. Um controle sobre sua área e sobre áreas onde banqueiros de menor influência atuam. Por sinal é equivalente a um dos controles que o Banco Central possui sobre os demais bancos no país. Assim, quem controla a *descarga* pode-se considerar o responsável pelo banco central do bicho. Além disso, a *descarga* representa um controle tido para evitar um possível *derrame*<sup>28</sup> da banca, mantendo a credibilidade que o jogo possui para com seus apostadores.

---

<sup>27</sup>Ver: Jornal Extra: “Bicheiro dá garantia contra apostas altas” (19/10/2006)  
<http://www1.folha.uol.com.br/folha/brasil/ult96u85444.shtml> (06/01/2012)

<sup>28</sup> Termo nativo para um prejuízo ou quebra da banca.

## Os Médicos do Samba

“*Solta o bicho!*” – Grito de guerra da escola de samba Vila Isabel, 3ª colocada no carnaval de 2012

Não possuo pretensões de me aprofundar dentro desta questão, entretanto, não poderia deixar de fazer minhas breves considerações referentes a ligação dos banqueiros do bicho com o carnaval do Rio de Janeiro. A relação entre banqueiros e escolas de samba demonstram claramente uma influência dentro da *macropolítica* do jogo. Principalmente no que tange a atuação de alguns banqueiros. Como evidenciado anteriormente, um banqueiro de bicho possui grande influência econômico-social, política e a atuação com o carnaval se apresenta quanto um reflexo que transparece sua influência.

A dominação do carnaval carioca não é algo recente, ela advém de meados da década de 1970. A formalização selada com a *cúpula do bicho* faz com que atribuições de maior importância seja dada a alguns banqueiros. Um ícone de um determinado bairro ou zona da cidade. “(...) a imensa fortuna dos banqueiros de bicho transborda generosidade para outras atividades” (Damatta, & Soárez, 1999, p.162).

Criado em 1984 pela cúpula dos principais bicheiros do Rio, a *Liga Independente das Escolas de Samba* (LIESA)<sup>29</sup> tornou-se o principal meio de interlocução entre o bicho e o samba, mais especificamente os desfiles do grupo especial. No que concerne a grandes escolas, a influência dos banqueiros se fez presente desde os anos 70, mas foi nos anos 90 que esta presença dominou o carnaval do Rio. Maria Laura Cavalcanti afirma existir um verdadeiro mecenato artístico do mundo do bicho para com o mundo do samba.

(...) as escolas de samba tornaram possível uma integração positiva do bicheiro na vida da cidade. (...) Ou seja, a ação de bicheiros, através das

---

<sup>29</sup> Ver: Cavalcanti, 1994

escolas de samba, é também uma integração para as massas à vida urbana na cidade. (Cavalcanti, 1994, p. 98 - 99)<sup>30</sup> [Tradução minha]

Assim, o banqueiro apresenta-se não apenas como um operador de uma contravenção, mas é também visto como uma espécie de líder comunitário que busca a todo momento aumentar sua influência e seu prestígio perante o grupo. As ‘generosidades’ do bicho não são tão generosas como parecem em um primeiro momento, pois são fontes claras da busca pela manutenção de poder e influência.

Conforme o carnaval carioca e seus desfiles ganham o mundo como “uma das formas mais “brasileiras” de expressão cultural” (Damatta, & Soárez, 1999), a responsabilidade de seu sucesso cresce. A notoriedade mundial do samba instiga a cobiça do poder público que passa a buscar também maneiras financiar e produzir o espetáculo. Entretanto, seu repasse de verbas não chega a 20%, enquanto o que cabe ao banqueiro uma bagatela de 40%<sup>31</sup>, além de influência direta na produção e montagem do desfile e seus apetrechos. Isto está longe de ser uma espécie de investimento financeiro, pois a escola não recupera nem 50% do total de seu gasto com um desfile. A generosidade do banqueiro rompe a cifra dos milhões.

Colocam-se os blocos na rua, ou melhor, na avenida. A duração de um desfile ao longo de sua história variou de 30 à 80 minutos gerado sob a forma de uma competição. Quanto maior, mais brilhosa, organizada e imponente a escola se apresentar maiores são as chances de uma vitória. Sob os olhos do bicho, o desfile apresenta-se, como um verdadeiro *potlatch*<sup>32</sup>. Quando as escolas se reúnem e realizam coreografias com as mais diversas alegorias, tudo isso puxado por um bom samba enredo. Todas elas objetivando a glória de ser a campeã do ano, o que validaria e compensariam o esforço e sacrifício que todos realizaram ao longo do ano anterior.

---

<sup>30</sup> (...) les écoles de samba ont rendu possible l'integration positive du *bicheiro* dans la vie de la ville. (...) à savoir que l'actio des *bicheiros*, par l'intermédiaire des écoles de samba, constitue également un élément d'intégration pour la masse populaire urbaine à la vie de la ville. (Cavalcanti, 1994, p. 98-99)

<sup>31</sup> A estimativa do montante das despesas de um *barracão* chega de um milhão e meio a dois milhões e meio de dólares. (Cavalcanti, 1994, p. 103)

<sup>32</sup> (Mauss, 2003)

Como na confecção de fantasias, alegorias, ensaios, música e etc. Todo trabalho duro se resume a um momento breve no tempo até finalmente tudo se acabar na quarta-feira.

De qualquer maneira, o mecenato ou a patronagem do banqueiro expande-se para outras instâncias: “Com o enriquecimento dos bicheiros, essa confiança logo se transformou em patrocínio: auxílio à obras públicas, com pessoal e empregos em troca da lealdade da população” (Cavalcanti, 1994, p. 97).<sup>33</sup> Além da grandiosa ajuda financeira às escolas de samba, e também a vários times de futebol, eles investem também, no cinema, no teatro e outras atividades culturais há quase 40 anos (Soares, 1993, p.145).

O carnaval do Rio traz consigo a visibilidade notória e pública de um patrono clandestino que vai à passarela receber os aplausos da população pelo espetáculo de “sua” escola. Retornando assim a velhas formas tradicionais de obtenção de prestígio.

A comunidade pobre de Vila Vintém resume e exemplifica tais relações. Após a divulgação da vitória da escola *Mocidade Independente* em 1990, moradores carregaram Castor de Andrade (o primeiro presidente da cúpula do bicho) nos braços, com urras: “Ei, ei, ei, Castor é nosso Rei!” No ano seguinte, Castor chegou a gastar mais de 250 Milhões de Cruzeiros para consagrar-se bi-campeão do samba da avenida (Soares, 1993, p. 145).

A dominação dos bicheiros é tanta que, neste mesmo ano, as quatro primeiras escolas possuíam financiamento e presidência de banqueiros da cúpula:

1º lugar: Mocidade Independente de Padre Miguel, Patrono: Castor de Andrade.

2º Lugar: Acadêmicos do Salgueiro, Presidente: Valdemiro Paes Garcia (o Miro).

3º Lugar: Imperatriz Leopoldinense, Presidente: Luiz Drummond.

4º Lugar: Beija Flor, Presidente: Aniz Abraão David (O Anísio Abraão de Nilópolis). (Soares, 1993, p. 143)

---

<sup>33</sup> “Avec l'enrichissement du *bicheiro*, cette confiance s'est vite transformée en patronage: aides à titre personnel et oeuvres publiques, en échange de la loyauté de la population.” (Cavalcanti, 1994, p. 97)

No ano de 2010 o colunista Anselmo Gois escreveu em sua coluna: “Aliás, a Unidos da Tijuca, campeã do carnaval, não tem bicheiro. A Viradouro, rebaixada do ano, sempre foi muito ligada à contravenção. Isto quer dizer... não sei.<sup>34</sup>” Mesmo tentando mascarar sua previsão dos acontecimentos com um cínico “não sei”, o colunista e conhecidamente contrario ao jogo do bicho, nos induz a concluir em uma possível decadência do financiamento do bicho. Entretanto, no ano seguinte (2011) a escola Beija Flor de Nilópolis mais uma vez se consagra reafirmando a dominação dos banqueiros do bicho no carnaval carioca.

---

<sup>34</sup> <http://oglobo.globo.com/rio/ancelmo/posts/2010/02/19/a-coluna-de-hoje-267631.asp> (19/02/2010)



## Parte II:

---

### Um “ponto” do jogo

Antes de entrar diretamente nesta temática é necessário fazer alguns esclarecimentos. Os trabalhos anteriores preocupados com a temática do jogo do bicho apontam para questões específicas que não necessitavam um melhor entendimento do funcionamento dos pontos e dos envolvidos diretamente com tal ofício. O historiador Felipe Magalhães (2005 & 2011) foi o que mais próximo chegou, apesar disso, não encontrou “motivos que justificassem a realização de um trabalho de campo junto aos pontos do bicho.” (Magalhães, 2005, p.131). O grande foco dado ao jogo do bicho nos mais recentes trabalhos acadêmicos produzidos atualmente são de cunho historiográfico. Como já citados, a historiadora Amy Chazkel (2007) que preocupa-se com a interação do estado com o comércio popular e dos processos sociais de urbanização em evidência na América Latina no início do século XX. E tanto neste caso a preocupação etnográfica não avançou para um primeiro plano.

Desta forma, as principais informações utilizadas para a construção desta discussão foram depoimentos e entrevistas realizadas com os próprios bicheiros ao longo dos períodos em campo. Aquilo que um jogador (também chamado de *freguês*) do bicho vê, é a ponta do iceberg de toda uma estrutura voltada para um único propósito; o funcionamento desta loteria popular. A figura, um tanto insólita de um homem, ou mulher, sentado em uma cadeira estrategicamente alocada em um local “de passagem” não nos é suficiente para dar conta de quantos cargos e funções existem no jogo, é apenas o início de todo um processo relacionado a esta loteria. Desta forma, priorizo a busca de teorias que de alguma forma apresentem as lógicas internas produzidas, pelos atores sociais, diretamente no campo ao invés de simplesmente tratar o jogo como uma ‘questão social’ maior. Para seguir adiante,

assim como Bruno Latour (2005) na sua Teoria-Ator-Rede, levamos em conta que o social, longe de ser um “contexto” onde as coisas estão presentes, se apresenta como um rastro de associações entre elementos heterogêneos. Seguiremos assim os “não humanos” do jogo do bicho que se apresentam em maior evidência, as *pules*, na totalidade de suas etapas, em uma tentativa de destacar as redes sociais e toda a cadeia de apostas do jogo do bicho. Veremos que pela clara noção de especialização de tarefas do jogo do bicho nos possibilita um olhar que vai além dos simples traços de uma organização voltada para o trabalho e para o lucro.

## Etnografia de Ponto(s): cargos e funções

O que seriam os então pontos do bicho? Como explicaríamos algo que possui tantos elementos internos variados? Um ponto por definição é um elemento no espaço que indica uma posição. Esta posição, no caso, é um local onde se é possível fazer uma aposta no bicho. Dito isso, qualquer lugar, qualquer mesmo, serve. Assim, a fixação a um ponto de bicho é praticamente indefinível, exceto que nele se joga no bicho. Magalhães (2005) nos apresenta como os agentes do jogo foram se distribuindo para chegar a esta apropriação do espaço urbano com a finalidade única de recolher apostas no jogo:

Desde meados da década de 1890 era possível se notar a existência de uma série de agências lotéricas no Rio de Janeiro que apanhavam apostas para o jogo do bicho, especialmente concentradas na região central da capital. Quando os bichos saltaram os muros do Jardim do Barão de Drummond, estes agentes estavam de bolsos abertos, ansiando pela sua chegada. Já capitalizados em função das loterias municipais e estaduais, lícitas e ilícitas, os donos destas casas perceberam que o jogo de bicho seria mais uma loteria entre tantas outras a ser bancada por eles. Sem dúvida, a aposta dos agentes se dava em função da popularidade alcançada pelo jogo ainda nos tempos do quadro do zôo. Outros menos capitalizados e por conta própria ou associados a estes donos de casas lotéricas acabaram indo trabalhar nas ruas, criando os famosos **pontos de bicho** (Magalhães, 2005, p. 134).

Diferentemente de uma loja, como afirma Fernando Rabossi (2004, p. 102), que abre suas portas diariamente ao público, o trabalho na rua com vendas [e neste caso

apostas] é realizado em um espaço que, em geral, não pode ser aberto e fechado ao público diariamente. Para os mais desatentos, o jogo do bicho não demandaria muitas funções além daquelas facilmente perceptíveis, ou seja, os responsáveis pelo recebimento das apostas. Entretanto, em torno desta loteria surgiu cerca de uma dezena de ofícios, com diferentes graus de especialização, hierarquia e organização.

O mais conhecido de todos os ofícios, e já mencionado algumas vezes, é o de *bicheiro*<sup>35</sup>, que tem a função de anotar os palpites dos apostadores no talão e receber o pagamento e carimbar a aposta, tornando-a válida. O condicionamento dos bicheiros na rua atravessa estruturas fixadas nas relações com comerciantes e moradores locais. A todo o momento, diversas pessoas atravessam o ponto do bicho, em um fluxo constante. Grande maioria não demonstra interesse ou até mesmo ignora o bicheiro ou desconhece seu papel no local. Não existe um uniforme ou um padrão para o bicheiro. O jogador, caso deseje fazer uma aposta, tem que saber reconhecer os traços do que é, quem são, e onde estão alocados os encarregados desta função. Geralmente são pessoas entre seus 40-60 anos de idade. Ao seu redor, pequenos pedaços de papel podem ser vistos, podendo ser *pules* não premiadas ou resultados de dias anteriores. O talão e os resultados atualizados permanecem a mostra para que todos possam ver e reconhecer quem são os vendedores de sorte no bicho<sup>36</sup>.

Cada local de venda do bicho possui uma dinâmica própria. Apesar de uma estrutura semelhante com a venda do mesmo jogo, cada ponto contém algumas variáveis importantes. De início, o número de funcionários trabalhando em cada ponto pode variar bastante. Podem existir pontos com um, três até mesmo dez funcionários trabalhando de uma só vez e suas funções podem ser as mais variadas. O número de trabalhadores é dado em função do movimento de fregueses em cada localidade.

---

<sup>35</sup> Há diversas formas de se nomear alguém que trabalha na rua anotando apostas do bicho: *apontador*, *cambista*, *anotador*, *escrevente*, *lápiz*, *aranha* e o mais frequente *bicheiro*.

<sup>36</sup> Como veremos adiante, a *máquina do bicho* é atualmente um marco de reconhecimento de bicheiros nas ruas da cidade.

Os horários de funcionamento dos pontos também variam. Um ponto pequeno geralmente “abre” às 9 da manhã e “fecha” às cinco e meia da tarde. As noções de “abrir” e “fechar” estão ligadas estritamente a presença do bicheiro. Como em alguns pontos o jogo se desenvolve na calçada, os mecanismos que possibilitariam uma abertura ou um fechamento *stricto sensu* não se fazem presentes<sup>37</sup>. Outros pontos maiores e com mais bicheiros, ficam “abertos” de 8 da manhã às 9 da noite com um pequeno revezamento entre os bicheiros. Fecham neste horário para a realização do sorteio das 21 horas, conhecida também como *corujinha*<sup>38</sup>.

Os pontos instalam-se geralmente às portas de algum estabelecimento comercial, principalmente bares e botequins. A forma como a disposição dos bicheiros se apresenta na rua e seus elementos, como cadeiras e placas com resultados, é muitas vezes utilizada como mediadora e facilitadora de suas relações com os comerciantes locais. O bicheiro não leva sua cadeira pra casa no final de seu trabalho e também não há um local próprio pertencente ao bicho para que esses objetos sejam guardados e armazenados. Em geral, a dependência de boas relações com os donos dos estabelecimentos próximos se faz mais necessária do que para uma simples boa convivência. Se não é este o caso, as cadeiras podem ficar de madrugada na rua presas em algum lugar ou simplesmente abandonadas a própria sorte. Um dos pontos em que o campo foi realizado, não havia sequer a mesa própria com a qual o bicheiro pudesse trabalhar, o dono do bar se encarregava de emprestar uma de suas mesas e uma de suas cadeiras de plástico para o bicheiro. A seguir apresento relatos do meu caderno de campo em que esta relação se apresenta de forma mais intensificada.

Tirando um bolo de notas de sua bolsa estilo pochete, onde também guarda os comprovantes das apostas realizadas no dia, o bicheiro “Zé” me conta que estava preocupado. A polícia

---

<sup>37</sup> Em algumas localidades esta presença de bicheiros na rua não é tão freqüente. Na cidade de Juiz de Fora por exemplo, existem verdadeiras “casas lotéricas” (*Casas Tio Patinhas*) voltadas exclusivamente para o jogo do bicho. Na cidade de Fortaleza (CE), Soares nos apresenta uma padronização de bancas de bicho espalhadas pela cidade. Ver: (Soares, 1993, p.61)

<sup>38</sup> Na época em que Simone Simões (1993) realizava seu trabalho de campo esta modalidade de sorteio havia sido recém inaugurada.

“estava pegando” e havia mais de duzentos reais de apostas coletadas na tarde. “Zé” não queria correr o risco de ser preso com o montante daquela quantia em mãos. Caso a polícia o “pegasse”, me conta, duas coisas poderiam acontecer. Uma, é ser levado para a delegacia e autuado como contraventor, o que, segundo ele, não lhe traria problemas com a banca, pois qualquer dinheiro que estivesse consigo seria registrado. Em seguida teria que se apresentar frente a um juiz que o obrigaria a pagar uma cesta básica para alguma instituição de caridade. Nessa situação, a banca pagaria suas despesas e acertaria seus problemas com as autoridades legais, de modo que no dia seguinte estaria pronto para coletar novas apostas. A segunda possibilidade, a pior delas para “Zé”, seria a de ser levado por policiais a “um canto” que roubariam seu dinheiro e o deixariam solto na rua sem ter como comprovar para a banca que seu dinheiro havia sido levado. Assim, seria obrigado a pagar do seu próprio bolso a quantia perdida. Sua estratégia então foi a de deixar com o dono da mercearia ao lado do bar, onde também deixa sua cadeira no final do dia. Sem a quantia em mãos “Zé” ficou perceptivelmente mais tranquilo. (trecho retirado do caderno de campo 14/04/2011)<sup>39</sup>

Este trecho nos mostra a relação de confiança estabelecida entre o bicheiro e o comerciante local faz parte da dinâmica do próprio jogo (guardar a cadeira e o dinheiro para o bicheiro); demonstrando que o jogo se entrelaçado com estabelecimentos formais ou “legais”. As dinâmicas adotadas pelo jogo na rua são tão informais quanto suas relações trabalhistas. A dinâmica na maioria das vezes depende das circunstâncias e dos agentes envolvidos.

O importante para um bicheiro é não deixar de coletar apostas e repassar os resultados para os fregueses, mas seus elementos de disposição na rua nunca são exatamente os mesmos. Apenas a forma do jogo, ou a forma de se jogar o jogo, se mantém igual em todos os pontos de modo que o apostador continue tendo conhecimento de como se jogar. Caso contrário dificilmente o jogo se sustentaria por tanto tempo. O que muda é a maneira com a qual o bicheiro se apresenta para o apostador, sua disposição nas ruas e calçadas da cidade. Até mesmo o tradicional talão com papel carbono frequentemente associado ao bicho pode ser alterado como veremos mais adiante.

---

<sup>39</sup> A relação com a polícia será discutida adiante.

Este trecho, também nos remete a um a acentuada ligação do bicheiro com a *banca*. No caso “Zé”, era um bicheiro solitário. Sua função era tanto de bicheiro - anotando apostas- como a de *caixa*. Há um acréscimo de 3 reais em sua diária, por esse acúmulo de funções. Podemos considerá-lo apenas mais um empregado do jogo. Qualquer eventual prestação de contas seu ponto responde diretamente ao ponto principal (se caso existir um) ou diretamente a *banca*.

Os salários pagos variam de acordo com a região. Nos bairros da zona Sul e partes do centro da cidade um bicheiro de ponto recebe em diárias, enquanto na região Norte e nas outras partes do centro recebe porcentagens de apostas recolhidas no dia (10% à 15%). Em outros pontos são pagos o que chamam de *lança perfume* no carnaval, *peixe* na semana santa e *bacalhau* no natal, nomes dados as diárias referentes a períodos do ano em que o bicheiro não trabalha. Em alguns pontos também é costume pagar também o *décimo terceiro*. A remuneração do jogo do bicho também varia de ponto para ponto.

Normalmente existe um só *caixa* nos pontos. O caixa é o responsável pelo recolhimento do dinheiro e pelo carimbo da *pule*, o que sem isso ela não é considerada válida.

Para o controle de todo esse pessoal existe a figura do *gerente* (de ponto) que é encarregado de administrar e supervisionar o andamento dos pontos, de cuidar do comportamento e da aparência dos bicheiros. Na hierarquia específica do local, o gerente assume a posição de maior destaque, pois sobre ele recai a responsabilidade de administrar mais de um ponto. Um gerente controla e administra vários pontos espalhados pelas ruas. A banca onde “Zé” trabalha possui mais de 15 pontos. Além disso, gerentes devem evitar que bicheiros bebam demais e que possíveis golpes ou “mutretas” sejam feitas a fim de ganhar dinheiro indevidamente sobre a banca, como veremos adiante. A ele cabe o recolhimento de todo o dinheiro apostado, dos pagamentos das diárias ao fim do dia e aos ganhadores se o prêmio for considerado alto. O gerente do ponto é o responsável por todo o dinheiro ali movimentado e eixo de ligação dos pontos com a banca. Ao fim de cada turno é sua obrigação fazer uma *guia*

informando sobre as receitas e as despesas dos pontos, incluindo aí os gastos com salários dos demais bicheiros. Ao fim de cada dia de trabalho o gerente passava todas as informações sobre a “contabilidade” dos pontos a um gerente geral na banca ou ao próprio banqueiro.

Os locais preferenciais para a instalação dos pontos são também as esquinas. “A esquina surge como metáfora do próprio jogo, estando entre a ordem e a desordem, na tênue fronteira entre estes dois mundos, os bicheiros poderiam ora estar de um lado, ora do outro” (Magalhães, 2005, p.136). A localização geográfica facilita a visão e a fuga. Numa encruzilhada aberta, a possibilidade do bicheiro ser cercado por policiais é menor, devido ao número de opções para uma corrida. Entretanto, a fuga nunca é uma boa opção, a negociação com membros do poder público é considerada, na maioria das vezes, a alternativa mais vantajosa.

Os responsáveis de interligar toda a estrutura no bicho são os *fechadores*. As listas e os talões são fundamentais para o controle do movimento da loteria e se contabilizar quanto de dinheiro entrou e saiu no dia. Em pontos onde se tem apenas uma segunda via de *pule*, os *fechadores* as levam direto para a *apuração* onde é levantado se houve ganhadores e quanto de dinheiro a banca recebeu ou perdeu no dia. Sempre próximo ao fechamento das apostas os rapazes, geralmente com suas bicicletas, ou até mesmo motocicletas, passam de ponto em ponto recolhendo as listas do jogo. As listas são lacradas em envelopes identificados a caneta (via 2 ou via 3). Em pontos que se tem mais de uma segunda via, os *fechadores* são encarregados de levar a terceira para a fortaleza. Sobre a terceira via, o bicheiro “Domingos” nos conta:

Essa terceira via é para o controle do banqueiro sobre o trabalho dos bicheiros. Ela vai para um “cofre do banqueiro” que ele armazena e a outra vai para a apuração. Dificilmente a terceira via ou a “maquininha” vem pro centro, pois os banqueiros daqui controlam o bicho pessoalmente. Eu tenho até reunião com meu banqueiro, ele gosta de saber o que a gente acha das coisas. Pra esse novo sorteio aí ele perguntou o que eu achava e eu falei. Essa máquina e esse papel [a 3ª via] são pra os banqueiros controlarem os bicheiros sem precisarem ficar passando por aqui. Esses herdeiros do bicho de hoje em dia não sabem ou não se

interessam pelo bicho, só querem o dinheiro na conta. Com a morte do Castor [de Andrade] o bicho perdeu muita credibilidade.

Tanto a 3ª via quanto a máquina, que veremos mais adiante, são formas de controle do banqueiro sem que ele tenha a necessidade de estar presente na banca o tempo todo e que são posteriormente conferidas com a outra via na contabilidade de cada bicheiro.

A função de *fechador*, assim como a do *caixa*, pode também ser acumulada. No ponto de “Robinho” sua gerente, “Zélia”, era também responsável de recolher e levar tanto o dinheiro como as *pules* para a banca.

Existe ainda a função de *carimbador*, que é responsável pelo montante de resultados disponíveis para os fregueses. Em um carimbo colocam os números referentes ao resultado na sequência dos prêmios, do 1º ao 5º e *Moderno*, *Rio* e *Salteado*. Com a ajuda de tinta para carimbo, o *carimbador* cumpre a sua função de informar aos apostadores acerca de seus ganhos e prejuízos. O *carimbador*, que pode ser uma figura específica ou qualquer um dos bicheiros presentes realiza seu trabalho assim que a banca recebe os resultados pelo telefone.

Existe uma ultima forma de ponto que necessita ser mencionada, o *estica*. “Carlinhos” me conta que seu ponto era um “ponto estica” onde ele mesmo era seu próprio dono. Com a devida permissão e contribuição a banca, “Carlinhos” e seu irmão puderam iniciar sua trajetória de 16 anos no bicho.

O pai do meu cunhado que me botou no jogo e que deixou eu colocar uma banquinha ali, um *estica*. Nunca me cobrou nada, primeiro ele me disse que iria cobrar 5%. Mas ele viu que a gente era tranquilo e então não cobrou mais nada. No meu *estica* eu ganhava 15% das apostas, no caso como era um estica eu teria que pagar 5% pro pai que me colocou lá. Ai eu só ia ganhar 10%. Só que ai ele não cobrou mais nada, até porque na época eu tava com o filho dele que era meu cunhado. Só que ai depois o filho dele passou pra ser *fechador* e deixou o ponto comigo e meu irmão entrou no lugar dele.

A configuração do seu ponto era, até então, a mais diferente das que eu já havia visto. Como uma pequena banca de jornal, o ponto de “Carlinhos” era uma pequena



“casinhola” fixada no meio da calçada. Ponto que lhe trazia vantagens por não ter que enfrentar as intempéries climáticas, mas por outro lado criava uma maior visibilidade para a polícia.

Dando continuidade a descrição dos diferentes espaços institucionais que fazem o jogo do bicho, existe o que chamam de *fortaleza*. Uma *fortaleza*, como o próprio nome já denota, é o espaço construído para não ser invadido. Não é possível precisar o momento no qual as fortalezas começaram a aparecer, no entanto é parte importante das dinâmicas do jogo do bicho. Com o incremento progressivo das apostas e a concentração de pontos nas mãos de poucos banqueiros, fez-se necessária a existência de um local específico e protegido da polícia para a realização da contabilidade. Infelizmente não tive como entrar em uma delas ou observar suas especificidades. Ao que tudo consta, é na fortaleza onde de tempos em tempos o dinheiro arrecadado é levado ao banqueiro.

Como já mencionei, é na *apuração* onde são contabilizados todas as *pules* e formadas as guias de pagamento aos ganhadores. Cada banqueiro tem muito mais de uma apuração pela cidade. As apurações são responsáveis de apurar as *pules* de um número definido de pontos. As apurações podem trabalhar com até trinta pontos de uma só vez, se estes forem muito movimentados, podendo a chegar a apurar até sessenta pontos. “Carlinhos” nos explica como as apurações funcionam:

Dependendo da apuração tem até mais de dez pessoas. Tem apuração que trabalha menos. Dependendo do volume de jogo. Na apuração tem um gerente só pra ela. Tem *contador*, tem gente que largou até emprego em banco pra ir trabalhar no bicho. O *fechador* tem que ir pra lá pra entregar o jogo. A *pule* não passa por um *apurador* só. Tem sempre outro pra conferir o trabalho do primeiro. Geralmente eles se dividem em grupos de três apuradores. Um conferindo o trabalho do outro pra não ter erro.

E problemas com a guia de pagamento nas *apurações* não são raros de acontecer.

As vezes acontece de *pular a guia*, quando passou pelos três apuradores e o cara não viu que uma pessoa ganhou. Ai o outro que já vai naquela idéia querendo acabar logo e deixa passar. As vezes acontece. Mas ai o bicheiro faz no outro dia uma *reclamação*. Pega a *pule* do cara que venceu e confere. Ai você

pega o talão dele ai bota um outro papel por cima do talão dele e escrever assim, por exemplo: duque de dezena tal, com tal valor e dá tanto. Então você coloca no envelope do próximo jogo que vai ser levado pra apuração. Já coloca logo na frente como destaque. Eles vão ver e conferir. Ai depois no outro dia já vem na guia. Geralmente isso acontece muito de domingo pra segunda. Porque domingo só tem uma loteria. Os caras ficam de domingo a domingo na apuração, quando chega domingo o cara quer ir embora logo. *E uma vez na apuração eles não podem sair mais. Se sair não volta mais no mesmo dia. Isso é pra evitar que se monte algum esquema. O gerente tá lá dentro pra ver isso. As vezes eles nem conferem as apostas. Deixa tudo pro outro dia, que se alguém ganhou vai reclamar. Não é que eles façam isso pra não pagar. Imagina só, as vezes dá duas e meia, um “solzão”, e ele querendo ir embora. Ai faz isso. Mas se reclamar paga tudo direitinho. (grifo meu)*

A *banca*<sup>40</sup> é, nessa organização, o local mais importante. É de lá que saem as ordens para todos os pontos. É lá onde a estrutura do jogo na rua se centraliza. Possui um nome que é compartilhado pelos pontos que pertencem a ela. Antes de começar o dia, um bicheiro passa na banca para pegar seu material (talão e resultados da *corujinha* do dia anterior) e ao final para pegar sua diária<sup>41</sup>. Lá ele receberá qualquer tipo de ordem que esteja sendo dada, desde os *números cotados* (veremos a cotação adiante) até mesmo o pagamento de propina para policiais.

A banca é, assim, a provedora e o suporte que dá garantia para que os bicheiros se mantenham nas ruas. Já que o pagamento de propina depende de relações outras que estão além do próprio bicheiro. É “a banca quem decide isso” afirmam. Se por ventura a banca vetar o pagamento, ela assume os riscos do bicheiro fornecendo telefones de advogados que estarão de sobreaviso a uma eventual apreensão<sup>42</sup>. Diante de qualquer problema ocasional, não só com policiais, um bicheiro prontamente se disponibilizará a ligar para a banca para esclarecimentos ou auxílio. O tamanho das

---

<sup>40</sup> A autora Soares refere-se ao termo *lojas*. Soares, 1993, p. 59-60

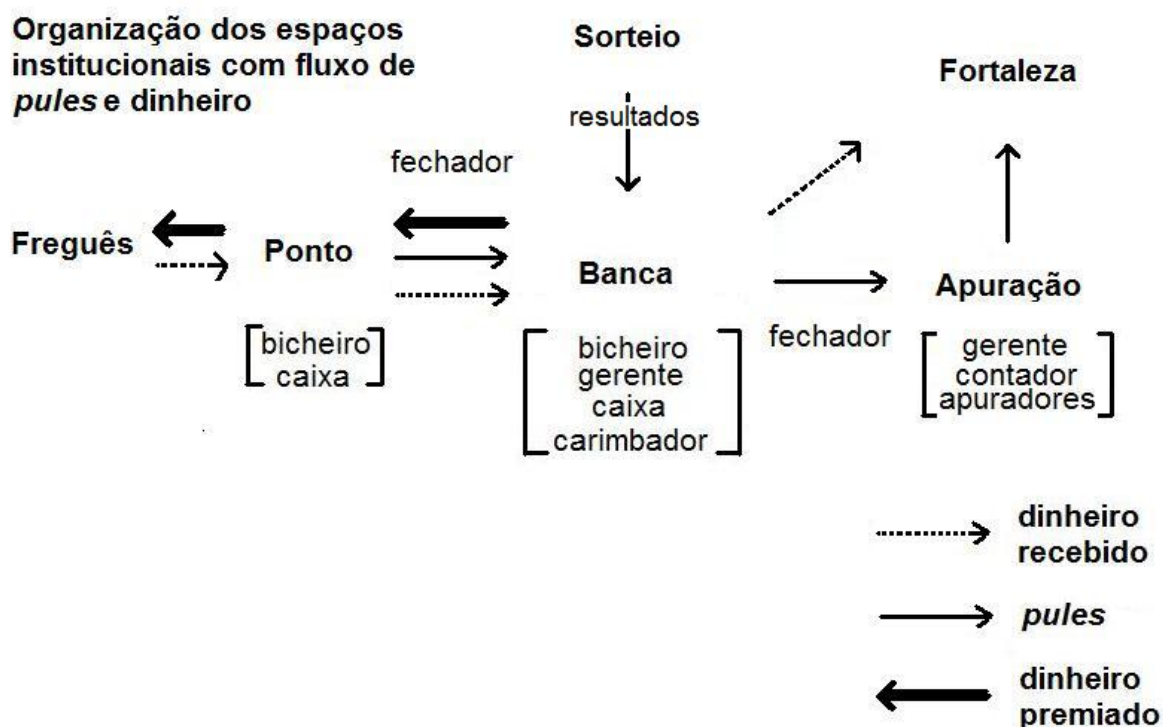
<sup>41</sup> Caso o bicheiro seja comissionado ele passará na banca ao final do dia para pagar a porcentagem da banca (de 85% à 90%).

<sup>42</sup> A apreensão de bicheiros por parte do poder público não é algo incomum. Ver: (Labronici, 2011)

bancas também pode ser variado. Em geral contém um gerente e alguns bicheiros. Onde apostas não só no bicho como também em corrida de cavalos são realizadas<sup>43</sup>.

A exploração do jogo do bicho conseguiu montar ao seu redor uma organização voltada para a obtenção do lucro. Distanciados dos critérios formais de uma empresa, os banqueiros de bicho reelaboraram práticas comerciais e de organização de empreendimentos para estruturar o jogo e a exploração dele. Distanciando-se da dicotomia legal/ilegal o bicho conseguiu estabelecer uma organização lucrativa, sólida e rentável.

Assim, em termos esquemáticos podemos propor os seguintes diagramas para orientar o leitor e facilitar a compreensão geral do bicho, onde a *banca* seria o elemento central de todo o jogo:



<sup>43</sup> (Soares, 1993, p. 60)

## Como Jogar no bicho.

*Eles ficam sentados com seus papeizinhos divididos em colunas, observam os lances, contam, consideram as probabilidades, fazem cálculos, finalmente apostam e... perdem exatamente como nós outros, simples mortais, que jogamos sem calcular. - Fiódor Dostoiévski “Um jogador”*

Um “jogo” pode ser caracterizado enquanto uma ocupação voluntária exercida dentro de certos limites, com regras pré estabelecidas. A saber, quais seriam estes limites no caso do bicho, onde se delimitaria o permitido, o valido na estrutura dos bichos? Como poderemos discutir o jogo do bicho sem que definíssemos o que realmente é o jogo em questão? Até agora apenas afirmei que o bicho consiste em apostas realizadas em determinados períodos do dia. Deste modo buscarei adentrar a fundo no mundo do próprio jogo. Não pretendo criar mais um manual de como jogar, ganhar e interpretar o bicho<sup>44</sup>, entretanto, seria imprudente deixar de fora os principais aspectos de sua mecânica, pois ela nos será útil nas discussões futuras. O que posso pedir ao leitor é que tenha um pouco de paciência e tente aproveitar da melhor maneira possível as páginas a seguir, nem que seja para, quem sabe, uma futura aposta.

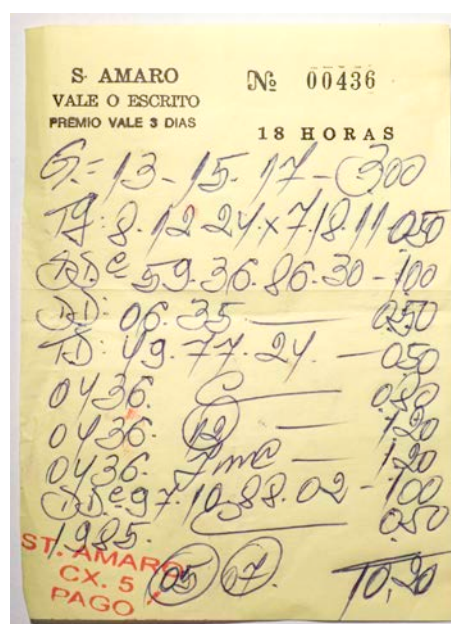


Figure 5: Pule. acervo pessoal

<sup>44</sup> Para isso ver: (Saldanha, 1986)

Uma *pule* (ou *poule*) é a materialização das apostas no jogo do bicho. Qualquer jogador que tentar a sorte terá sua aposta escrita em um pedaço de papel onde uma ou duas cópias são automaticamente feitas com uma folha de papel carbono. O papel das apostas é assim conhecido: *pule*, e é nele onde a máxima do jogo está presente para todos os jogadores: “*vale o escrito; 3 dias*”<sup>45</sup>. O que significa que aquilo o que foi escrito é, única e exclusivamente, o que vai contabilizar enquanto uma aposta “real” no jogo, todo o resto será desconsiderado. Os 3 dias são relacionados ao período “oficial” em que um ganhador possui para ir reclamar seu prêmio. Como uma data de validade, e assim como tal, não expira exatamente nos 3 dias anunciados. Um ganhador consegue seu prêmio em até uma semana depois de sorteado, dependendo de como, quanto e quais forem suas relações com os bicheiros. Há, entre as *pules*, uma variação em seu tamanho e cores. O tamanho é em geral padronizado por cada banca. As cores variam de acordo com o horário em que o sorteio for realizado. Para isso, não há uma referência escrita. O padrão das cores das *pules* escritas a mão é sempre, cinza, amarelo e rosa, referente aos sorteios das 14horas, 18horas e 21horas respectivamente. O sorteio das 11horas é o mais recente e as *pules* podem variar de acordo com a banca. Em geral utilizam-se *pules* amarelas.

O jogo se baseia em uma lista de vinte e cinco bichos em uma ordem alfabética rústica (pois nesse ordenamento é considerado apenas a primeira letra de cada bicho) e que são enumerados de 1 à 25. Esta primeira numeração equivale ao **grupo (G)** dos bichos, desta forma cada bicho corresponde a apenas um grupo. A lista contém em ordem os animais:

**1** - Avestruz, **2** - Águia, **3** - Burro, **4** - Borboleta, **5** - Cachorro, **6** - Cabra, **7** - Carneiro, **8** - Camelo, **9** - Cobra, **10** - Coelho, **11** - Cavalo, **12** - Elefante, **13** - Galo, **14** - Gato, **15** -

---

<sup>45</sup> Esta frase pode sofrer variações, “vale o impresso” ou “prêmio vale 5 dias”, porém todas possuem o mesmo sentido.

Jacaré, **16** - Leão, **17** - Macaco, **18** - Porco, **19** - Pavão, **20** - Peru, **21** - Touro, **22** - Tigre, **23** - Urso, **24** - Veado e **25** -Vaca.

A lista e ordem dos animais é a mesma desde sua fase inicial no zoológico e não possui valores hierárquicos entre seus elementos, isto é, um bicho não possui um valor maior do que o outro.

Não há uma regra que estipule o posicionamento dos animais na lista. Cada jogador é obrigado a decorar a lista dos animais e seus respectivos grupos. Em geral, quando surge uma dúvida ou se o jogador desconhece a qual animal pertence o número sorteado ele tem toda a liberdade para saná-la com o bicheiro. Existem diversas facetas para aprender a lista dos bichos.



Figura 5: Verso de calendário que possui os 25 bichos do jogo, dado por "Robinho". Acervo pessoal.

Inicialmente, podemos conceber o jogo do bicho em duas séries principais, bichos e números equivalentes. Cada elemento da série dos números se desdobra em outra série de mais quatro números, a série das **dezenas** (D). Assim, temos:

<b>Bichos</b>	<b>Grupo</b>	<b>Dezenas</b>
AVESTRUZ	1	01,02,03,04
ÀGUIA	2	05,06,07,08
BURRO	3	09,10,11,12
BORBOLETA	4	13,14,15,16
CACHORRO	5	17,18,19,20
(...)	(...)	(...)
TOURO	21	81,82,83,84
TIGRE	22	85,86,87,88
URSO	23	89,90,91,92
VEADO	24	93,94,95,96
VACA	25	97,98,99,00

A cada um destes grupos, correspondem quatro dezenas. A razão disto é que existem 100 dezenas, de 01 até 00 (dezena 100), que divididas pelos 25 bichos dão 4 para cada um. Uma vez que se decorou a lista de bichos e seus respectivos grupos a forma mais utilizada para descobrir quais dezenas pertencem a cada bicho, é a seguinte:

Multiplica-se o número do bicho em questão por 4 para obter a maior dezena correspondente a ele. Em seguida parte em ordem decrescente, isto é, decrescendo a numeração, para encontrar as outras três restantes. Por exemplo:

Burro = (G) 3

(para a maior dezena do Burro)  $3 \times 4 = 12$ , (decrescendo) 12, 11, 10, 09

Dezenas do Burro = 09, 10, 11, 12

Dessa forma, apostadores não são obrigados a decorar a tabela, embora alguns, de tanto jogar já possuam a listagem na ponta da língua.

A lista das dezenas (D) se desdobra em outra, a das **centenas** (C). Para se descobrir as centenas de cada bicho basta que se adicione a frente das dezenas (D) um algarismo de 0 a 9. Este acréscimo não muda o bicho em que se quer jogar, pois ele é SEMPRE determinado pela dezena. Assim, cada bicho passa a ser dotado de 40 centenas.

Agora podemos partir para a formação das **milhares** (M), um número de quatro algarismos. Para se chegar a uma milhar a lógica é a mesma. Mantêm a centena escolhida acrescentando de 0 a 9 à sua frente. Cada (G) se desdobra em 4 (D), 40 (C) e 400 (M). Como vimos, é a partir do grupo de cada bicho que começam seus desdobramentos e complexificações inerentes as regras do jogo. A seguir, temos o exemplo de JACARÉ, a fim de se ter uma maior visualização do montante de números referentes a cada bicho:

1Bicho - Ex: JACARÉ

1Grupo = 15

4Dezenas = 57,58,59,60

40Centenas = 057,058,059,060, 157,158 ...(...)...959,960

400milhares = 0057,0058,0059,0060,1057,1058...(...)... 9959,9960

Agora que sabemos quem são os bichos e como se constroem os seus números, temos que saber como jogar com eles. O jogo possui um princípio bastante simples: o apostador realiza uma aposta em um bicho, através dos seus respectivos (G), (D), (C) e (M), em caso de um resultado positivo o jogador ganha um valor X vezes o apostado. A variante X dependerá do tipo de jogo apostado e do valor apostado, podendo ganhar mais ou menos conforme for. Como veremos a seguir a relação de forma e conteúdo influencia diretamente nos valores premiados. Iniciaremos com as apostas simples, que são: **grupo, duque de grupo, terno de grupo, dezena, duque de dezena, terno de dezena, centena e milhar.**

Apostando em um **grupo** (G), o jogador concorrerá automaticamente com as quatro dezenas correspondentes ao bicho jogado e será sorteado se uma delas corresponder ao primeiro prêmio do sorteio, *na cabeça*<sup>46</sup>. Apostas no grupo (G) valem 18 vezes o valor em Reais apostado. As apostas podem ser feitas, *no duro*, ou *cercadas*. Uma aposta *no duro* é equivalente a dizer que ela valerá somente no primeiro prêmio. Em um jogo *no duro*, mesmo que os números da milhar saiam nos outros sorteios, o jogador só ganhará se sair também no primeiro. Para valer para os demais jogos, deve-se jogar *cercado*. O grupo pode valer do 1º ao 5º premio, neste

---

<sup>46</sup> “Na cabeça” é o termo usado para qualquer jogo referente ao 1º prêmio.



caso o apostador deve jogar *cercado pelos 5 lados*, o que significa que se as dezenas sorteadas corresponderem a qualquer um dos cinco prêmios, o jogador será contemplado. -Geralmente para jogar *cercado no grupo* os valores de cada aposta são acima de dez reais.- Ao jogar *cercado* as possibilidades aumentam, mas o valor das apostas diminui. Como o jogador está, na verdade, participando de 5 sorteios, a quantia apostada é considerada apenas *um quinto* para cada colocação. Os *cercamentos* no jogo do bicho variam com as formas e tipos de jogo.

Um jogo com uma dupla de grupos é chamado de **duque de grupo** (DG) e o jogador concorre com oito dezenas (quatro de cada grupo). Neste jogo, o apostador deverá acertar duas dezenas correspondentes do 1° ao 5° prêmio. Nesta modalidade paga-se 18,75 para cada real apostado.

Com três grupos, denomina-se **terno de grupo** (TG), onde o apostador concorre com doze dezenas (quatro de cada grupo). Assim como um duque de grupo, o terno vale do 1° ao 5°, uma vez que o apostador deverá acertar três dentre as cinco dezenas sorteadas. Um terno de grupo paga 130 reais para cada um apostado.

Passamos então para uma aposta nas **dezenas** (D), que consiste em realizar um jogo direto em uma dezena qualquer. Este tipo de jogo, assim como um grupo, pode ser feito *no duro*, ou *cercado*. Entretanto, vale somente a dezena jogada. Para cada Real apostado, a dezena “paga” 60 reais.

Assim como no grupo, a dezena possui duque e terno -**duque de dezena** (DD) e **terno de dezena** (TD)-. Ambos concorrem do 1° ao 5° prêmio e pagam para cada Real apostado, respectivamente, 300 e 3000 reais.

A **centena** (C) -número com três algarismos- e a **milhar** (M) -quatro algarismos- podem ser jogadas *no duro*, valendo respectivamente 600 e 4000 reais para cada um apostado.

Os duques de dezena (DD) e ternos de dezena (TD) podem ser também jogados de maneira **combinada** (DDC) e (TDC). A combinação consiste em aumentar o número de dezenas jogadas (esse aumento vai da escolha do freguês) aumentando

suas chances, mas reduzindo o valor de seu prêmio. Quanto mais dezenas jogadas menor é o seu valor real.

Existem outros tipos, mas que são menos jogados segundo meus informantes. Jogos com **inversão** e **inversões com repetição**.

Jogos com **inversão** são para quem não se contenta em jogar em apenas um determinado número apostando em todas as combinações que este número possa formar. Uma inversão consiste em formar todos os números possíveis com a troca dos algarismos que aparecem em um número escolhido. Assim, um milhar composto de quatro algarismos diferentes, quando invertido formará 24 outros milhares.

A **inversão com repetição** vai, além de modificar a colocação dos algarismos, repete cada algarismo formando uma maior quantidade de números. Uma dezena invertida com repetição coloca em jogo quatro diferentes dezenas. Assim ex: (D) 97, se invertida e repetida representa = 99, 77, 97 e 79. Uma (M) invertida com repetição formará 256 milhares.

Esta manipulação dos algarismos aumenta as possibilidades de acerto, mas reduz o valor da aposta na mesma proporção. A inversão com repetição foi praticamente extinguida das modalidades de jogo devido à baixa quantidade de jogadores dispostos jogar.

Os diversos tipos de jogo e as, praticamente infinitas, variáveis mantêm a interação dos jogadores com as apostas permitindo a cada um avaliar o seu nível de envolvimento e também o quanto estão dispostos a gastar com a sorte. Esta gama de tipos de jogos diversifica o número total dos jogos apostados criando tipos preferencias de cada apostador. “Jogar no grupo é coisa de velhinhas de Copacabana.” me afirmou o bicheiro “Robinho”. Uma única aposta pode chegar a conter praticamente todos os tipos de jogos mais de uma vez (também chamado de *mapa*). Ou pode conter apenas uma simples dezeninha solitária. Um jogo de grande porte é algo que efetivamente demandará tempo e trabalho de um bicheiro. Os valores variam de centavos a

centenas de Reais apostados de uma só vez em uma única aposta, contendo os mais diversos *palpites* de bichos.

## Fazendo a própria sorte: o sorteio do bicho

Em agosto de 2011, o sorteio do bicho no Rio de Janeiro passou a ser realizado quatro vezes por dia. Até então ele era realizado apenas nos horários das **14 horas**, **18 horas** e **21 horas** (conhecida também como *corujinha*) de segunda a sábado. Nos domingos e feriados apenas uma vez, às 14 horas. Em agosto de 2011 o sorteio das **11 horas** da manhã de segunda à sábado passou a ser mais uma possibilidade para jogadores. Esta é mais uma das muitas mudanças implementadas no jogo do bicho na cidade nos últimos tempos.

A extração se divide em uma loteria clandestina - também conhecida no Rio como “Paratodos” - e também se baseia no sorteio dos números da Loteria Federal para os jogos das 18 horas nas quartas e sábados. Nestes dias os bicheiros trabalham uma hora a mais, já que o resultado é liberado apenas às 19 horas. Até a década de 90 o bicho se apropriava também da LOTERJ para a extração do resultado das sextas-feiras. “Carlinhos” conta os motivos do abandono da LOTERJ:

LOTERJ é a loteria só do estado do Rio. Como tem a FEDERAL, tinha a LOTERJ. Então, eles também pegavam esse resultado pela LOTERJ. Mas só que a LOTERJ ela roda nessas cidades do interior: Arraial, Valença, Volta Redonda, (...). Só, que ela corria cedo. O resultado saía cedo. Ai sabe o que os caras faziam? O cara sabia que o resultado saía lá em Volta Redonda. O jogo de bicho fechava às cinco e meia, mas quando era cinco e vinte já tinha um resultado lá. Depois com telefone, essas coisas rolava trapaça. O cara ia pra lá, sabia do resultado e ligava pra alguém em algum ponto que fechava um pouquinho mais tarde. Tem ponto que fecha um pouquinho mais tarde que outros. Então o cara ligava e passava uma milhar que já tinha dado na LOTERJ. O cara ia lá fazia o jogo e o banqueiro tinha que pagar. Afinal, o cara ganhou, tem que receber. Ai quando descobriram isso, eles fecharam a LOTERJ. Agora a gente não vai mais pegar o resultado pela LOTERJ, só pela FEDERAL. Que a FEDERAL sai

entre sete e meia e oito horas. Nessa hora o jogo já tá fechado. Geralmente seis e meia. Sete horas no máximo, quem tem um ponto embaixo de uma apuração já está fechado pro jogo. Ai não tem como o cara fazer essa armação. Mas os caras faziam isso!

Difícilmente um bicheiro saberá exatamente como é extraído um resultado do jogo do bicho. Todos os meus informantes, sem exceção, jamais estiveram presentes em uma extração do resultado do bicho. Também não existe consenso entre eles sobre quantas vezes um sorteio é feito em um mesmo lugar, ou se é apenas na cidade do Rio de Janeiro que se extraem o resultado dos demais Estados.

A autora Soares<sup>47</sup> narra sua experiência na qual pode estar presente em um dos sorteios do bicho na cidade do Rio de Janeiro, onde foi possível até mesmo ter participado ativamente na retirada de uma das milhares do sorteio da *corujinha*. Os números são sorteados do 1º ao 5º prêmio. Cada um de trás para frente, de modo que a primeira dupla de algarismos a ser formada seja a definidora do bicho em cada uma das cinco milhares sorteadas. Infelizmente, não compartilhei da mesma sorte e a minha concepção do que é um sorteio do jogo do bicho está pautada pelos poucos relatos que me foram apresentados durante o campo e em entrevistas com bicheiros.

O bicheiro “Carlinhos” é mais um dos vendedores de sorte que nunca esteve presente durante os sorteios do bicho. Seu relato é baseado em 16 anos de experiência do bicho, assim como em um programa de TV que há alguns anos apresentou filmagens de um sorteio.

Há muito tempo atrás quando tinha aquele programa “O povo na TV” que era do SBT. Era o Vagner Montes que apresentava. Ele falou que ia mostrar como é um sorteio de bicho. Na época era aqui no Rio mesmo. Puseram todos encapuzados pra não saber onde é. Mas isso é só por precaução, porque isso muda de lugar toda hora que é pra polícia não ficar sabendo. No sorteio há um globo, com 10 bolas enumeradas de 0 a 9. Os números dos cinco primeiros sorteios são sorteados pelos resultados diretos do globo. As milhares são retiradas de trás para frente. Um número sorteado volta pro globo por que ele pode ser sorteado de novo. (...) Durante o sorteio, geralmente tem um fiscal de cada

---

<sup>47</sup> (Soares, 1993, p. 72)

banqueiro. Todo banqueiro tem um fiscal lá. Pra não haver falcaturia.

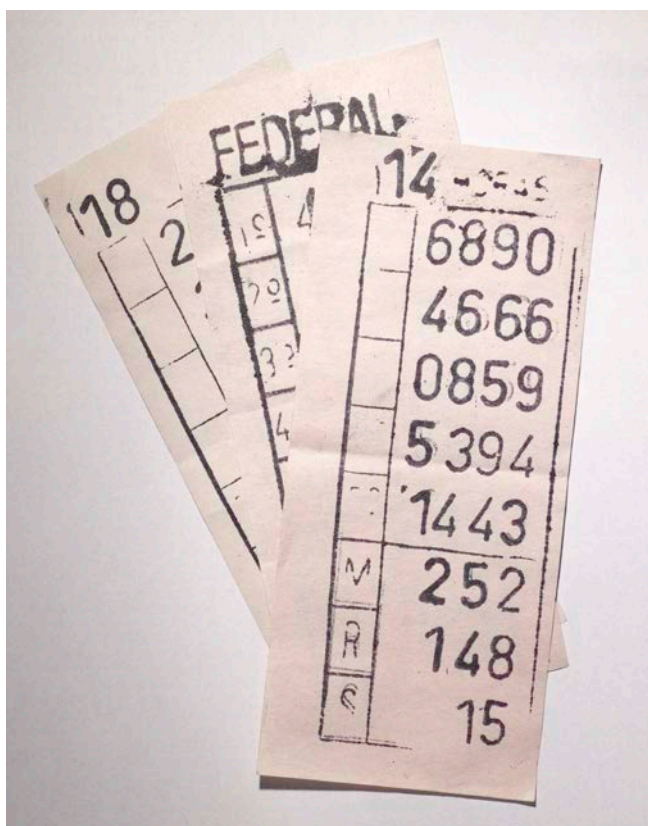
A figura do fiscal representa o controle que os banqueiros têm sobre cada sorteio. Não me admiraria se cada banqueiro possuísse mais de um fiscal para controlar e vigiar a normalidade dos sorteios, pois com três (agora quatro) sorteios por dia há uma necessidade constante de controle.

### “Que bicho deu?”: observando os resultados

A lista de resultados nos informa qual foi o bicho sorteado no dia e hora determinada. É papel do carimbador fornecer uma quantidade de listas de resultados para que todos possam, se desejarem, levar uma cópia consigo para casa. Aqui, não se trata de um sorteio simples, já que em um único resultado existem 8 prêmios diferentes. Apesar disso, apenas o primeiro número sorteado, o da *cabeça*, define o bicho do dia e da hora. As listas contêm além dos resultados uma referência básica da hora em que o sorteio foi realizado. Se o resultado for aos dias em que o jogo sai pela Loteria Federal (18h de quartas e sábados) haverá a palavra FEDERAL escrita no topo. Não é costume haver referências dos dias em que cada jogo foi realizado. Em geral estas referências são escritas a mão pelo próprio bicheiro quando as listas chegam no ponto. Em muitos pontos estas listas são coladas em ordem de dia e hora em que o jogo foi realizado e deixada a mostra pelo restante da semana sendo possível ver resultados de jogos que ocorreram ao longo da semana.

Existem ainda outros três sorteios com as letras M, R e S respectivamente (Rio, Moderno e Salteado). Com a vinculação do jogo do bicho a Loteria Federal levou-se a invenção de diferentes modalidades de premiação. Até então o resultado do bicho era atribuído a quem tivesse o final do primeiro prêmio da Loteria, entretanto a loteria oferece diariamente cinco grandes prêmios surgindo às seguintes modalidades. O *Antigo*, que consistia em jogar ao correspondente apenas do primeiro prêmio; *Moderno*, significava que o jogo era o que resultasse na soma dos três primeiros prêmios da Loteria. *Salteado*, correspondia a jogar no bicho que resultasse da soma do primeiro, terceiro e quinto prêmio; jogar no *Rio*, significava um jogo correspondente a soma total dos cinco prêmios. Entretanto, estas modalidades caíram em desuso. Os atuais M, R e S presentes no resultado são resquícios apurados em função dos cinco primeiros sorteios.

O atual *Moderno*, 6º número da lista, representa a centena (C) do resultado da soma de todos as cinco primeiras milhares sorteadas. O *Rio*, 7º número da lista, representa a segunda centena (C) do milhar obtido pela multiplicação do primeiro pelo segundo resultado da lista.



**Figura 6: Resultados do jogo do bicho.**  
**Acervo pessoal.**

Assim, com a lista de resultado em mãos, podemos entender como funcionam os jogos *cercados*. Os jogos *cercados* variam de acordo com o tipo de jogo realizado. Jogar *cercado* significa que o jogo possui um valor mínimo a ser apostado e que seja múltiplo do cercado em questão (cerca-se pelos 5, pelos 7, pelos 10 e pelos 12 lados).

Os *cercamentos* são feitos pelos 5 ou pelos 7 em jogos de **centenas** (C) e **dezenas** (D), e pelos 10 ou 12 em jogos de **milhares** (M).

O valor mínimo de uma aposta em (D) ou (C) cercada pelos 5 é de 5 centavos de real e cercada pelos 7 de 70 centavos de real. O valor mínimo de uma aposta de (M) cercada pelos 10 é de 10 centavos de real e pelos 12 de 1,20 reais. O valor total apostado, necessariamente, terá que ser múltiplo do cercado em questão. Um exemplo, será, jogando cercado pelos 12 em um jogo de milhar, o jogador terá que desembolsar uma aposta mínima de 1,20 reais, e qualquer jogo a cima de 1,20, terá que ser múltiplo de 1,20.

A apuração dos *cercados* varia de acordo com a quantidade de prêmios em cada resultado. Um jogo *cercado pelos 5* ou *pelos 10* valerão do 1º ao 5º prêmio na lista dos resultados (ver: Figura: 7). *Cercado pelos 7* ou *pelos 12* valerão do 1º ao 7º resultado da lista. Para cada real jogado nos *cercados pelos 5* e *pelos 10* o prêmio é de 120 e 260 reais em (D e C) e (M) respectivamente. Nos *cercados pelos 7* e *pelos 12* de 460 reais. Assim, um jogo *cercado* não se faz para ganhar com mais jogos, mas para se ter uma maior possibilidade de acertar um jogo aumentando o número de resultados em que ele ficará valendo.

O ultimo número da lista de resultados é o *Salteado*, que é obtido pela multiplicação da dezena do primeiro prêmio por quatro. A dezena do resultado dessa multiplicação definirá o grupo. O resultado do *Salteado*, 8º e ultimo prêmio da lista, é sempre um novo grupo. Para tentar acertar neste resultado, o apostador deve jogar “*cercado pelos 8*” e um valor equivalente a 8 reais, tendo a possibilidade de ganhar 18 reais. Pelo baixo valor pago e pela baixa procura por parte dos apostadores este resultado esta modalidade caiu em desuso. O *Salteado* é na grande maioria das vezes desconsiderado quanto a um resultado de jogo.

## Números Cotados

Durante o funcionamento do jogo existem determinados fatores que são determinantes para a modificação da cotação dos jogos. Não existe uma regra fixa para transformar um evento em particular em algo que modifique os valores das apostas. Algum evento que porventura chame a atenção (tanto dos banqueiros e bicheiros quanto dos jogadores) pode entrar temporariamente ou permanentemente na lista dos possíveis jogos cotados. A cotação significa que o valor de um jogo não mais vai valer o que já é estipulado normalmente.

As cotações ditas normais como vimos são: 18 vezes, para um **grupo**, 18,75 vezes para um **duque de grupo**, 60 para uma **dezena**, 3000 para um **terno de dezena**, 600 para uma **centena** e 4000 para uma **milhar**. Entretanto, quando estão cotados, estes valores pagos por cada aposta diminuem consideravelmente. 10 vezes para um **grupo**, 20 para uma **dezena**, 100 para uma **centena** e 1000 vezes para uma **milhar** (não existe cotação para **terno de grupo** e **duque de dezena**).

Esta cotação serve para que o banqueiro continue com uma garantia de que não será inundado com apostas altas e repetidas. Um acerto de diversos jogadores *na cabeça* pode levar a quebra de um banqueiro. O risco assumido por um banqueiro ao deixar de cotar pode levar até mesmo a uma possível perda do controle de seus pontos.

Os pontos possuem assim um limite de apostas de um determinado tipo e valor. No ponto de “Zé”, havia um limite de 2 reais por *milhar no duro*, acima disso ele era obrigado a fazer a *descarga*. Entretanto, podem ocorrer jogos em que o limite extravasa até mesmo a *descarga*. *Fechadores* ou até mesmo bicheiros de outros pontos podem avisar uns aos outros sobre um suposto jogo que não pode ser mais jogado no dia. Jogadores tomam conhecimento da cotação na hora em que seu jogo é escrito, podendo dar continuidade ao mesmo, ou modificá-lo para outro que não esteja cotado no dia ou na hora em questão.



Existem também casos de números que estão sempre cotados, ou outros que variam de tempos em tempos. As milhares 3333 e 0033 estão sempre cotadas no jogo do bicho. Estes números são referentes a idade de Jesus Cristo. Em um país onde a maioria da população é católica, nada mais aceitável que as pessoas joguem em números que estejam relacionados as suas próprias crenças. Deste modo, estas milhares estão permanentemente cotadas no jogo do bicho.

O número do ano em que o jogo é feito também permanece cotado ao longo de seu decorrer. No dia 1º de janeiro do ano seguinte este número deixa de ser cotado passando a cotação para a milhar equivalente ao ano atual. No dia de São Jorge, o cavalo, por exemplo, também fica cotado. A lista de números cotados em feriados e dias de santo é interminável.

Existem casos em que a cotação pode existir, mas seus motivos não são tão evidentes. Um acidente, o número de alguma placa de carro, a numeração de alguma tumba ou algum número qualquer que porventura tenha ganhado alguma repercussão. Qualquer coisa pode ser motivo para cotar algum bicho ou alguma milhar. A exemplo disso reproduzo aqui uma história narrada pelo bicheiro “Carlinhos”:

Na Década de 1980, um grande roubo foi realizado no moinho de Niterói. O crime foi de grande repercussão devido a ousadia e astúcia dos assaltantes. Eles entraram na calada da noite sem que fossem percebidos e desapareceram como em um passe de mágicas. As primeiras páginas dos jornais noticiavam o fato com a foto na capa de um Chevette cuja placa podia ser identificada. Este foi um dos carros utilizados pelos assaltantes que por algum motivo foi abandonado próximo do local do crime. No mesmo dia os banqueiros da cidade correram para cotar a milhar referente a placa. Apenas um, o dono dos pontos ao longo do porto, deixou de cotar a milhar em seus pontos.

Creio que a essa altura o leitor já esteja adivinhando o final de nosso acanhado conto. A placa do Chevette “*deu na cabeça*”, me conta “Carlinhos”, deixando o desafortunado banqueiro em maus lençóis, pois não possuía créditos para bancar apostas tão polpudas. Sem dinheiro para pagar os fregueses ele conseguiu auxílio com

seus pares. Um segundo banqueiro “bancou” todas as apostas de seu ponto referentes a milhar sorteada, e em contra partida ganha para si o controle de grande parte dos pontos de seu colega.

Esta narrativa nos mostra como tanto banqueiros quanto jogadores compartilham da mesma crença de que eventos da vida mundana são passíveis de produzir bons *palpites* no jogo. Banqueiros e jogadores a compartilham, pois as consequências podem ser desastrosas, para banqueiros. A cotação, como uma garantia econômica, serve para que o banqueiro seja capaz de “banciar” a grande quantidade de jogos referentes a um mesmo número ou bicho no dia. Não deixando assim que o jogo do bicho perca sua garantia de que “quem ganha leva”. A cotação enquanto um evento simbólico, nos mostra como o imaginário dos bichos não é exclusivo dos jogadores, mas também dentre todos os que de uma forma ou de outra se apresentam ligados a ele. O banqueiro cota o jogo não apenas para se garantir diante de um elevado número de apostas, mas porque ele realmente acredita que este número pode dar, e eventualmente ele dá.

## Outros jogos

Como já foi mencionado neste trabalho, existe uma ligação do jogo do bicho com as máquinas de caças-níqueis, espalhadas também pela cidade de forma clandestina. Embora também controladas por banqueiros do bicho, não são diretamente ligadas aos que trabalham com o bicho. Quem trabalha com o bicho dificilmente trabalha também com caça-níqueis, existe uma separação destas funções. Mesmo assim, o jogo do bicho, propriamente dito, não detém o monopólio das práticas de apostas em cada ponto. Muitas foram as vezes em que fui aconselhado jogar em jogos da Loteria Federal “acumulados”. Quando o prêmio “acumula”, a demanda de jogadores aumenta exponencialmente.

**ST. AMARO**  
**CX. 5 /**  
**PAGO**

**DEZENA da SORTE**  
VILA Nº 12705  
05/04/2011 H VALE-14.45

Marcando mais de 20 dz. o jogo será anulado. Vale do 1.º ao 5.º prêmio. - Vale 3 dias.

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

Jogo	Valor	Max. R\$	Cotação
QUINA	1.00	5,00	X 1.500
QUADRA	X.XX	40,00	X 150
TERNO	X.XX	150,00	X 15
TOTAL	1.00		

Figura 7: Dezena da sorte. Acervo pessoal.

liberdade de escolha. Entretanto, não existe um bicheiro desta banca que não os faça, pois estes são uma fonte de renda extra.

### Dezena da Sorte:

Uma cartela amarela com 100 dezenas. O jogo somente vale por um sorteio do mesmo horário do dia, mas por três dias. O apostador pode escolher 20 dezenas das 100 inscritas na cartela e escolher também se o jogo será uma quina (acertar cinco) quadra (quatro) ou terno (três). Seus prêmios são de 1500 reais na quina, 150 na quadra e 15 no terno. Valendo do 1º ao 5º prêmio, o valor de aposta é no mínimo um real e o resultado sai concomitante com os horários de saída regulares do jogo do bicho. Além de sua diária normal, o bicheiro recebe 15% do total arrecadado por cada jogo deste tipo. Em geral, apostadores escolhem suas dezenas exatamente como no jogo do bicho. “Nas quatro do jacaré, ou as quatro da cabra, etc.”

Existe uma gama de jogos realizados clandestinamente atrelados aos resultados do bicho que são jogados diariamente em alguns pontos. Estes jogos não são difundidos entre todos os bicheiros. A primeira vez que pude ter contato com tais jogos foram nos pontos de “Zé”. Em sua mesa havia dois outros blocos que me chamaram a atenção, intitulados: *Dezena da Sorte* e *Bolão Verdun*. Dois jogos modulados a partir dos resultados do bicho sorteados também diariamente. Os bicheiros da região não são obrigados a realizar tais tipos de jogo, neste caso ele tem a

### Bolão Verdun:

Este jogo vale por quatro dias e seu resultado é cumulativo. O apostador escolhe 10 dezenas aleatórias diferentes. Ganha somente se acertar as dez, mas seu resultado é cumulativo na semana entre os dias de quarta-feira à sábado. As corujinhas de sexta e Sábado não ficam valendo, sendo possível ganhar com quaisquer outras dentro desta delimitação temporal. Quanto mais dezenas acertar de uma vez, menos se precisa acertar no final, pois a obrigação é somente de acertar as dez uma única vez neste período. O valor para uma aposta no *Bolão* é de 4 Reais. Nas quartas-feiras os pontos onde “Zé” trabalhava ficavam cheios de apostadores iniciando seus bolões pra semana.

- BOLÃO VERDUN -

Semana de 26/04 a 29/04

Preço R\$

Nº 24588

12	24	35	46	78	84	55	49	22	15

ST. AMARO  
CX. 5  
PAGO

J. Bolão

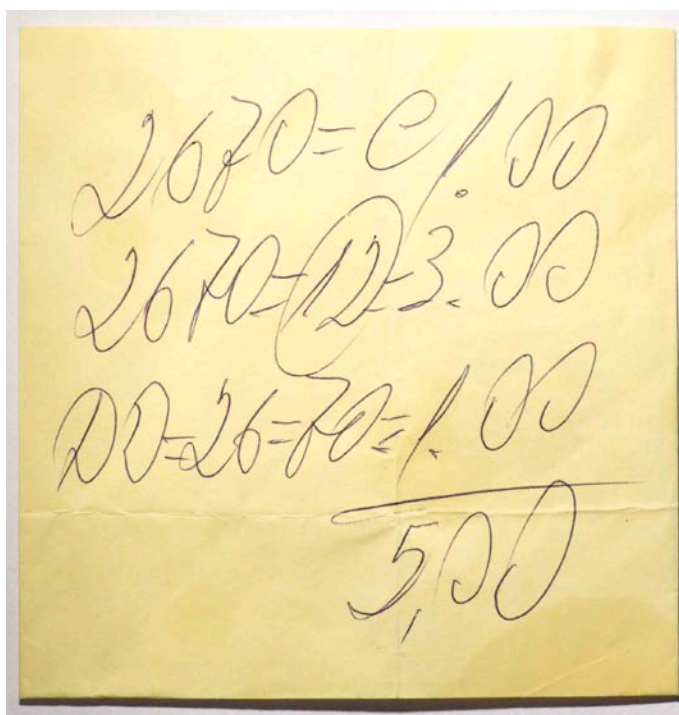
Figura 8: Bolão Verdun. Acervo pessoal.

Corrida de cavalos nos pontos do bicho são tópicos de discussão. No percurso histórico de “Zé” com o jogo do bicho a corrida de cavalos foi um ponto central. O bicheiro começou a trabalhar com o jogo do bicho no início da década de 1970, no bairro da Penha, Zona Norte da cidade. Não possuía nenhum conhecimento sobre o jogo, entretanto, era um grande conhecedor e jogador de corrida de cavalos. Na época, as bancas do bairro também realizavam apostas de corrida de cavalo e foi seu conhecimento prévio com cavalos que lhe serviu como porta de entrada para aprender a anotar no bicho. Seu primeiro ponto possuía mais de dez bicheiros, afirmava.

Aprendeu a escrever apostas do bicho concomitantemente com seu trabalho com as apostas em cavalos. O porta-voz da cúpula do bicho afirmou para a autora Simone Soares que: “Quase todo banqueiro banca também corrida de cavalos.” (Soares, 1993, p. 77) Em minha entrevista com o bicheiro “Carlinhos” pude presenciar uma enfática discussão entre o bicheiro e o dono do estabelecimento utilizado para a entrevista. O assunto era exatamente corrida de cavalos e ambos apresentavam uma clara fluência sobre esta modalidade de jogo.

### Jogando com a própria sorte

Existe nos pontos do bicho uma prática um tanto arriscada realizada por bicheiros denominada “Sentar na pule”. *Sentar na pule* significa que um bicheiro não repassa a segunda via da *pule* para a banca fazendo com que a aposta não seja contabilizada por ela. Assim ele adquire para si o dinheiro integral da aposta feita. É considerada uma falta extremamente grave e muito arriscada. Nem o apostador nem a banca ficariam cientes de que a aposta nunca foi contabilizada. O leitor deve, nesse



**Figura 9: Reprodução do jogo de "Robinho" em papel não oficial. Mostrando como bicheiros também estão aptos a tentar a sorte com os bichos.**

momento, estar se perguntando o porquê desta prática estar inserida após um trecho denominado “outros jogos”? Como um jogo de roleta russa, *sentar na pule* representa uma liminaridade que vai do sucesso ao auto-flagelamento. A metáfora com o jogo de roleta russa auxilia a visualizar os perigos existentes em se *sentar na pule*. Podemos considerar que ela representa uma aposta feita pelo bicheiro contra o apostador, pois ela depende que o jogo não seja premiado para que ele tenha sucesso, caso contrário o bicheiro pode sofrer sanções severas, chegando até mesmo a morte. “Robinho”, um dos bicheiros acompanhados, havia sido expulso do bicho por um breve período ao ser pego *sentando na pule*, entretanto, tempos depois conseguiu voltar a trabalhar no jogo. Nunca entrou em muitos detalhes sobre como ocorreu esse processo de expulsão e retorno, pois um bicheiro jamais admitiu ter ‘sentado’ na *pule* de alguém abertamente.

## Parte III:

---

### Os domadores

Temos então uma figura que, a meu ver, é a peça chave entre o jogo do bicho e seu público. A figura do *bicheiro*. É ele quem vai ser o principal elo entre os agentes do bicho dos que apenas querem testar a própria sorte. São, de certa forma, os principais responsáveis pela continuidade e a regularidade do jogo, pois são a parte mais aparente que o jogo possui. Desta maneira, busquei enfatizar minha pesquisa com estas pessoas tentando aprender como jogar no bicho, o dia-a-dia do trabalho de um bicheiro e seu cotidiano com as vendas de uma loteria ilegal nas ruas da cidade.

Como não é possível generalizar o que seria um ponto para o jogo do bicho, também não podemos fazê-lo com o trabalho do bicheiro. Um bicheiro pode ser mais autônomo, ter uma maior liberdade perante a *banca*, ou ser completamente dependente dela como um simples empregado do jogo. Assim, como afirmamos em capítulos anteriores, não existe bicheiro que seja completamente livre de uma estrutura de apoio. Todos são de uma forma, ou de outra, trabalhadores do bicho. As funções do bicheiro podem ser mais simples ou mais complexas (como com o acúmulo de funções de *caixa* ou até mesmo de *fechador*) dependendo do ponto em que se esteja trabalhando. O básico e o mais importante de seu trabalho é saber anotar o jogo corretamente. E, posteriormente, avaliar quanto vale cada jogo e quanto se paga a cada um deles. Não importa o que aconteça, o jogo tem que continuar, e seus ganhadores têm o “direito” de receber e reclamar por seu merecido prêmio, como parte de um verdadeiro “código de ética” compartilhado pelos bicheiros.

“Quem trabalha no bicho é bicheiro”, me afirmou “Zé”. Assim, poderíamos assumir que todo aquele que cumpre alguma função no jogo seria denominado bicheiro. Entretanto, apenas aquele que escreve as apostas do bicho no seu dia-a-dia é

tratado enquanto tal, os demais são denominados por suas respectivas funções. De tal modo, me apropriado do mesmo nome enquanto uma categoria auto-denominativa, de maneira a diferenciá-los dos demais trabalhadores do bicho.

Além de trabalhar escrevendo, ou simplesmente coletando apostas, um bicheiro é também um vendedor. Um vendedor de sorte. É a partir dele que se dará início a todo processo de construção de uma aposta. Ele possui posicionamento, conhecimento e respeito dos seus fregueses apostadores. Como disse anteriormente, a sua visibilidade para o público é essencial, pois do contrário menos pessoas saberiam onde ou com quem seria possível fazer um jogo. Deste modo, na cidade do Rio em geral, o bicheiro fica posicionado nas calçadas ou esquinas. Locais de grande fluxo de pessoas são preferencialmente onde se poderá encontrar um bicheiro. Mais pessoas equivalem a mais fregueses em potencial.

Entretanto, tais localidades devem contemplar uma “visibilidade invisível”, ou um compósito de “dizibilidades” (Barbosa, 2011 p.14) que expressam determinados contextos e situações que deixam o jogo mais ou menos transparente tanto nos discursos quanto aos olhos de quem passa. Existindo assim locais e situações específicas onde se pode jogar e falar sobre o jogo do bicho. Pode nos parecer um tanto paradoxal, mas a postura do bicheiro é ao mesmo tempo ‘explícita e escondida’. Sendo algo legalmente passível de punição, o bicheiro não deve, e de fato não deixa, que seu posicionamento seja de alguma forma extravagante ou excessivo. Não chamando atenção para si, ou fazendo propaganda do jogo. “Joga quem quer” afirmam. Caso contrário problemas com a polícia podem ser intensificados.

Por outro lado, o bicheiro não pode simplesmente entrar em um buraco e sumir. Um desaparecimento social, como para qualquer comércio nas ruas, seria muito ruim para os negócios. Portanto sair da rua não é aqui uma opção razoável. Exceto em casos onde o bicheiro consegue uma maior legitimidade territorial em acanhadas bancas ou pequenas “casas lotéricas de bicho”. Assim, ele se vê sem opção a não ser continuar na rua. O bicheiro precisa estar onde os fregueses estão. Do mesmo modo,



existe um mínimo de traços relativamente sutis que devem deixar que o bicheiro continue sendo “visível” aos olhos de quem deseja ver, e jogar.

Depois de meses intensos de trabalho de campo, meus olhos já estavam bastante apurados para o reconhecimento de bicheiros. Eu havia desenvolvido um verdadeiro “radar” para este negócio. Reconhecia bicheiros e pontos do bicho à distância. Algumas vezes fui questionado por parentes e amigos, com pouquíssimo ou nenhum conhecimento sobre o jogo, se certas pessoas ao longo da via eram ou não ligadas ao bicho. Para minha surpresa, a grande maioria das pessoas apontadas não possuía nenhuma ligação com o jogo, era apenas pessoas com cadeiras na calçada fazendo qualquer outra coisa menos anotar apostas do bicho. O reconhecimento de um bicheiro não passa somente pelo seu posicionamento na rua. É necessário que saiba reconhecer os pequenos traços visíveis deixados pelo bicheiro.

O talão de apostas é, a meu ver, o principal deles. Sem ele, não há apostas e não há jogo. Caso um bicheiro tente se tornar “invisível”, por algum motivo, sua primeira reação será guardar, esconder ou em casos mais extremos, se livrar definitivamente de seu talão. Não haveria como ser um bicheiro sem que um esteja anotando e escrevendo apostas do bicho. Podem existir outros traços menores de identificação do jogo em um ponto. Resultados do jogo pendurados ou colados em árvores, postes, pilastras ou paredes próximas, assim como *pules*, não premiadas de jogadores frustrados, rasgadas espalhadas ao redor. Estes são assim os pequenos traços sutis, mais gerais e mais comuns entre os pontos pesquisados.

No trabalho de um bicheiro há a demanda por uma dosagem entre a sua exposição (visibilidade) e a sua amalgamação (invisibilidade) com as demais pessoas na rua, e esta é essencial para que o trabalho se tenha continuidade sem grandes transtornos.

## A mobilidade

*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  
- Moreira da Silva – “Acertei no Milhar”*

Como cada ponto é um ponto, em alguns casos a banca pode determinar que o bicheiro mude por alguma razão específica. A mobilidade de bicheiros entre pontos não é algo incomum. Ao longo do campo pude acompanhar várias destas mudanças.

Em Vila Isabel, acompanhei o bicheiro “Robinho” em um ponto em frente a um bar. Posteriormente mudou, ou melhor, foi mudado, para frente de uma padaria e terminou em frente a um segundo bar em outra rua a alguns quarteirões de distância. “É sempre assim, precisa de alguém pra tapar buraco, chama o “Robinho”! costumava reclamar de forma brincalhona.

Do outro lado da cidade, o bicheiro “Zé” trabalhava em frente a um bar, passou para frente de uma galeria, depois para frente de um banco e posteriormente voltou ao bar inicial. Afirmava que o ponto em frente ao banco era o melhor lugar que já havia trabalhado dentre todos os pontos da região. Um lugar relativamente grande e que fazia esquina com uma das ruas mais movimentadas do bairro. Em média três a quatro outros bicheiros trabalham juntos e uma pessoa com a função de *caixa* também se fazia presente. Mesmo perdendo o acréscimo em sua diária pelo acúmulo de funções (3,00 reais a mais por dia como *caixa*) que o bicheiro ganhava no ponto inicial, “Zé” afirmava que conseguia mais com as *comissões* dos jogadores, sem contar que não tinha a responsabilidade de ter que cuidar do dinheiro da *banca*.

O ponto da galeria era, segundo “Zé”, o pior dos que havia trabalhado recentemente. O bicheiro anterior deste ponto estava “de castigo” e havia sido

reposicionado temporariamente para outra função, pois havia deixado de ir trabalhar dois dias seguidos sem aviso, deixando o ponto vazio. Na frente da galeria havia um quiosque que realizava serviços de cópia de chaves e amolador de facas. Um pouco mais afastado existia uma casa lotérica e um bar, a rua não era das maiores, mas devido a uma pequena concentração comercial gerava um fluxo considerável de pessoas. A galeria era grande com dois andares e com outra saída para uma das ruas principais do bairro. O administrador do local a todo o momento pedia que “Zé” se afastasse da entrada da galeria, pois nela havia uma porta automática que não se fechava caso alguém ou alguma coisa relativamente grande permanecesse na frente de seus sensores de movimento. Com isso, “Zé” não se protegia com a cobertura que havia em cima da porta ficando a mercê das boas condições do tempo. Nos dias chuvosos ficava espremido em um pequeno espaço entre um poste e a quina da cobertura que lhe restava. Além disso, “Zé” precisava organizar as filas de apostadores nos horários de maior movimento, pois eles também ativavam a porta da galeria causando novos transtornos entre a administração da galeria e o bicheiro.

Ao longo de meu acompanhamento em campo estas mudanças de pontos foram sempre impositivas. Existem pontos preferenciais, mas a decisão final onde cada bicheiro trabalha recai sobre a gerência da *banca*. Há algumas exceções como a já comentada “banquinha” de “Carlinhos”. Seu ponto foi uma concessão da *banca* especificamente para ele e seu sócio, o ponto não possuía mudanças de um lugar para o outro. Entretanto, caso fosse seu desejo mudar o local de seu ponto, dificilmente poderia fazê-lo sem uma nova autorização.

A *corujinha*, que não é feita em todos os pontos, nos mostram mais explicitamente este revezamento de bicheiros, pois ela somente é jogada nos pontos de maior movimento e de melhor estrutura. “*Estar na corujinha*” para um bicheiro significa que durante uma semana específica ele estará trabalhando em pontos nos quais tal sorteio é realizado. Os bicheiros de uma mesma banca podem revezar em turnos quinzenais ou semanais nos pontos onde a *corujinha* é feita. Quando isso

acontece, em geral, o bicheiro permanece trabalhando em seu ponto costumeiro até o horário em que terá que se deslocar para pontos com o sorteio noturno.

A localização dos pontos depende da perspicácia dos banqueiros de bicho no sentido de avaliar as potencialidades de cada local. Deste modo, um ponto aberto num dado lugar poderia ser transferido para outro local em função do movimento ali apurado, ou mais comum, um ponto com pouco movimento não demandaria muitos funcionários e pode até mesmo ser “fechado” temporariamente ou definitivamente. Mas, ao que me parece, não existe uma regra fixa. Locais com pouca movimentação podem possuir pontos de jogo e outros com mais público podem não ter pontos a disposição.

Casos contrastivos são os do bicheiro “Robinho” e “Zé” e que nos ajudam a entender como ocorre a distribuição de pontos pela cidade. “Robinho” permanecia posicionado em frente a um bar na zona Norte da cidade. O número efetivo de jogadores pela parte da manhã não chegava a dez. Uma de suas vontades era ser realocado para outro ponto onde tivesse um maior movimento. “Eles querem que *eu levante o ponto*, mas como que eu vou fazer se ninguém vem aqui jogar?” costumava me dizer. Já no caso de “Zé”, bicheiro de um outro ponto na zona Sul, tinha o problema oposto. Pequenas filas de fregueses chegavam a se formar na espera pacientemente que “Zé” escrevesse seu jogo. Por motivos diferentes, e que não cabem agora maiores explicações, ambos os pontos atualmente permanecem ‘fechados’. Não realizei uma contagem formal entre quantos jogadores jogavam em um e quantos no outro. Assim como também não posso afirmar que se joga menos na zona norte do que na zona sul. A comparação se baseia exclusivamente em minha percepção durante os períodos extensivos de campo. E por ela posso afirmar que o montante de movimento não é o único fator exclusivo de determinação de localidade dos pontos.

Podemos ver este revezamento de bicheiros entre os pontos de uma banca ao frequentar pontos do bicho por certo período. Em geral esta “dança das cadeiras” do bicho ocorre ou por falta de mão-de-obra ou como uma tentativa de capitalizar por mais tempo os pontos que estejam com um melhor movimento. No entanto, devemos deixar

claro que, por mais que a mobilidade ocorra regularmente, ela acontece em períodos espaçados de tempo. Dificilmente um bicheiro mudará de ponto todos os dias de uma mesma semana, a tendência é sempre que um mesmo bicheiro permaneça por um período maior de tempo em um mesmo ponto, de modo que ele passe a conhecer os comerciantes locais, as pessoas residentes das proximidades e principalmente seus jogadores.

Mesmo estando ciente da instabilidade de sua situação, e que pode vir a mudar da noite para o dia sem aviso prévio, o bicheiro gera para si sentimentos de posse para com o ponto em que trabalha. Eu costumava ouvir: “o meu ponto”, ou “o ponto de fulano”.

Os pontos também são classificados em um sistema de representação contrastivo dual. Com valorações hierárquicas de melhores e piores entre eles. Cada ponto trabalhado é considerado melhor ou pior que outros trabalhados recentemente pelo bicheiro. São mais ou menos: visíveis, lucrativos, com bons jogadores, com boa estrutura local, etc. O mesmo acontece com a representação que os bicheiros possuem da distribuição dos pontos pela cidade. Zona norte, sul, centro e oeste possuem classificações de melhores ou piores locais para se trabalhar, pautado por uma série de variáveis como: salários, suporte da banca, visibilidade para a polícia, movimento de jogadores, proximidade com o banqueiro, uso da “maquininha”, etc.

## Trajetos

Ao longo do trabalho de campo meu foco de interesse foi o jogo e a situação atual dos bicheiros, e poucos foram os que contavam detalhadamente sua história de como chegaram a trabalhar no bicho. Contudo, percebi que na maioria das histórias de vida, o bicho não foi uma função exclusiva. A entrada e saída no jogo do bicho é um movimento comum e recorrente.

De todos os bicheiros estudados, “Robinho” foi o único que manteve regularmente um segundo trabalho em concomitância com o bicho. Acordava mais cedo alguns dias da semana para comprar, a preço de custo, biscoitos polvilhados para revendê-los nos bares da cidade após seu dia com o bicho. Quando por alguma razão não podia comprá-los, mandava seu filho. Quartas e sábados eram seus dias preferidos para vender biscoitos, devido a uma maior concentração de pessoas nos bares e restaurantes em função de jogos de futebol transmitidos nestes estabelecimentos. Algumas vezes “Robinho” me dava um pacote cortando de antemão qualquer possível investida minha de pagar por eles. Ele havia voltado a trabalhar com o jogo do bicho recentemente, após ter resolvido algumas complicações com a gerência de sua *banca*. Começou a trabalhar no jogo há mais de dez anos, mas de tempos em tempos buscava outras fontes de renda, sempre no mercado informal. As ultimas notícias que tive de “Robinho” era que mais uma vez havia deixado o trabalho no jogo do bicho e estava trabalhando integralmente como vendedor de biscoitos pelas ruas do bairro.

O tempo de carreira dos bicheiros costuma ser longo, alguns relataram ter mais de 40 anos de jogo do bicho, mas geralmente atrelado a idas e vindas com outras atividades. Muitos bicheiros estão atrelados a um circuito da informalidade que os permite pular de uma atividade à outra, porém sempre fora do mercado formal de trabalho.

De todo modo, não podemos enxergar a informalidade como marginal ao sistema econômico (cf. Pinheiro-Machado, 2008). Apesar de uma classificação normativa em que o jogo do bicho apresenta-se como uma contravenção, isto é, um crime de menor grau ofensivo, sua dimensão moral e social difundida se apresenta quase que equivalente a uma prática informal “não ilícita”. Conforme resalta Pinheiro-Machado: “Certas práticas são mais ou menos ilícitas, dependendo *do que* e de *onde* o comércio é realizado.” (2008 p.119) Bicheiros inserem-se, assim, tanto no jogo com dentro de outros mercados informais com avaliações morais equivalentes.

“Vale o escrito”: quando é a escrita que vale

Como disse anteriormente, muitos nomes também são dados à função de bicheiro, *escrevente*, *apontador* e *cambista*. Antes da popularização das canetas esferográficas, uma peça importante nos pontos do bicho era o lápis e com ele um estilete para fazer ponta, que proporcionava ao bicheiro mais um de seus exóticos apelidos; *Lápis*. Mesmo caindo em desuso, o bicheiro “Zé” ainda atende por este apelido quando é assim chamado. Outro nome dado aos bicheiros é o de *Aranha*. Nos remetendo a um ser com muitos braços com a capacidade de realizar múltiplas funções, entretanto este nome é, por alguns, considerado pejorativo, quase ofensivo. Um *Aranha*, no jogo do bicho, é um bicheiro que possui a “letra feia”.

A qualidade da letra é um fator de importância no ramo do jogo do bicho, pois em um jogo no qual axioma principal é “vale o escrito”, o escrito deve ser minimamente legível para que uma grande quantidade de pessoas possa entender. Assim a escrita é também transformada em um atributo qualitativo. Quanto mais arredondada é a letra, mais bonita ela é considerada. Quase como um desenho artístico, os bicheiros tomam seu tempo e podem realizar muitas voltas para certificar de que uma letra ou um número estão completamente arredondados e legíveis. Ao longo do campo, o bicheiro “Robinho” sempre se utilizava deste argumento quando havia algum desentendimento entre bicheiros: “A minha letra é muito mais bonita do que a dele!” dizia com ar de superioridade. A qualidade da letra assim se torna uma característica importante e enaltecida quando considerada boa pelos padrões do jogo. Desta forma, a construção de uma aposta, por parte dos bicheiros, significa que, além de entender e saber reproduzir os códigos e símbolos utilizados para cada jogo é necessário fazê-los de uma forma específica.

## Escrevendo pules

A transcrição de *palpites* em apostas, por parte dos apostadores, é diferente quando se tem a caneta na mão. Em geral, apostadores não saberiam codificar sua aposta em um jogo válido para o bicho. Deixam o trabalho para quem sabe. Alguns outros se aventuram e escrevem num pedaço de papel a sua aposta antes de chegar ao ponto. Ao passar pelo bicheiro, entregam o papel, muitas vezes já com o dinheiro trocado e voltam mais tarde para recolher sua *pule* pronta. Geralmente este tipo de apostador são pessoas que estão aproveitando uma folga do trabalho para fazer um joguinho rápido. É possível reconhecê-los pelos seus uniformes de porteiros, garçons, varredores de rua, guardas municipais etc. Apostas desse tipo são em sua maioria *mapas* de grande porte e que tomam um tempo consideravelmente grande para a reprodução.

Ao longo do trabalho de campo nos pontos do bicho busquei entender também o significado do que se está escrito. Como são reproduzidos os códigos que transformam quatro dígitos numéricos em uma milhar na cabeça, uma milhar cercada, duas dezenas, etc.? Se “vale o escrito”, o conteúdo e a forma do que se está escrito nos é importante.

Não vou me estender muito nesta questão para não bombardear o leitor com muitos números, siglas e somas, entretanto tenho que discorrer brevemente sobre isto. Os jogos do bicho são escritos nas *pules* separados pelos seus respectivos tipos de jogo em cada linha. Cada tipo de jogo escolhido é posicionado em uma linha. Alguns dos tipos possuem abreviaturas anteriores aos números escolhidos. Um grupo se torna “G”, um duque de dezena “DD”, terno de grupo “TG”, e etc. Em seguida, os números escolhidos por cada apostador é escrito. As apostas são escritas em números, que são as apostas efetivas, em conjunto com outros símbolos e códigos que servem para que se possa distinguir um jogo do outro. Caso contrário, as apostas do bicho seriam apenas um monte de números aleatórios soltos no pedaço de papel. As milhares e centenas não possuem nenhuma referência além do próprio número, seus cercados, 5



e 7 para centenas e 10 e 12 para as milhares, são escritos a frente dos números escolhidos. A referencia dos cercados é literalmente “cercada” com um rápido circulo ao seu redor. Ao final são escritos os valores correspondente a cada jogo. Caso o jogador deseje jogar a mesma milhar no *duro* e cercada, o bicheiro escreverá os equivalentes ao primeiro, entretanto, na linha seguinte não se repetirão os números para os cercados, mas sim as letras “ASMC” (representando ‘as mesmas milhares escritas a cima’). Jogos com inversão e com inversão e repetição são escritos “IMC” e “IMCxR” ao lado das milhares escolhidas. Cada jogo pode possuir um valor diferenciado a escolha do freguês. Ao final o bicheiro realiza um somatório dos valores chegando ao total de cada aposta. Estas formas de escrita podem sofrer algumas pequenas variações de ponto para ponto.

Um erro durante a escrita de uma aposta pode ser a diferença entre um prêmio e uma derrota. Ao reproduzir *mapas*, a quantidade de números escritos em um mesmo papel pode levar, e frequentemente leva, a um possível equivoco ou inversão de números o que modifica toda aposta. Caso o apostador, ou até mesmo o bicheiro, perceba que um erro ocorreu, rasuras podem ser feitas nos números ou tipos de apostas de modo a concertar o jogo. Em outros casos, o apostador pode simplesmente ficar com a aposta invertida e esperar que o equivoco lhe traga boa sorte. Ou então o próprio bicheiro pode ficar com a aposta para si, anotando outra para o freguês. Em geral, as *pules* cujos jogos ainda não foram sorteados não são jogadas fora. Não se joga um *palpite* fora, nem que ele dependa do acaso.

Um erro na soma dos valores resulta em perda efetiva do próprio bicheiro. Somando para menos, o bicheiro paga do próprio bolso. Na *banca* onde o bicheiro “Nensinho” trabalha, um erro quase custou o emprego de uma companheira, a também bicheira “Zélia”. A sua inexperiência com a *máquina do bicho* (que discutiremos mais a frente) fez com que ela entrasse com horários trocados no jogo de um freguês. Ao invés de posicionar o jogo para o sorteio das 14 horas ela inverteu e posicionou para o das 18 horas. O jogo foi sorteado e segundo “Nensinho” mais uma vez a bicheira

equivoca-se em não conferir a '*guia de pagamento*'<sup>48</sup>. Se um jogo é premiado, ele deverá estar presente na guia. Caso ela tivesse conferido, teria observado que o jogo não constava dentro daquele respectivo horário. Oficialmente, nenhum ganhador em seu ponto havia sido premiado nas 14 horas naquele dia. Como os jogos de pequeno valor podem ser pagos diretamente pelo bicheiro sem que a figura do gerente seja acionada, "Zélia" paga o equivalente a 200 reais para o "falso ganhador". Ao se tornar ciente do acontecido, o gerente desconfia que "Zélia" poderia estar montando um possível "esquema" para ganhar dinheiro indevidamente do jogo do bicho e vai ao ponto para elucidar o acontecido. A ameaça de demissão é eminente e imposta ali mesmo, no meio da rua. Já que, segundo o gerente, ela poderia ter escrito a aposta após ter tido conhecimento do resultado das 14 horas criado propositadamente um "falso erro" ou um "erro proposital". Ao final, após conferir o horário em que a aposta foi escrita, "Zélia" permanece no emprego, entretanto é obrigada a arcar com metade do prejuízo de seu legítimo erro.

## O macho alfa: Autoridade do bicheiro

Nos ponto de bicho existem também jogadores que estão sempre presentes. Ou por estarem a espera de sua vez ou simplesmente ficam de conversa com outros frequentadores. Caso alguém apresente alguma dúvida sobre o jogo, esta poderá desencadear uma série de debates entre apostadores e bicheiros sobre a melhor maneira de se jogar. Tive a possibilidade de presenciar vários destes debates, que mostravam claramente a força que o discurso do bicheiro possui.

No jogo do bicho, o bicheiro é uma autoridade. Independente do que o bicheiro fale, pelo seu conhecimento adquirido através de seu acúmulo de experiências no jogo, seu discurso tem um status elevado. A posição do bicheiro é sempre ouvida e

---

<sup>48</sup> A *guia de pagamento* é a lista produzida no final de cada sorteio pela apuração para se ter o controle de ganhadores. Na guia estão as informações dos jogos sorteados e de quanto se pagará por cada um deles.

respeitada quando o assunto é referente ao jogo. Seu discurso é dotado de idoneidade no jogo. Se você tem dúvidas sobre o jogo, a pessoa à recorrer é o bicheiro mais próximo.

A autoridade geralmente se faz presente quando o bicheiro, a partir de determinados argumentos, é capaz de fazer com que o apostador modifique seu jogo. Suas estratégias são consideradas as mais eficazes quando o assunto é ganhar no jogo do bicho.

Ao longo do trabalho de campo, vários foram os debates sobre a melhor forma de se jogar. Nos momentos de espera para fazer um jogo, apostadores podem conversar entre si ou com o bicheiro sobre os bichos sorteados, sobre seus jogos passados e futuros, além de outras trivialidades. O assunto principal está sempre relacionado de forma ou de outra com o jogo do bicho.

Nas filas de apostadores, que são formadas de maneira intermitente, é onde e quando se apresentam os melhores momentos para tentar averiguar um bom *palpite* por parte dos demais. Apostadores estão sempre comentando que bicho recém saiu e qual *palpite* para o próximo que será sorteado. Na banca de “Zé”, um apostador comentava seu jogo para os demais presentes. Antes que o bicheiro tivesse tempo de escrever, como se percebesse algo errado, “Zé” levanta uma de suas sobrelanceiras e rapidamente contesta: “Você vai perder dinheiro, esse jogo não presta.”

O jogo pretendido consistia em jogar 10 reais em cada uma das dezenas da COBRA. Assim jogaria 10 reais nas Dezenas, 33, 34, 35 e 36, respectivamente. Caso uma delas saísse *na cabeça*, isto é, no primeiro prêmio, ele ganharia R\$: 60,00 reais para cada Real jogado. Sua aposta consistia em tentar ganhar 600 reais gastando 40. “Zé” com toda sua experiência mostrou muito eloquentemente que esse não era a melhor forma de se gastar os mesmo 40 reais com as mesmas quatro Dezenas. “Você vai deixar de ganhar 120 reais.” afirmou. A matemática de “Zé” agora faz todo o sentido, mas no momento e dentro das estratégias possíveis no bicho, não era algo tão

claro assim para os jogadores ali presentes, muito menos para um pesquisador de antropologia.

A solução de “Zé” estava no tipo de jogo tido como um dos mais simples e comuns; o Grupo. Com este tipo de jogo o apostador tentaria tirar um maior proveito de seu *palpite*. “Zé” prosseguiu que, jogando no Grupo, as quatro dezenas da COBRA ficariam valendo automaticamente; logo, quais quer uma das quatro que saíssem o apostador seria premiado. O prêmio pago pelo Grupo é de 18 reais para cada Real jogado. Assim, com uma aposta de 40 reais a possibilidade é de ganhar 720 reais com os mesmos 40 apostados e com as mesmas dezenas jogadas. Muito satisfeito e convencido de que estava fazendo um bom negócio, o apostador muda de jogo e faz sua aposta no Grupo da COBRA, (Grupo 9).

A argumentação é sempre pautada no sentido da possibilidade de acerto e de ganhar um prêmio maior com uma aposta menor. Um bicheiro pode se recusar a realizar um tipo de jogo, desde que ele possua um jogo de contrapartida. Um considerado mais “garantido”, ou mais apropriado.

O poder de coerção de um bicheiro é extremamente forte neste sentido. A autoridade atrelada ao saber específico ocasiona um poder discursivo que pode, até mesmo, impedir que um jogador faça o jogo desejado. Pude sentir tal coerção na pele ao tentar realizar um duque de dezena combinado com 8 dezenas. Ao escrever a sexta dezena, “Zé” se vira para mim e fala: “Chega né?! Você quer jogar mais!? Já tem 15 combinações aqui, assim você não vai ganhar nada!” Sem ter uma resposta satisfatória para meu desejo de jogar oito dezenas, pus meu rabo entre as pernas e terminei o jogo com as seis que “Zé” “permitiu”.

“Robinho” já recusou-se a fazer um jogo pelo mesmo motivo, ser um jogo de custo alto com uma premiação baixa. Sem discutir com o jogador ou dar qualquer satisfação sobre sua mudança “Robinho” escreve um jogo diferente do escrito pelo jogador, mas mantendo as milhares do jogo original. No momento em que o freguês foi recolher seu jogo, “Robinho” avisa: “mudei seu jogo, aquele não era bom não.” Sem

nenhuma manifestação de protesto o jogador embolsa sua *pule* e volta para o bar. O bicheiro, assim, toma para si a liberdade de mudar o jogo a partir do *palpite* inicial. Um bicheiro não muda as dezenas, milhares ou o bicho escolhido, pois ele não pode saber se elas sairão ou não. O que o bicheiro faz é, a partir do jogo inicial apresentado pelo freguês, utilizar seu conhecimento das diferentes estratégias do jogo na tentativa de retirar um maior proveito dele.

Ao longo de sua entrevista, “Carlinhos” relata a história de uma peculiar jogadora que gostava de ganhar a qualquer custo, mesmo que para ganhar ela precisasse perder.

Eu tinha uma velhinha, no meu ponto, que jogava sempre comigo. Ela era muito estranha. Jogava em todos os Grupos. Gastava sempre R\$: 25,00 reais e só ganhava R\$: 18,00, que é o prêmio de um Grupo. Quando eu tentei falar com ela que ganhando desta forma ela estava na verdade perdendo, ela falou assim: “O dinheiro é meu! Faço dele o que eu quiser.” E o mais impressionante que não jogava todas na mesma *pule* não, era sempre de cinco em cinco. Devia ser pra enganar o marido, sei lá. Só sei que um dia saiu Jacaré nos três jogos, manhã, tarde e noite. No dia seguinte ela jogou nos vinte e quatro bichos, menos no Jacaré. Eu nem falei nada, essa forma de jogar não fazia sentido desde o começo. Mas e não é que deu Jacaré! Juro por deus que é verdade, meu irmão pode até confirmar com você!

“Carlinhos” se divertia muito com a história da “velhinha”. Uma pessoa que deseja ganhar a qualquer custo, mesmo que para isso desrespeitasse as estratégias aconselhadas pelo bicheiro, e mesmo assim não se sair bem sucedida, era motivo de grande divertimento. Para além de uma história inusitada, a “velhinha” recusou-se a escutar a opinião do bicheiro. Existem casos, como este em que o bicheiro é obrigado a escrever jogos que vão contra uma espécie de “lógica natural do bicho” na qual diz que joga-se para ganhar. Na opinião de bicheiros, ninguém deveria jogar no bicho por motivos outros que o de tentar ganhar dinheiro. “Carlinhos” por outro lado, relata tal feito como quem estivesse se vingando de uma má conduta da apostadora. Possuía um enorme gosto em relatar o feito da derrota imprevista. Como se de alguma forma ela estivesse respondendo pela adoção dessa estratégia “ilógica” pelos padrões do bicheiro.

## “Você sabe regra de três?”: aritmética do bicho

O uso indiscriminado dos números pelos jogadores do bicho e a relativamente baixa consideração atribuída a eles nas pesquisas sobre o assunto<sup>49</sup> quase nos faz esquecer de seu importante papel. A matemática, ou melhor, a aritmética do jogo do bicho é apresentada como se de alguma forma fosse parte de uma realidade existente independentemente da realidade na qual as pessoas vivem. De tal modo, reponho a questão do antropólogo Thomas Crump: “Como apreendemos objetos lógicos em números particulares?” No caso, como apreender bichos sem de alguma forma aprender como eles se correlacionam com as abstrações, estratégias e representações numéricas? (1994 [1990], p.1)

Um apostador de briga de galos (*cockfights*) de Bali arrebanhará seus números a partir de seus aspectos culturais, e sua aplicação se dará pelo conhecimento de determinadas habilidades específicas desenvolvidas para um maior sucesso na rinha. As formas de apreensão numérica são determinadas pelo contexto em que é apresentada, o mesmo vale para o jogo do bicho. Os sistemas numéricos estão sempre enraizados e bem integrados com o contexto cultural de onde são oriundos<sup>50</sup>. Entretanto, seus usos são particularizados.

Foi em um dos pontos de grande movimento do bairro Catete que pude observar a forte ligação que o bicho possui com os números. Transparecendo uma aritmética que operacionaliza apenas números, deixando os bichos e todo o seu “simbolismo cultural” (Damatta & Soárez, 1999) para um segundo plano. Era um dia aparentemente normal. Chego no ponto no momento em que um segundo bicheiro, que também trabalhava no ponto, conversava algo com “Zé”. Ao longo da conversa cálculos eram feitos por ambos os bicheiros para operacionalizar o que quer que fosse que eles

---

<sup>49</sup> Ver: Damatta & Soárez, (1999), Soárez, (1992) e Soares, (1993).

<sup>50</sup> Ver: Crump, (1994) e Mimica, (1988)

estivessem conversando. Um raciocínio que eu jamais teria condições de acompanhar, já que não estava participando da conversa desde o princípio. Posicionei-me ao lado de “Zé” e esperei que a conversa terminasse. Por fim, o outro bicheiro se vira e volta para a sua cadeira a poucos metros de distância. Calmamente “Zé” acende um cigarro se vira para mim e pergunta: “Você sabe regra de três?” Confiante de minhas habilidades matemáticas e puxando da memória algo que havia estudado anos antes a minha entrada no curso de Ciências Sociais da UFF, respondi prontamente: “sim.”

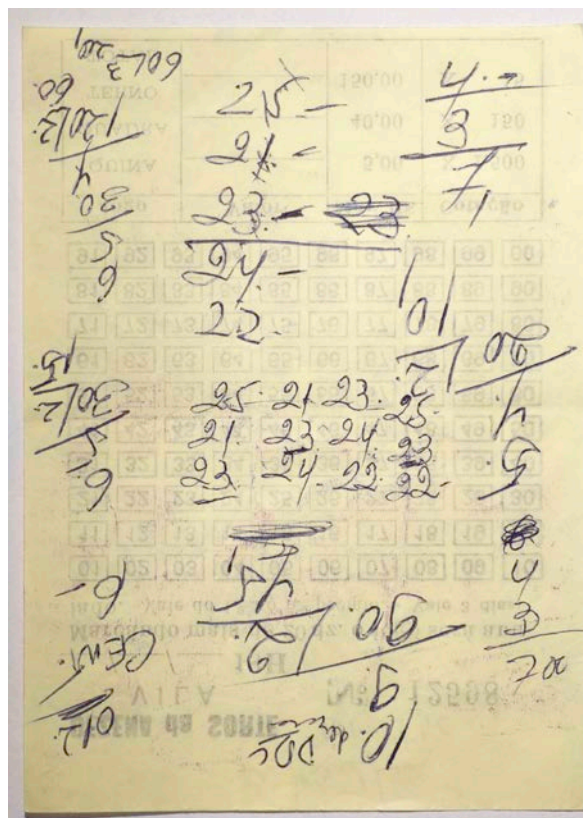
Ciente de que eu não fazia idéia do que ele queria dizer com “regra de três”, “Zé” vira seu talão de apostas ao contrário e o transforma em um bloco de rascunho. Ele explica que este era o nome dado ao cálculo feito para se chegar ao resultado de um prêmio *no combinado*. Isto é, “Zé” estava prestes a me ensinar o *rateio*<sup>51</sup> de dois tipos específicos do jogo (DDC e TDC). Vamos lembrar que um duque de dezena ou um terno de dezena *no combinado* são acréscimos determinados pelo jogador de uma quantidade X de dezenas. Entretanto, quanto maior o número de dezenas, menor o valor do prêmio. Este era o calculo do *rateio* que “Zé” tentava me ensinar. Como os bicheiros reduzem proporcionalmente o valor do prêmio a partir de um acréscimo de X+1 dezena.

---

<sup>51</sup> “*Rateio*” é o nome dado a forma de se calcular o valor de cada aposta. A palavra *rateio* também é usada para diferentes jogos onde ocorre uma divisão no prêmio entre o número de ganhadores.

A fluência e a facilidade com que ele calculava eram impressionantes e claramente demonstrei uma enorme dificuldade em acompanhar nas primeiras vezes. Em várias ocasiões tive a necessidade de pedir que repetisse a operação para perguntar de onde ele retirava os números que somavam, dividiam ou multiplicavam. Uma verdadeira aula de matemática se deu ali mesmo no meio da rua, com algumas interrupções para que “Zé” pudesse anotar apostas de fregueses intrometidos. Durante aquele tempo, minha curiosidade foi tanta que cheguei a desejar que os jogadores cessassem com suas apostas para que minhas “aulas” prosseguissem sem maiores distúrbios.

Para a minha surpresa, esse cálculo, ou melhor, o cálculo de obtenção de alguns dos resultados, não é algo fácil ou se quer totalmente difundido entre os bicheiros. O companheiro de ponto de “Zé” que inicialmente estava de conversa, na verdade tentava sanar uma dúvida. Ele queria confirmar com “Zé” se seu cálculo para o prêmio de uma *pule* estava correto ou não. Com um ar de superioridade “Zé” olhou o jogo e afirmou que o apostador receberia 300 reais. “Se tem alguma coisa que eu sei nessa vida é jogo do bicho”. Costumava afirmar. Infelizmente não tive oportunidade de ver o jogo em minhas mãos. Em seguida, ele prosseguiu afirmando que nem mesmo seu gerente possuía tal conhecimento, demonstrando com isso uma leve ironia sobre o fato de como alguém chega a se tornar gerente sem ao menos conhecer todas as facetas e macetes que o bicho possui.



**Figura 10: Minha primeira "aula" de matemática com "Zé". Escrita no verso de um talão de jogo. Acervo pessoal.**



A “regra de três” não consiste no que a matemática convencional chamaria como tal, entretanto, de forma alguma isso coloca em risco ou desmerece a habilidade e o conhecimento que “Zé” e os demais bicheiros possuem dos números. Na “regra de três” do bicho, a quantidade de dezenas jogadas ( $D'$ ) é multiplicada pelo seu equivalente menos um; assim temos:  $D' \times (D'-1)$ . Por se tratar de um duque, divide-se o resultado por dois. Assim, chegamos a formula:

$$[D' \times (D'-1)]/2$$

Para trazer um exemplo onde um suposto apostador jogou 6 dezenas, teremos:  $(6 \times 5)/2 = 15$ . Quinze é o valor, para um DDC com seis dezenas, dividido do total ganho por um duque de dezena (DD) “simples”. Deste modo, se nosso fictício DDC de seis dezenas fosse de um real, ganharíamos 20 reais ao invés dos 300 pagos por um DD simples. Isto é, um DD com apenas duas dezenas jogadas.

O cálculo para o terno de dezena combinado (TDC) complica-se ainda mais: repete-se a operação inicial de um DDC -  $D' \times (D'-1)$  - e em seguida subtrai um do número obtido pela subtração inicial. Assim temos:

$$\{D' \times (D'-1) \times [(D'-1) - 1]\}$$

Teremos assim no exemplo:  $[(6 \times 5) \times 4] = 120$ . Em seguida divide-se o resultado por dois e o resultado de seu resultado por três. Assim temos:  $\{[(6 \times 5) \times 4]/2\}/3 = 20$ . Vinte é o resultado que será o divisor do valor pago a um jogo de terno de dezena combinado (TDC) com seis dezenas. A diferença está sempre nos valores finais de cada real apostado. A “regra de três” de “Zé” serve para diminuir o valor do prêmio do apostador, uma vez que aumenta as chances que ele tem ao apostar mais dezenas.

Se caso houver algum matemático lendo este trabalho poderá facilmente chegar ao mesmo resultado de maneira muito mais simples e lógica. Minhas abstrações matemáticas e minhas habilidades com números muitas vezes foram motivos de um auto-questionamento quanto ao viés dado ao trabalho. Portanto, deixo claro aqui que meus cálculos não estão isentos de possíveis falhas. E para não tomar toda a culpa, a didática de meus “professores” e minha “sala de aula” não eram as mais apropriadas, o

que aumentava ainda mais a dificuldade. No que tange a uma operacionalização com números, o esforço realizado num movimento no sentido concreto para o abstrato foi algo que não recorro de ter realizado até então, apenas ao contrário.

As formulas abstratas que chegamos de um DDC:  $[D' \times (D'-1)]/2$  e um TDC:  $\{D' \times (D'-1) \times [(D'-1) - 1]\}/6$  foram resultados de muito trabalho extra-campo. Esta formalização matemática que venho tentando apresentar foi algo inexistente no ponto. Eu simplesmente fui incapaz de entender, como meus nativos entendem, estes cálculos em uma linguagem “não abstrata”, ou fora de determinados padrões formais do campo do saber matemático. A necessidade de chegar a tais fórmulas para mim foi um imperativo para alcançar a compreensão. Talvez se eu conseguisse fazê-lo este trabalho não soasse tão burocrático em alguns momentos.

Ao chegar do campo, prontamente refazia todos os cálculos de modo a tentar organizar melhor meus próprios pensamentos. As conclusões algumas vezes me escapavam e novas “aulas” eram necessárias. Por mais chato que eu fosse ao insistir em entender algo “tão simples”, “Zé” jamais se negou a conversar e a refazer do principio, se fosse necessário. Mesmo que uma escolaridade formal não estivesse presente, a linguagem matemática não deixa de estar, é algo inerente ao dia-a-dia de praticamente todo bicheiro, é uma coisa que se aprende e se repassa a futuros bicheiros.

Outro método, que para mim se apresentou muito mais fácil foi o de “Carlinhos”. Em sua entrevista, eu não havia me preparado com muito afinco para questionar operações e formas de se calcular uma aposta. Após praticamente um ano inteiro de campo, eu me julgava um grande conhecedor da ampla maioria de formas de se *ratear* apostas. Meu objetivo inicial foi tentar entender as questões “macropolíticas” da organização do jogo. Mas ao se tratar do jogo do bicho, minhas experiências anteriores mostraram que é sempre bom ter um pedaço de papel em mãos para que se possa rabiscar qualquer dezena ou milhar como exemplos de futuras explicações.

Assim, ao conversarmos sobre o bicho, “Carlinhos” me apresentou um método distante de uma formalização matemática de conhecer o valor total pago a cada jogo. Conversávamos sobre a possibilidade de se ganhar **dobrado** e “Carlinhos” respondia enquanto escrevia em um pedaço de papel para que não nos perdêssemos nesta aparente “sopa de letrinhas” numérica:

O que ganha dobrado é o terno de grupo. Que um real paga R\$: 130,00 reais. Caso tenha a repetição de uma das dezenas do grupo do bicho, ele paga R\$: 260,00 reais. Pois dá duas combinações. E um duque de dezena o bicho paga R\$: 300,00 pra cada real apostado. Mas pra pagar dobrado você tem que pagar pela REPETIÇÃO da dezena, se não ele não te paga. Ex: você jogou somente a dezena 15 [Borboleta] e 09 [Burro], cada bicho possui outras três dezenas que não foram apostadas [10, 11, 12 e 13, 14, 16, respectivamente]. Pra se ter a repetição você concorreria com duas dezenas duas vezes, então teríamos 15, 15, 09 e 09. Concorreria assim com quatro dezenas. Que é igual a seis combinações. Com 1 real só se ganha R\$: 50,00 [pois dividimos 300 por 6 = 50 devido ao acúmulo de combinações]. Para se ganhar os mesmos R\$: 300,00 de um Duque normal tem que se jogar R\$: 6,00 reais pelo jogo. Um real pra cada combinação feita. Diferente do grupo, porque ele já possui 4 dezenas em si. Em um terno de grupo pode até dar a mesma dezena que se ganhar dobrado.

Durante sua explicação, “Carlinhos” escrevia os números das dezenas exemplificadas e ao calcular seus valores não utilizava formulas ou contas. A obtenção dos valores de cada *combinado* era feita de maneira aparentemente mecânica. Ao escrever as dezenas no papel a forma com que chegou a cada *combinado* foi com um simples traço que ligava cada dezena uma a uma. A primeira com a segunda, a primeira com a terceira etc, até que todas estivessem ligadas uma vez com cada uma das demais.

Assim, posso dizer que “Carlinhos” possui uma lógica matemática “não algébrica” no sentido de uma escolaridade formal. Pois sua relação com operações matemáticas em *combinados* se apresenta de forma a fugir até mesmo a uma abstração numérica. Esta é substituída por uma visualização espacial. Não há mais contas, não há mais números, não há mais bichos, apenas ligações entre elementos de igual valor. O que contava para ele era como cada elemento se apresentava conectado

com os demais em uma lógica de 1 para 1. Independente dessa distinção metodológica, suas respostas eram tão exatas como a de qualquer outro bicheiro.

## O jogo da confiança

*“Para viver fora da lei você tem que ser  
honesto” – Bob Dylan*

Não existe no bicho nada que se apresente enquanto uma garantia. Um jogador premiado não tem como saber se receberá o dinheiro respectivo a seu prêmio no final do dia. Estando sempre confinados a velha máxima do jogo “vale o escrito” são nas *pules* que está presente qualquer promessa de existência de um contrato firmado entre jogadores e bicheiros. Ambos crêem que “o jogo sempre paga”, independente do valor, independente do dia. Um prêmio está garantido desde que a *pule* premiada seja apresentada no ponto onde foi feita e no período determinado.

Assim, se tivéssemos que buscar um qualificativo para o jogo do bicho, seria ‘jogo da confiança’. Este atributo do jogo está tão presente que os autores Roberto Damatta e Elena Soárez chegaram a afirmar que no jogo do bicho, os bichos são mais importantes que os bicheiros. (1999 p.20) Apresentando a relação que as pessoas possuem com o jogo de maior importância para o seu funcionamento do que entre os atores envolvidos. Entretanto, parto para o caminho oposto e vou em direção as pessoas responsáveis pela continuidade do jogo. Pois ao jogar no bicho, tratamos sobre os bichos, mas também de números e principalmente das pessoas que trabalham e apostam com ele.

A imensa confiança dos apostadores no jogo faz com que um aparente simples pedaço de papel comprove seu valor e “(...) tenha mais valor e seja mais respeitado do que um documento de identidade ou uma nova lei que, afinal de contas, pode ou não “pegar” ” (cf. Damatta & Soárez, 1999, p.54). Exageros a parte, a questão da confiança

é uma temática que hora ou outra emerge nos pontos do bicho. Assim, o cuidado e a preocupação que os bicheiros possuem em manter a credibilidade do jogo, fazem da confiança e da honestidade do bicheiro um dos seus pilares de sustentação.

As regras de sociabilidade entre bicheiros e apostadores são bastante tácitas. Sem a presença de nenhum agente público ou órgão regulador que fiscalize o movimento de apostas diário não existe garantias de estabilidade. A primeira vista, nada poderia garantir o pagamento de um prêmio. Magalhães nos fala um pouco sobre esta questão:

Em função da honestidade ser o valor e o bem fundamental no mundo da contravenção do jogo do bicho, os bicheiros vão legitimar suas ações a partir da afirmação deste princípio. Outrossim, ao marcarem sua honestidade enquanto grupo, os bicheiros vão procurar distanciar-se de outras categorias de “foras da lei” como ladrões, assassinos e traficantes de drogas. (Magalhães, 2005, p.176)

É possível perceber durante o convívio com os bicheiros uma constante tentativa de legitimação do seu trabalho. A idéia de honestidade parece ser fundamental nesta direção. “O bicho sempre paga! Se o cara ganhou, ele tem que receber!” afirmavam imperativamente toda vez que um possível questionamento quanto a legitimidade do jogo fosse à tona. Assim, podemos perceber uma confiança mútua entre os apostadores e bicheiros no próprio jogo, já que alguns dos bicheiros são também apostadores. Não creio que os bicheiros busquem uma afirmação da honestidade com relação ao jogo apenas para garantir a continuidade dele, mas sim porque eles também compartilham da mesma relação de confiança que a dos apostadores. Existe uma ordem de pureza no jogo do bicho:

O código moral de pureza do jogo do bicho afirma que “o jogo sempre paga” e esta máxima está presente tanto nos discursos dos jogadores, apostadores quanto no dos próprios banqueiros. Uma transgressão de um banqueiro pode contaminar todos os bichos. Atingindo assim a confiança que foi estabelecida e pondo em risco a continuidade das apostas e o futuro do próprio jogo. Desta forma, qualquer mácula postada contra o jogo é prontamente rebatida e rechaçada.

Como uma via de mão dupla, as relações de confiança inseridas no jogo são evidentes tanto entre apostadores quanto em bicheiros. Assim um apostador precisa acreditar não só que o bicho paga, mas também na habilidade matemática do bicheiro em questão, que sua aposta não irá se perder, ser escrita de maneira errada ou com os números trocados. Como também, a postura dos bicheiros perpassa a uma confiança pessoal entre cada apostador.

As relações construídas entre bicheiros e alguns apostadores são bastante fortes. Presenciei o caso em que uma moradora do bairro deu de presente uma mochila para “Zé” no dia de seu aniversário. Situação que me soou um tanto quanto enigmática, afinal de contas, não é todo dia em que se presenteia um bicheiro. Há muitos casos em que o bicheiro realiza apostas de graça, “*no fiado*”, para alguns apostadores mais íntimos. Esta reciprocidade na confiança fortalece relações. Uma aposta no *fiado* estabelece uma nova valoração na relação. Ela cria um novo vínculo entre o apostador e o bicheiro.

Por uma regra de convivência, espera-se que o apostador honre sua dívida futuramente, principalmente se obtiver um bom resultado no jogo. Em geral, os valores dos jogos fiados não são registrados pelo bicheiro, ele guarda na memória quem fez jogo fiado ou quem está devendo algo. Por isso que estas contas nunca batem exatamente. O bicheiro simplesmente espera que em um futuro próximo sua “boa vontade” seja retribuída de alguma forma. A retribuição chega geralmente sob a forma de *comissão*. Para ilustrar o assunto, narro a história que se passou entre o apostador “Rafael” e o bicheiro “Zé”:

Seu “Rafael” era um jogador aficionado e permanecia frequentemente nos pontos. Quase todos os dias era possível vê-lo pelas ruas do bairro zanzando pelo comércio local. Entretanto, por mais que se fizesse presente no ponto de “Zé”, ele era considerado uma *persona non grata* entre os bicheiros e até mesmo alguns jogadores. Antes, apostava sempre com “Zé”, chegando a fazer diversas apostas *fiado*. Quando finalmente acertou na sorte e ganhou uma quantia considerável, de 750 reais. Mas não deixou nem “o do cafezinho”, como me relatou “Zé”. Pior do que fazer uma aposta sem

ter dinheiro, era ganhar e não retribuir ao bicheiro que a anotou, ainda mais se ela foi feita à custa do próprio bicheiro. Antes ser um mal jogador do que um mal ganhador. A todo o momento que “Rafael” surgia, “Zé” era implacável; “mas também vai ver uma coisa, vai ficar sete anos, sete meses, sete dias, sete horas e sete minutos sem ganhar um centavo no bicho. Praga de bicheiro é forte!” Esta ruptura na confiança rompeu a relação existente entre os dois. “Zé” não mais fazia apostas *fiado* para “Rafael” e sempre que possível mandava fazer apostas com outro bicheiro. Entretanto havia vezes que não podia deixar de anotar caso “Rafael” tivesse dinheiro para bancar seu próprio jogo. “Afim de contas, esse é o meu trabalho” afirmava o bicheiro.

## Acertando as contas

No jogo há também a relação de confiança da banca para com o bicheiro. Um bicheiro trabalha normalmente com uma quantia de dinheiro consideravelmente grande. Dinheiro este pertencente a *banca*. As quantias podem variar de acordo com o movimento de cada ponto e do dia em questão. Em um dia muito movimentado, com muitas apostas, o bicheiro acumula valores relativamente altos. Existem vários dispositivos de controle que a banca possui para saber a quantidade de dinheiro que sai e que entra. Entretanto, no quesito das contas do caixa, por maior que seja o controle, nunca fecham exatamente. Um bicheiro utiliza recorrentemente do dinheiro disponível em seu próprio caixa para uso pessoal. Cigarros, remédios, bebidas e comidas podem ser compradas com o dinheiro das apostas recebidas.

O bicheiro “Zé” costumava mostrar um pedaço de papel que guardava em sua bolsa polchete. “Aqui estão as minhas contas” afirmava. “Quando eu preciso de um dinheiro eu retiro do caixa e anoto aqui quanto estou devendo.” Pelas suas cotas havia 97 reais de dividas com a banca e no dia em questão e ele reporia 20 reais que acabará de receber de *comissão* de um ganhador.

“Até uns 60 reais eles não reclamam não, passando disso eles começam a cobrar. Quando eles falam pra mim: ““Zé”, seu

*elevador* já está no décimo andar”, significa que eu devo mais de 100 reais pra eles. Geralmente é assim, eu reponho aos poucos e quando preciso de uns trocados eu pego daqui direto. Não preciso recorrer a nenhuma burocracia da banca.”

O uso de dinheiro da banca é algo comum em alguns pontos da cidade. O *elevador*, como é conhecido no ponto de “Zé” é uma prática difundida entre os bicheiros. O bicheiro “Domingos” afirmava que poderia retirar quantias relativamente grandes (de 200 à 300 reais) e que, dependendo para o que fosse, a banca poderia até mesmo perdoar parcialmente ou completamente sua dívida. “Se for pra médico ou remédio do meu filho eles nem me cobram.”

A banca assim permite que o bicheiro tenha certa liberdade com seu dinheiro. Tanto gastos considerados pequenos ou grandes, contanto que justificados, são tolerados. A decisão para utilizar parte do dinheiro do caixa é exclusivamente do bicheiro. A banca tolera e permite sem cobrar nenhum tipo de taxa ou juros sobre o dinheiro utilizado. O tempo de pagamento pode variar de semanas a meses, dependendo da quantia gasta.

### “Faz-me rir”: a comissão do bicheiro

“As vezes, quando o prêmio é bom, deixam uma cervejinha paga aqui no bar pra mim, sempre me dão algum dinheirinho.” Palavras de “Robinho” ao afirmar sobre a possibilidade de ganhar em conjunto com o freguês. O salário de “Robinho” era, como em muitos outros pontos, comissionado. Não ganhava em diárias, mas uma porcentagem do total de apostas feitas no dia. Assim, poderia ganhar mais ou menos dependendo do volume de jogo em seu ponto. Mas, fora o sistema de pagamento adotado por cada banca, bicheiros da cidade compartilham a possibilidade de ganhar um abono, um extra, dependendo da boa vontade dos fregueses/ganhadores.

A *comissão* é uma espécie de regra de etiqueta adotada entre o apostador e seu bicheiro. Ela faz com que o bicheiro de alguma forma compartilhe do sucesso do



freguês. Um agrado que costumeiramente se faz pela realização de algum tipo de serviço. O serviço em questão é anotar apostas do bicho. Não é uma pratica obrigatória e os bicheiros, muitas vezes, nem esperam por ela. “Carlinhos” afirma que o premio é do freguês e ele faz o que quiser com o dinheiro. Ele não tem obrigação de dar nenhum tipo de contribuição, entretanto, se for de seu desejo agradecer financeiramente o bicheiro, “Carlinhos” aceitaria sem problemas. Mais incomum, entretanto não impossível, é a possibilidade de se contribuir antes mesmo de se ter o resultado do jogo. As cifras da comissão não são definidas por porcentagens ou valores brutos, mas muito mais pela proporcionalidade atrelada a quanto se ganhou e quanto se deveria dar de *comissão*. Caso ilustrativo é a discrepância de reações do bicheiro “Zé” ao receber *comissões* de valores extremamente diferentes, conforme este trecho extraído do meu caderno de campo:

“Zé” não cansava de se gabar quanto ao tamanho do prêmio sorteado em seu ponto: “Cento e três mil Reais!!” eventualmente relembra tal êxito em nossas conversas. “Tudo ‘contadinho’, em uma sacola plástica.” Seu gerente havia entregado ao feliz ganhador uma verdadeira fortuna, muito destoante dos demais prêmios sorteados dia-a-dia. “tudo aqui, no meio da rua! Nunca tinha visto tanto dinheiro com o jogo do bicho”. Entretanto, no momento da comissão, “Zé” baixava de seu estado eufórico inicial e contava com certa amargura. Pois no fim, o ganhador havia retribuído ao bicheiro 300 reais de *comissão*. Uma comissão extremamente generosa se contarmos com as outras normalmente recebidas. Mas, “Zé” confessava: “Esperava milzinho”.

Situação contrastiva, foi de uma mulher que apareceu com uma *pule* premiada. A felizarda havia retornado ao ponto para recolher seu dinheiro com “Zé”. 150 reais de premio em uma centena. “Zé” com seu organizadíssimo bolo de notas retira o prêmio e entrega para a senhora, que lhe deixa 30 reais de cortesia. Imediatamente “Zé” muito surpreso vira para mim e comenta: “Essa aqui tem que ganhar sempre!” A euforia foi tanta que “Zé” chacoalhava suas mãos para o alto, comemorando como quem comemora um gol de futebol, ao mesmo tempo em que as notas esvoaçavam de um lado para o outro.

A proporcionalidade no valor total de uma *comissão* faz com que uma de 30 reais, o valor total de uma diária recebida por “Zé”, fosse melhor, e mais agradecida do que uma de 300 reais, de valor quase equivalente a um terço de seu salário mensal<sup>52</sup>. Como “Zé” gostava de amaldiçoar seus fregueses que não contribuía de maneira “justa”, tentei manter isso em mente caso viesse a ganhar alguma vez em seu ponto.

Caso um freguês deixe de buscar o seu prêmio, o lucro vai todo para a banca. Sem a *pule* em mãos, não há forma de saber quem ou quanto foi ganho. A banca possui a informação através de sua contabilidade na “guia de pagamento”, entretanto, não possui a identificação do jogador. “Zé” relata um caso em que um rapaz havia ganhado 400 reais. Por alguma razão alheia ao seu conhecimento, o jogador premiado não foi recolher seu merecido dinheiro. A mais de uma semana o dinheiro havia ficado separado a espera que o ganhador reclamasse por ele. “Zé” especulava o porquê alguém não ir recolher um prêmio: “Talvez a mulher dele tenha lavado junto com a calça, essas coisas acontecem.” Após o prazo de uma semana o prêmio não mais poderia ser reclamado e a gerência da banca ficou com uma parte do prêmio. Do total, 100 reais foram dados à “Zé” sob forma de comissão. “Quando alguém não vai buscar seu dinheiro, a gente, geralmente, não ganha nada. Quando os valores são baixos então nem se fala. Mas quando é grande como esse, eles podem dar uma comissãozinha pra gente.”

## Ganhou mas não levou

Apesar de todo o esforço pela manutenção da credibilidade, existem situações em que é possível acertar no bicho, mas não levar o prêmio para a casa. Logo em minha primeira semana de campo em Vila Isabel, algumas vezes minha conversa com

---

<sup>52</sup> Lembremos que os salários recebidos por cada bicheiro variavam de acordo com a localidade do ponto, assim como se forem sob a forma de diárias ou comissão. O bicheiro “Zé” ganhava 30 reais de diária, enquanto o bicheiro “Robinho” ganhava apenas 10 reais.

“Robinho” era interrompida com a intromissão de um senhor que transparecia um nervosismo evidente. Segundo ele, havia ganhado 800 reais em um jogo de centena e terno de grupo “dobrado”. Entretanto, o bicheiro do ponto em que o jogo havia sido feito não havia lhe pagado o valor total. Ele continuava devendo 270 reais. Segundo consta, a guia de pagamento do bicheiro não trazia o valor dobrado. O bicheiro afirmava que nada poderia fazer, pois caso contrário, ele teria que resolver o déficit do próprio bolso. Indignado, o apostador havia se dirigido para o ponto de “Robinho” a procura do gerente. Conhecido pelos fregueses do bar de onde “Robinho” trabalhava, todos logo compartilharam as dores do apostador. “Se ele ganhou ele tem que receber, que história é essa!?” me disse um dos frequentadores. Quando a gerente chegou, nós saímos e ele ficou para resolver com a gerente e o bicheiro. Somente após uma semana de insistência e argumentação finalmente conseguiu solucionar o problema. O restante do “dobrado” foi inserido na nova “guia de pagamento” e finalmente o freguês recebeu seu merecido prêmio.

Outro caso interessante de se relatar foi uma conversa desprezensosa realizada com o bicheiro “Nensinho”. Ele era o antigo *caixa* do ponto em que “Zé” trabalhava, sua saída se deu com a entrada da “maquininha” (veremos adiante) não foi mais necessário a função exclusiva de um *caixa* nos pontos. Muito responsável com o dinheiro da banca, ele pagava somente após conferir o valor na “guia de pagamento”. Contou-me que, no dia em questão, um freguês havia ganhado 300 em uma centena. Sem esperar que a guia de pagamento fosse liberada, apressou “Nensinho” para que ele lhe desse seu dinheiro na hora. Depois de alguma insistência e quebrando seu protocolo pessoal, “Nensinho” entregou os 300 reais. Contudo, após finalmente conseguir conferir o valor total que deveria ser entregue ao ganhador, “Nensinho” observou um acréscimo na guia de pagamento de 45 reais no prêmio em questão. Sem ter como entregar o restante ao ganhador e não querendo deixar que a banca ficasse com a sobra, o bicheiro embolsou a diferença. “Ninguém mandou ser apressado”, termina ele.

Assim, prêmios podem não ser entregues a seus respectivos ganhadores por uma série de razões. Esquecimento, perda de pule e até mesmo divergências entre o quanto se ganha e o que está informado na “guia de pagamento”.

## O bicho mecânico: a máquina de apostas

*“A era cibernética chega a qualquer lugar, mas não chegará à contravenção, que nunca vai substituir o homem pela máquina. O que o freguês do bicho quer é jogar na hora e, se ganhar, receber na hora, sem esperar dias, como acontece com a Loto e Loteria Federal.” - Zinho, Porta-voz dos bicheiros cariocas em 1989 - (Soares, 1993, p. 135)*

Na era digital, ao contrário das previsões mais pessimistas, o jogo do bicho não ficou para trás, e sua organização buscou usufruir das vantagens que as inovações tecnológicas trouxeram. As máquinas do bicho, ou simplesmente “maquininhas”, como também são conhecidas, estão cada vez mais populares nos pontos de jogo de bicho da cidade e de outras capitais do país<sup>53</sup>. Entretanto, esta inovação não foi implementada automaticamente em todos os pontos, nem se quer em todos os pontos de um único banqueiro. A transição foi, e está sendo, lenta e gradual. Tive a felicidade como pesquisador de estar presenciando os momentos de transição em alguns dos pontos em que fiz campo.

A mudança do papel pela máquina não se deu de forma simples. Bicheiros recebiam a máquina com uma curta antecedência para praticar e aprender como operá-la. O manual era improvisado, copiado a mão em uma folha de papel em branco. Qualquer dúvida que ocorresse, teria que ser resolvida no dia seguinte, antes do horário de trabalho. Todavia, antes de receber a máquina, rumores sobre o

---

<sup>53</sup> Ao participar do XI CONLAB (Congresso Luso Afro Brasileiro) realizado na cidade de Salvador (BA), em agosto de 2011, pude ter um breve contato com a maquininha do bicho espalhada também pelas esquinas desta cidade.

equipamento e seu funcionamento já se espalhavam pelos pontos. Nada era completamente esclarecido e discutido com os bicheiros. A inovação seria, como muitas outras coisas no jogo, imposta de cima para baixo. O bicheiro “Zé” foi um dos que não estavam satisfeitos e nem confiantes de que permaneceria no jogo por conta desta inovação:



**Figura 11: A máquina do jogo do bicho. Reprodução: [http://www.istoe.com.br/reportagens/93536\\_VALE+O+QUE+ESTA+DIGITADO](http://www.istoe.com.br/reportagens/93536_VALE+O+QUE+ESTA+DIGITADO)**

Eles estão querendo que eu coloque número de CPF e da carteira de Identidade, se for assim eu não faço não. Volto pra Penha, que apesar de ser pior, lá não deve entrar a “maquininha” tão cedo. Imagina se a polícia me pega e meu CPF tá na máquina? Ai eu vou ser preso como banqueiro sem ser!

Na semana seguinte ao recebimento da “maquininha”, “Zé” saiu do bicho. Tempos depois fiquei sabendo por intermédio de outro bicheiro que ele havia conseguido sua transferência para o bairro onde reside. Ninguém soube me informar de seu paradeiro, ou onde estava trabalhando exatamente. Apesar do grande movimento, seu antigo ponto permanece “fechado”, sem bicheiros para substituí-lo. De uma só vez a inovação causava transtornos tanto para bicheiros como para apostadores (e pesquisadores do jogo).

Já em Vila Isabel tive a oportunidade de acompanhar o bicheiro “Robinho” em sua verdadeira “odisseia” tecnológica. Se a máquina me despertava interesse, por outro lado era fonte de apreensão que afligia o bicheiro até o esqueleto. O seu mais

novo “brinquedinho”<sup>54</sup>; a máquina de fazer apostas, vinha literalmente lhe tirando o sono.

A máquina se assemelha em muito com uma das que se encontram no comércio varejista nos dias de hoje. Como uma máquina de pagamento com cartão de crédito das bandeiras VISA ou MASTER, entretanto sem espaços para a entrada do cartão. Não possui a necessidade de qualquer fio ou cabo para seu funcionamento. Apesar de não possuir qualquer tipo de marca ou logo de operadora ou fabricante, me parecia um equipamento bastante familiar devido ao seu tamanho e formato. Seu sistema permanece interligado com uma central e tudo o que está sendo digitado pode ser conferido pela *apuração* na hora. As apostas agora são enviadas em tempo real, sem a necessidade de envelopes ou de *fechadores* para transposta-las de um lado para o outro.

No Rio de Janeiro, a “maquininha” do bicho começou no bairro de Madureira, três anos antes do início da pesquisa. O bicheiro “Carlinhos” conta que a primeira experiência com a máquina foi no estado da Bahia, no nordeste do país, e vem sendo introduzida aos poucos em pontos de diferentes banqueiros da cidade. No final de 2011, completava um ano em que o novo sistema havia sido implantado no bairro de Vila Isabel e estava sendo gradualmente expandido para outros bairros.

No início da pesquisa de campo - mais ou menos um mês antes de conhecer “Robinho” - as *pules* do bicho eram feitas da maneira “tradicional”, com blocos padronizados e folhas de papel carbono. Como em pontos de outros bairros da cidade, tudo era feito a mão, desde a escrita das *pules*, até a contagem e verificação de ganhadores.

Entretanto, no dia em que conheci “Robinho”, ele se demonstrava tão frustrado com a inovação, que pensava em largar o emprego antes mesmo de receber seu

---

<sup>54</sup> Ao referir a máquina do bicho, bicheiros foram capazes de criar uma grande gama de apelidos, em sua maioria com intuito pejorativo. “Brinquedinho”, “essa coisa”, “engenhoca”, “geringonça” foram alguns nomes atribuídos a nova máquina.

“*décimo terceiro*”, coisa que alguns dos seus companheiros de trabalho já haviam feito. “Tiveram uns [bicheiros] que saíram e nem pagaram o *décimo terceiro* deles. E a banca disse que não vai pagar mesmo não, isso é uma covardia que fazem com a gente!” me contou “Robinho”. Além disso, as mudanças com o novo sistema estavam sendo uma verdadeira barreira para a realização de seu trabalho.

No primeiro dia em que tive contato com a máquina de “Robinho”, ela não ajudava: ‘cuspiu’ papel sem que nenhum botão fosse pressionado. No visor uma mensagem pedia uma ‘*senha do administrador*’ que somente os superiores de “Robinho” possuíam. Assim, o bicheiro planejava realizar as apostas do dia em um guardanapo de papel comum do bar deixando “na promessa e confiança” dos fregueses de que este papel teria alguma garantia futura. “Robinho” esperava que ao terminar o problema da “geringonça” ele pudesse digitalizar as apostas e enfim seguir com seu trabalho. Felizmente, o dia não estava pra muitas apostas, e não foi necessário escrevê-las de maneira improvisada como planejava o bicheiro. Este problema somente servia para deixar “Robinho” mais frustrado com o novo sistema: acreditava ele que o número de fregueses havia diminuído muito com a implementação da máquina. Antes da hora do almoço, sua gerente, que geralmente surgia montada em uma bicicleta, tentou solucionar o problema.

Assim que a máquina foi ligada novamente, começou a ‘cuspir’ papel de forma enlouquecida. Visto que o problema era mais sério do que parecia, a gerente constatou que não teria como concertá-la ali, no meio da rua. Afirmou que a máquina seria levada para a banca. “Robinho” foi então mandado para outro ponto, perto do corpo de bombeiros para substituir a bicheira que normalmente trabalhava no local. Ela não poderia ficar na parte da tarde, pois seu filho estava com problemas no colégio.

Vejamos agora como a máquina funciona. Ao inserir a aposta, o operador deve estar familiarizado com uma nova série de códigos a serem inseridos para as operações desejadas. Ao longo das primeiras semanas, “Robinho” se mostrou realmente confuso e com extrema dificuldade para escrever as apostas. Até mesmo com uma tabela, correspondente a modalidade específica de jogo, e uma espécie de

manual/guia improvisado escrito a mão em uma folha de papel<sup>55</sup>, para ele a dificuldade era imensa.

Já com uma certa idade, “Robinho”, não possuía nenhuma familiaridade com eletrônicos. “Eu nunca mexi num computador e agora me dão esse negócio aqui pra trabalhar”, afirmava. Sua confusão era tanta que chegou a entregar a máquina para mim de modo que eu tentasse “descobrir” como ela funcionava. Esta situação me possibilitou a realização de algumas apostas feitas com as minhas próprias mãos. Acredito que uma experiência dessas seria bastante improvável em outras situações.

Outras vezes “Robinho” me pedia para ficar próximo caso a máquina desse algum problema. Eu sentia que minha presença era de alguma forma reconfortante para ele, como se eu fosse capaz de solucionar os eventuais problemas tecnológicos, de alguma maneira.

A nova *pule* se parece, assim como a máquina, como algo ligado ao comércio varejista. Como um recibo de cartão de crédito, embora a *pule* possua sua própria especificidade determinada pelo jogo. Como pode perceber no trecho a seguir, retiro a descrição detalhada das *pules* de meu caderno de campo:

---

<sup>55</sup> Em anexo o manual da máquina do bicho (Anexo I) e a tabela de códigos (Anexo II).



Assim, pode-se ver um detalhamento muito mais específico aumentando muito o controle da banca no trabalho dos bicheiros. A *pule* (figura:13) possui nome do operador, data, hora, ponto e terminal. O tradicional 'vale o escrito' se alterna para o 'vale o impresso' e a validade é estendida para 5 dias ao invés de apenas 3, costumeiros nas *pules* de papel. A *pule* possui também um espaço para a central de atendimento, e que ao mesmo tempo não há nenhuma. Como vimos a garantia que este pedacinho de papel possui está inserida nele mesmo. A frase 'A sorte é sua a garantia é nossa' reifica a garantia mais do que com um possível número de atendimento do tipo SAC (Serviço de Atendimento ao Consumidor). A cor da *pule* agora dependia do rolo utilizado - geralmente amarelo ou azul - e não mais, como nas *pules* antigas, dos horários em que o jogo fosse realizado: Branca 14horas, Amarelo 18horas e Rosa 21horas. Um código de barras finaliza tudo.

Ao estar inserido no meio desse processo de transição, problemas de continuidade no trabalho de campo foram surgindo por conta de eventuais abandonos e mudanças de bicheiros. Comumente um bicheiro muda de posição e eu me via obrigado a procurá-lo nos pontos do bairro. Entretanto, com a máquina, muitos deles debandaram definitivamente do jogo do bicho, acarretando problemas sérios no que diz respeito à continuidade da pesquisa. Sem conhecer todos os bicheiros do bairro, eu era

VILA

Via do Cliente

Pule:011836  
Extração:18h

Ponto: SAMAR006

Dia: 07/11/2011 - 17:00  
Oper:VASQUINHO Term:010110450052

Tipo Jogo	Prêmio	Valor
MC 5567	1	1,00
MC 5567	1ao5	1,00
DDZ 55x67	1ao5	1,00
G 17	1	1,00
G 14	1	1,00

Total: 5,00  
05 Jogos

Vale o Impresso. Confina o seu Jogo.  
A sorte e sua a garantia é nossa

Reclamações: 5 dias.  
Central de Atendimento - ()--

010110 450052 011836

Figura 12: *Pule* digital. Acervo pessoal.

obrigado a tentar reencontrá-los ou descobrir algum modo de contatá-los. Ou então buscar outros bicheiros que aceitassem colaborar com meu projeto.

De tempos em tempos “Robinho” desaparecia de seu ponto e somente dias depois eu o encontrava trabalhando em outro lugar. Após um breve período de interrupção, voltei para o bairro de Vila Isabel para dar continuidade ao campo. Encontrei “Robinho” em uma rua distante de seu ponto original. Não estava com a máquina em mãos e não estava sentado em uma mesinha do lado de fora do bar como de costume. Havia deixado sua máquina dentro de uma caixa de papelão uns dez a quinze metros de seu ponto. Isso porque segundo ele, a polícia civil, a mando da nova delegada [Marta Rocha] estava “em atividade”. Esta situação me deixou pela primeira vez preocupado com minha própria segurança. Caso a polícia viesse a prender “Robinho”, era costumeiro levar para a delegacia todos em volta do ponto. Bicheiros e apostadores. “Robinho” afirmava que o problema, nesse caso, era o inconveniente de ir pra delegacia, mas que ao chegar lá, a única coisa que fariam era mandar assinar um documento. A máquina seria apreendida e todos seríamos liberados. O prejuízo principal seria da banca e “Robinho” não se demonstrava preocupado em “perder” a máquina pra polícia. Mesmo assim, ser fichado por jogo do bicho não era algo que me deixava à vontade. Tentei tirar isso da cabeça e focar em meu trabalho.

A máquina, como dito anteriormente, estava escondida dentro de uma caixa de papelão apoiada em baixo de um andaime da obra do prédio ao lado. O local escolhido para colocar a máquina não era dos mais apropriados, pois exatamente ao lado dos andaimes catadores de papelão se encontravam para organizar sua coleta. O tiro poderia sair pela culatra. O disfarce quase foi confundido com uma mera caixa comum pelos catadores. Um deles chegou a segurá-la, mas “Robinho”, atento, correu para impedir que a levassem com um grito: “Não mexe não! É do bicheiro!”. Com o novo disfarce, “Robinho” era obrigado a ficar de olho tanto no movimento de policiais como na segurança de sua máquina.

Depois de algum tempo de prática, “Robinho” se acostumara com a operacionalização da “maquininha”. No momento, o bicheiro estava tão acostumado

que não precisava mais de manuais e tão pouco da *tabela de apostas*. Nem parecia o antigo “Robinho” que eu conheci meses atrás, inseguro e sempre com muita cautela ao pressionar cada tecla. Provando o que ele mesmo costumava afirmar: “é tudo uma questão de prática.”

Entretanto ainda não estava satisfeito com a situação de seu trabalho, pois não era mais possível “trabalhar tranquilo”. Estava a todo o momento de olho na movimentação e em sua máquina, que permanecia distante o suficiente para escapar de qualquer flagrante policial, mas perto o suficiente para que pudesse tomar conta de que nada a acontecesse.

Algumas semanas de acompanhamento com “Robinho” neste novo ponto e ele some novamente sem dar explicações. Determinado a encontrá-lo, dou algumas voltas no bairro e paro no ponto de “Aldo”, na Rua 28 de setembro. Ele me informa que “Robinho” havia saído mais uma vez do jogo. Sem ter muitas opções disponíveis, passo a frequentar o ponto de “Aldo” na expectativa de que ele pudesse contribuir com a pesquisa. Ainda não sabia, mas a máquina estava prestes a me custar mais um de muitos dos meus informantes no jogo.

Tentei me aproximar do bicheiro “Aldo” com a desculpa de saber o resultado de minha aposta feita no dia anterior e com isso aproveitar para tentar montar uma nova rede de contatos. “Aldo” não estava na rua como de costume, permanecia do outro lado do ponto, encostado em uma banca de jornal de maneira que não ficasse tão exposto. Seu posicionamento era uma escolha estratégica para poder observar todos os que entravam na rua. Perguntei se ele estava ali por acaso e a resposta foi exatamente a esperada. Estava lá para continuar fazendo as apostas com mais segurança. A polícia estava “pegando no pé” do bicho. Em um momento de impulsividade, ausente de qualquer reflexão de qual seria a melhor estratégia a tomar, fui direto em minha apresentação. Sem pestanejar informo sobre meus estudos e propósitos com o jogo do bicho. Para minha frustração, a resposta não foi a esperada. Imediatamente “Aldo” fechou o rosto, afirmando que não poderia me ajudar, pois a

situação com a policia estava muito ruim. Caso se reverta em um futuro próximo, ele poderia tentar contribuir. Agradei e saí rua a fora.

Tomei rumo à Rua 28 de setembro um pouco desorientado sem saber o que fazer ou a quem recorrer para dar continuidade a pesquisa. Andava sem rumo pensando qual seria o próximo passo a ser tomado. Duas quadras depois e ocorre um encontro um tanto inesperado. “Robinho” vinha no sentido contrário com um saco de pacotes de biscoitos. O agora ex-bicheiro, não estava mais trabalhava no jogo, trabalha como vendedor ambulante em tempo integral. Ao encontrá-lo, nos cumprimentamos e ele imediatamente começa a se explicar o porquê de sua saída do bicho.

O problema era, como já supunha, referente ao posicionamento da máquina e seu péssimo local de disfarce. Com a máquina em uma distancia segura, “Robinho” se tranquilizou, acreditando que não seria pego em um possível flagrante policial. A tranquilidade foi tanta que “Robinho” descuidou de vigiá-la. Num relance sua pequena “engenhoca” havia sumido. O ex-bicheiro não sabe exatamente quem poderia ter levado, mas desconfiava dos moradores dos arredores do bar. Sem saber o que fazer, saiu do bicho até que a banca lhe comunicasse se será obrigado a pagar uma maquina nova ou não. O preço de uma nova era aproximadamente 1800 reais. Por enquanto, seguia como vendedor ambulante até que as coisas se acalmassem.

Com uma boa história, mas sem informantes, volto pra casa pensativo, tentando descobrir uma nova maneira de dar continuidade a pesquisa. A partir de então, passei a recorrer bicheiros de outras partes da cidade com a esperança que minha sorte pudesse mudar.



**Figura 13: Resultado de sorteio digital. Acervo pessoal.**

A partir desses relatos podemos introduzir alguns aspectos trazidos com a introdução da máquina. Em conversa com o bicheiro “Nensinho”, pude situar algumas das conclusões imediatas que estas mudanças acarretaram nos pontos de bicho. A automatização do jogo possibilita uma dinamicidade estupenda. *Guias de pagamento, resultados e descarga* são feitas automaticamente e enviadas diretamente para todas as máquinas da banca. Entretanto, por mais que se possa retirar os resultados pela máquina, ainda são distribuídas as velhas cópias carimbadas disponíveis para os fregueses nos postes e árvores.

O sistema de apostas eletrônico, como qualquer outro, não era a prova de falhas. A inovação vai além de um aspecto modernizante e se apresenta enquanto um maior controle da banca sobre o cotidiano do bicheiro. Com a entrada da “maquininha” a banca passa a controlar em tempo real todas as apostas realizadas em cada ponto. Tarefas que antes eram dependentes do trabalho do bicheiro, como por exemplo, a *descarga*, passa a ser completamente automatizada. Uma forma de se enxergar isso é como uma melhoria facilitadora no cotidiano do bicho. Entretanto, para a maioria dos bicheiros que tiveram a oportunidade de trabalhar com talões, essa inovação vem como uma perda de autonomia em seu trabalho. O bicheiro deixa de ser “o escrevente”, ou “o apontador” e passa a ser um operador do bicho. Seu trabalho agora está pautado por situações que estão fora de seu controle. Caso ocorra algum problema com a máquina, como ocorrido no caso de “Robinho”, as apostas do dia não poderão ser escritas causando um prejuízo tanto à banca como ao bicheiro. Principalmente se este for *comissionado*.

Grande parte dos *fechadores* da banca de “Nensinho” perderam seus empregos por conta da “maquininha”. Poucos foram os que sobraram para carregar de um lado para o outro as levas de dinheiro no fim do dia. Além de *fechadores*, houve uma diminuição de bicheiros trabalhando e de apostadores:

Ninguém mais quer ficar trabalhado com o bicho. É muito pouco pra ficar o dia inteiro na rua. Eu trabalho na *corujinha* todos os dias e fico 12 horas pra ganhar 50 reais. Ninguém aguenta trabalhar tanto por tão pouco. A banca está com quase metade de

pontos vazio. Onde o “Zé” trabalhava não tem ninguém. O pessoal saiu e a banca não encontra ninguém pra por no lugar.

Além disso o próprio jogo vem sofrendo com a transição. Tanto ele como outros bicheiros reclamam da diminuição do número de apostas realizadas diariamente. “Só em dia de Federal que continua bom.” Com as mudanças surgem também a crença de que há manipulação direta de resultados.

A melhor vantagem que “Nensinho” enxerga é que ao final do dia suas mãos permaneciam limpas. “Eles nos davam cada carbono vagabundo que na terceira ou quarta vez que usávamos já ficava ruim. Agora com a máquina eu fico limpinho,” comenta, ao mesmo tempo em que mostra seus dedos livres de manchas azuis.

## Aberta a temporada de caça: a polícia e o jogo

Hora ou outra a repressão ao jogo do bicho aparece. Seja pontualmente ou sob a forma de uma política pública estatal, a qualquer momento o bicheiro pode ter a necessidade de lidar com o “problema” da polícia. Como vimos brevemente no capítulo sobre a máquina do bicho, ao longo do trabalho de campo, tive a oportunidade de presenciar dois momentos distintos. Um, onde o bicheiro trabalha sem ser incomodado, e outro, quando pontos do jogo são “fechados” por falta de pessoal por conta da atuação do poder público.

A ligação entre bicheiros e membros do corpo policial não se dá apenas nos momentos em que o jogo está em evidência. Ao longo da “carreira” de um bicheiro há a necessidade de lidar com a adversidade que a perseguição da polícia apresenta para os trabalhadores do bicho. As situações vivenciadas ao longo deste trabalho indicaram que o jogo do bicho sempre esteve associado, de alguma maneira, à regulamentação de administração institucional de conflitos Estatal. Estes ligados a sucessivos processos de “assujeitamento criminal” (Misse, 1999) dos praticantes do jogo, que é ora posto em certa apatia, ora é alvo de campanhas repressivas extensas. A todo o

momento tais relações se atualizam e se refazem com diferentes membros do corpo policial.

Por sorte minha e não dos bicheiros, o campo se desenvolveu entre dois momentos diferenciados. Inicialmente durante o trabalho de campo, o jogo do bicho não estava sendo visado pelo poder público e pela grande mídia. Como afirmava “Robinho”: “estava tranquilo de se trabalhar”. Houve situações em que o bicheio pôde anotar apostas sem ter qualquer tipo de incômodo de policiais que transitavam pela rua regularmente. Até mesmo a presença um policial dentro do estabelecimento comercial não foi suficiente para coibir a realização das apostas ou espantar o bicheiro e a freguesia. A única preocupação de “Robinho” no momento era a de evitar tomar nota das apostas diretamente na frente de policiais. Pois isso demonstraria uma forma de “desrespeito” ou uma “afronta a autoridade do PM”, o que poderia gerar uma atitude mais ríspida por parte dos policiais.

O bicheiro “Zé” me conta que sua volta ao jogo, após 10 anos, se deu pelo intermédio de seu cunhado, sargento da Polícia Militar do Rio de Janeiro e suas ligações com o atual gerente de sua banca. Afirmava não saber exatamente que tipo de relações há entre eles, mas de qualquer forma, evidencia uma ligação constante entre policiais e bicheiros, mesmo nos momentos em que o jogo do bicho não é posto em evidência por parte do poder público.

Ser detido pela polícia, na vida profissional de um bicheiro, não é algo incomum. Todos os que pude ter contato já relataram alguma passagem pela polícia. O bicheiro “Zé” me afirma que já foi algumas vezes levado por policiais. Rindo, me conta que em um único dia foi levado quatro vezes para a delegacia e, mesmo assim, no dia seguinte teve plenas condições de estar de volta ao trabalho: “ninguém fica preso por isso não, só se tiver feito algo a mais. Se eu for pego pela manhã, de tarde já posso estar de volta ao trabalho”.

Quando a banca arca com as despesas de uma eventual detenção o bicheiro se tranquiliza pois não precisará arcar com os custos e dos eventuais transtornos. A

punição dada a alguém que trabalha no jogo do bicho é o pagamento de cestas básicas à uma instituição de caridade, dificilmente um bicheiro pega a pena de um ano de prisão previsto pela lei como costumavam me revelar.

Tanto nos períodos de maior repressão por parte do poder público, quanto nas de maior tranquilidade, o bicho conserva suas relações estabelecidas na rua. Quando um bicheiro é preso, suas *pules* e seu dinheiro são levados consigo, mas, seu lugar conquistado na calçada, sua cadeira escolar e seus fregueses permanecem para que no dia seguinte o jogo volte a funcionar.

O período distensão da ação do poder público pode mudar quase que do dia para a noite. Bicheiros tomam essa mudança como adversidades normais que ocorrem sucessivamente no dia-a-dia de seu trabalho. A mudança de foco é suficiente para uma reviravolta completa no mundo dos jogos ilegais, fazendo com que bicheiros que antes podiam atuar sem grandes dificuldades comecem a ter mais problemas com a lei do que no período antecessor. Nesses momentos mais ostensivos de caça ao bicho existem relatos de bicheiros serem obrigados a comer suas *pules* como uma das tentativas de escapar do flagrante policial (cf. Soares, 1993). Assim, cada bicheiro vai tomar a medida que achar mais conveniente e necessária para evitar qualquer prejuízo ou detenção. As estratégias de fuga são variadas e com um belo toque de criatividade pessoal do bicheiro sem que de alguma forma comprometa a escrita das apostas. O bicheiro “Carlinhos” narrou alguns momentos de sua experiência com os agentes do poder publico:

Na época do governador Marcelo Alencar, o secretário de segurança era o Hélio Luz. Repreendiam o jogo direto. Quando começou a repressão, quem vinha era as viaturas. Passava e queria a propina deles, chamavam de “café”. A gente dava, não tinha outro jeito. Dez Reais era quanto eu pagava. Mas era difícil, porque um PM vai passando pro outro. Tinha semana que a gente pagava todo dia! Tinha viatura que trabalhava na terça, depois vinha trabalhar na sexta de novo pra pegar o dinheiro. Tinha vezes que tinha que “peitar”. Não dava pra ficar pagando todo dia. Uma vez falei assim pra um, que por incrível que parece, depois até virou meu amigo:



Cê já pegou já, pô, o combinado é que é por semana. Te dou dinheiro na terça, na sexta. Ai vai ficar ruim. “Vai ficar ruim!” ele disse: “vai ficar pior!” Então eu disse: “Vai ficar pior pra mim, pra você e pros seus amigos. Aqui não tem criança. Se continuar eu vou fechar e não vai ter mais nada pra ninguém.”

Se deixar eles querem todo dia. E pior que eu tinha que dividir, a banca pagava só a metade e eu tinha que arcar com a outra do meu bolso! Então quando virou o governo, foi o Garotinho que entrou. Os caras da banca falaram, que acabou o dinheiro pra PM, que não era pra dar mais dinheiro pra ninguém. Eles nos deram dois telefones, que era do advogado deles. Falaram que a gente tinha que se virar, mas se quiser era pra manda levar preso, pra levar a porra toda, dinheiro, talão e carimbo. Quando chegássemos na delegacia era pra gente ligar pro advogado deles.

A atuação da banca torna-se essencial neste momento. É a partir de suas ordens que os bicheiros vão guiar a forma de atuação com a policia. Entretanto, a banca pode, como ocorreram algumas vezes, não pagar o auxilio e com isso bicheiros ficam a mercê de sua própria sorte. Em seus últimos dias de trabalho, o bicheiro “Robinho” desabafou: “Bom era na época do outro *banqueiro* que ajudava a gente, hoje esse cara que está ai [referindo-se ao novo *banqueiro* herdeiro] não faz nada pela gente, só quer saber do dinheiro dele.” Nestes casos bicheiros são praticamente forçados a deixar a vida de bicho por falta de opções, e pontos menores podem ser encontrados temporariamente ou definitivamente desmantelados.

## Parte IV:

---

Roubando a sorte: acaso, sorte e fortuna

*Com efeito, na sucessão dos resultados casuais, existe não um sistema, mas uma espécie de ordem, o que, naturalmente, é muito estranho.*

- Fiódor Dostoiévski - *“Um jogador”*

No ponto de “Domingos” existia um apostador que frequentava e jogava regularmente. Famoso por jogar alto, rendia a “Domingos” uma grande comissão. No momento em que o jogador se aproximava, “Domingos” automaticamente me pedia para que eu me afastasse de modo a dar mais privacidade ao criterioso jogador. Depois me explicava:

Ele não gosta que ninguém fique perto quando está fazendo seu jogo, acha que se alguém olhar não vai ganhar. Eu não gosto muito disso não. Tem gente que é muito criteriosa com essas coisas, mas como ele joga sempre muito alto eu não posso deixar a comissão passar pra outro. Ele já me rendeu R\$: 100,00 de comissão em um único dia. Não dá pra deixar ele passar.

“As vezes - me conta - ele deixa de jogar porque há muita gente em volta do ponto.” Assim, eu me afastava e observava a alguns metros de distância tão logo o jogador chegava. A relação que os jogadores têm com a sorte e o azar em jogos como no do bicho me fizeram refletir sobre o assunto.

A sorte ou o azar possuem um papel de maior destaque quando a questão é referente ao jogo. A caracterização desta atividade enquanto um “jogo de azar”, e não mais como um simples sorteio realizado, advém da possibilidade de ligação do jogador com um bicho de sua livre escolha. Entretanto, a ligação desta atividade dominada pela

sorte e/ou o azar não nos é suficiente para a caracterização desta atividade como um jogo<sup>56</sup>.

Ao trabalhar com a palavra 'jogo', atribuo a uma atividade lúdica exercida por determinados agentes. Por definição, tomo de empréstimo a definição de Huizinga:

Jogo é uma ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana" (Hunzinga, 1993, p.33).

A tensão no jogo desempenha um papel de extrema importância. De esportes coletivos ao jogo do bicho, o sentimento imperativo é a tensão. É ela que vai liberar uma variabilidade de emoções atreladas a tais práticas. A busca de experiências externas se dá pela fuga dos padrões de subjetividade normativos. "Em maior ou menor grau conforme o tipo de jogo, esta linha de fuga está presente nas formas mais variadas da experiência lúdica" (Bennate, 2002, p.8). A paixão do jogo proporciona em seu "instante" jogado um gradiente de emoções, onde o risco pode oscilar do êxtase ao desespero. Emergindo experiências de outra densidade, mais porosa, mais tensa e mais carregada de paixão. Como uma linha de fuga e enfrentamento aos processos rotineiros.

Thorstein Veblen (1994) em 1899 afirma em seu estudo econômico sobre a classe dominante não trabalhadora, o que denominou de classe ociosa, afirmou que a uma das bases de todo jogo de sorte -ou azar- é a necessidade de se ter uma crença

---

<sup>56</sup> Jogos podem ser classificados pelas definições de seus objetivos centrais. Utilizamos como forma comparativa a escala de classificação entre 'Agon' e 'Alea' (Crump, 1994 [1990] p. 116 *apud* Caillois 1955 p.78). 'Agon', uma palavra grega, significa combate ou conflito, e é caracterizado pelo jogo aberto onde os jogadores estão, a todo o momento, perfeitamente informados do status do jogo de modo que fatores externos não possuem papel na determinação da estratégia final. A única incerteza é a estratégia ou movimento futuro de seu oponente. 'Alea', ou 'dados' em Latim, é a característica de um jogo de pura sorte, ou chance (do inglês: *chance*), onde estratégia pode não tomar parte em nenhum momento. Por extensão *alea* representa o elemento "sorte", o que por intuição, jogos como o do bicho podem ter inseridos em si, elementos 'alea'. Se levarmos em conta que o jogo do bicho não possui elementos agonísticos entre apostadores e bicheiros.

na existência da sorte. A sorte é vista aqui como algo inerente a um objeto, entidade, evento ou pessoa, e é dotada de um *índice da agência* (Gell, 1998). Possuindo propriedades que refletem determinadas agências dos jogadores. Ela pode ser o determinante entre a vitória e o fracasso. É algo que o jogador possui. Caso se tenha sorte, ela agirá no sentido de produzir, ou contribuir, para resultados positivos no jogo. Caso contrário, - também tratado como seu antagônico direto, o 'azar'- resultados negativos serão atribuídos a sua ação. Contar com a sorte é algo que todos os apostadores de bicho fazem a sua própria maneira, mas sua agência é reconhecida.

Porventura um indivíduo dotado de sorte passa a ser bem visto no ramo dos jogos. Uma espécie de contaminação voltada para o sucesso. Uma contaminação simpática que pelo simples fato de se estar na presença de um jogador ou bicheiro "sortudo" (também conhecido como "pé quente") outros compartilharão de sua sorte. "Na sua forma mais simples, a crença na sorte é neste sentido instintiva de uma propensão inescrutável teleológica em objetos ou situações (Veblen, 1994, p. 280) [tradução minha].<sup>57</sup>" A crença está relacionada a eventos, situações, sonhos, em resumo, qualquer coisa que possa de alguma maneira ser relacionada ao jogo.

Esta "crença" é vista como uma antecipação, como uma tentativa de se aumentar as chances de se ganhar e insere-se na estrutura do próprio jogo. País afora na Casas Lotéricas país afora que já tiveram a oportunidade de se ter um ganhador do prêmio mais cobiçado, - a Mega Sena "acumulada" -, comumente faixas são estendidas com os dizeres: "Aqui saiu o prêmio do ganhador da Mega Sena". Nos pontos do bicho espalhados pela cidade esta espécie de 'propaganda da sorte' é também muito utilizada.

Um prêmio considerado alto pelos padrões do jogo do bicho - algum valor discrepante se comparado ao montante e volume que normalmente é premiado entre os ganhadores de um dia "normal" - torna-se motivo de orgulho para o bicheiro que escreveu a aposta. Assim como as faixas de Casas Lotéricas, o bicheiro também faz

---

<sup>57</sup> "In its simple form the belief in luck is this instinctive sense of an inscrutable teleological propensity in objects or situations (Veblen, 1994 p. 280)."

sua propaganda. O valor do montante é escrito a mão na própria *pule*. Esta é devidamente colada ao lado dos resultados do dia para que todos possam enxergar, e possivelmente cobiçar, tal êxito.

Uma *pule* de grande êxito escrita por um bicheiro faz com que sua sorte seja contagiosa aos demais jogadores que com ele jogarem. A sorte no bicho, assim como o *baraka* ou *mana*, é também identificado empiricamente, *post hoc* (cf. Douglas, 2010 p.136). Um surpreendente êxito indica a sua presença.

Outra característica do poder do sucesso é o fato de ser frequentemente contagioso. É transmitido materialmente. Qualquer coisa que tenha estado em contato com *baraka* pode obter *baraka*. A sorte era também transmitida parcialmente através dos bens e tesouros de geração a geração. Se estes mudavam de dono, a Sorte também mudava. Neste aspecto, esses poderes são como a poluição que transmite perigo pelo contato. (2010, p.136)

Esta contaminação é válida pelos dois lados. Tanto podemos nos contaminar com a sorte como podemos, de alguma maneira, atrapalhar ou acabar com a sorte de outrem. O jogador descrito no início do capítulo não possuía razões para evitar que outros permaneçam presentes no momento da feitura de seu jogo. Diferente dos demais jogos sorteados pela Loteria Federal, o jogo do bicho não *rateia*<sup>58</sup> seus prêmios. Isto é, o jogo paga a quantidade exata merecida por cada prêmio, independente de quantos jogadores ganharem com o mesmo tipo de jogo. Não há divisão dos prêmios entre os ganhadores. Sendo assim, não haveria razão aparente para que alguém evite que outros repitam seu jogo. Mas, mesmo assim, casos como esse são fáceis de serem observados.

Uma jogadora conhecida no ponto de “Zé”, antes de fazer seu jogo, dirigiu a um outro jogador, que permanecia no ponto conversando com os demais presentes. Com um tom jocoso, mas ao mesmo tempo imperativo ela prosseguiu: “Vai ficar ‘Zoiando’ meu jogo? Você é muito ‘pé frio’, vai me fazer perder!” em seguida deu um tapa de leve no ombro do colega para ele se virar e não olhar seu jogo. Ele recolheu sua bolsa, deu uns passos atrás e continuou com a conversa como se nada tivesse acontecido.

---

<sup>58</sup> *Ratear* o prêmio significa também uma divisão do total ganho entre o número de ganhadores.

A sorte e o azar fornecem aos jogadores diferentes explicações para as relações entre o sucesso e o infortúnio. Deste modo, como a antropologia poderia trabalhar com o inexplicável? Ou simplesmente algo cientificamente não mensurável? Pois não há nada que nos permita de alguma maneira “medir” a sorte. Assim, busco me aproximar, ao menos em partes, dos estudos de Evans-Pritchard (2005) com os Azande, mais especificamente, sobre suas formas de enxergar os infortúnios em seu cotidiano. Resumidamente, no referido estudo, é na *bruxaria*, no *oráculo* e na *magia* que o povo zande desdobra todo um sistema de valores que regulam a conduta humana em sociedade. Seria muito arriscado fazer uma comparação ponto a ponto entre a bruxaria zande e a relação que tanto a sorte quanto o azar possuem com o jogo do bicho. Mas, é profícuo enxergá-los como sistemas de crenças que trabalham selecionando determinadas causas em situações particulares. Ambas não contradizem o conhecimento que os homens têm sobre a causa e efeito evento. Pois não excluem as causas reais de um acontecido.

Uma perda no jogo do bicho é algo que acontece com maior frequência do que se ter uma *pule* premiada. Se um jogador apostar com assiduidade, é quase certo de que ele perca mais do que ganhe<sup>59</sup>. Um simples cálculo estatístico poderia comprovar esta afirmação. Entretanto, são somente em alguns casos que o jogador atribuirá seu infortúnio a um golpe do azar ou a um malogro de alguém ou alguma coisa. Ela não ignora o que poderíamos assim chamar de “causas reais”, mas se sobrepõe a elas, Criando valorações diferenciadas para cada jogo realizado. A derrota no bicho é assim uma constante, mas apenas algumas destas derrotas são significativas o suficiente para serem consideradas “verdadeiras derrotas”.

Existe um tipo de jogador que afirma ganhar mais do que perder. Não significa que somando todo o dinheiro gasto e o adquirido com o jogo ele possua um saldo

---

<sup>59</sup> Como veremos a seguir com trechos do conto de Machado de Assis, onde, Camilo, o protagonista, joga constantemente. Ao longo de todo conto, Camilo só se depara com derrotas, apenas no fim que ele se vê como um grande vencedor ao acertar com o leão. Entretanto, seu grande acerto não é maior do que a soma de seus jogos. O que na verdade não fazia a menor diferença para tal personagem, pois o importante foi o sentimento de vitória ao final.

positivo. Isso seria muito improvável, e se caso exista tal jogador, eu simplesmente não estou falando dele. Quando um jogador afirma ganhar mais do que perde, significa que suas vitórias, que são reais no sentido material, são mais significativas do que suas “derrotas reais”. Perder com um jogo qualquer é uma constante, mas perder com um *palpite certo*<sup>60</sup> em mãos é um verdadeiro *azar*.

O jogo, portanto, proporciona um alvo que permite ao jogador testar a todo o momento sua sorte. Tanto a sorte quanto o azar podem ser atribuídos a qualquer sucesso ou infortúnio que ocorra no jogo de qualquer pessoa. Ao contrario da bruxaria, que se apresenta geralmente a *posteriori* do evento, a sorte e o azar estão presentes antes mesmo que o evento ocorra. Possuir um bom *palpite* é sempre uma boa razão para uma nova tentativa com a sorte nos bichos. Chegar com um bom palpite em um ponto de jogo é sempre motivo de euforia pessoal. Pude sentir na pele o que é ter a certeza de que meu *palpite* seria “o grande premiado” e a frustração decorrida ao descobrir que mais uma vez a derrota se abateu sobre meu *palpite*. Como dizem: “Dei azar”.

“Um só ou muitos bichos”: o caráter *rizomático* do jogo do bicho

*“Só existem os bichos porque existem os sonhos”* – Um jogador à Simone Simões F. Soares  
(1993 p.20)

Machado de Assis, em seu conto intitulado “O jogo do Bicho” (1962, p.123-129), narra a trajetória de Camilo, e sua vocação para jogos de apostas. Invariavelmente seus palpites não resultavam em ganhos, até que descobriu o jogo do bicho. Ele é descrito como um homem comum, trabalhador, honesto, que residia na cidade do Rio de Janeiro no início do século XX. Antes mesmo de descobrir o jogo, Camilo havia

---

<sup>60</sup> Discutiremos as apropriações de *palpites* e ao simbolismo associado ao bicho no capítulo seguinte.

adquirido o gosto em apostar. Entretanto, possuía fama de um mau apostador. Até mesmo quando Camilo acertava, errava. Adquirindo gosto pelo jogo do bicho, ele intensifica suas apostas e mudava seu palpite em função de eventos que levariam a ter contatos com outros números, ou bichos. Mas apenas após aceitar definitivamente o conselho de seu banqueiro, ele acerta a sorte grande no leão<sup>61</sup>.

Em nenhum momento Camilo envolve-se com bebedeiras ou outros jogos que o fizessem perder o trabalho. É um personagem voltado especificamente à prática do jogo do bicho. Para o autor, não havia a necessidade de apresentar juízos de valor. Ele percebeu que este jogo criava práticas específicas para sua realização. Como acontecia com qualquer jogador deste jogo, Camilo não precisava passar horas do dia ao lado do bicheiro, muito pelo contrário. Os encontros são geralmente rápidos e terminam em poucos minutos. Entretanto, Camilo passava várias horas do dia em busca de *palpites*. A busca de combinações, associações, correspondências são quase uma obsessão. Machado faz com que seu personagem ande na rua olhando para o chão durante algum tempo de caminhada, quando, repentinamente olha o número da casa ao lado e joga no bicho. Até mesmo um atropelamento foi fonte embebida para fornecer *palpites*; ao invés de socorrer a vítima, ele anotou o número da placa do carro.

Assim, vamos explicar aqui, tomando não apenas a história de Camilo, a ideia da criação, ou obtenção dos *palpites*. Esta ideia nos trabalhos anteriores foi foco trabalhado com grande ênfase, entretanto, a meu ver, este conceito não é “o” grande gerador de apostas como muitos afirmam. Tratei de deixá-lo para o final, seguindo a lógica com que o jogo veio se apresentando durante o campo e da importância atribuída aos *palpites* ao longo dele. Ao evitar adentrar em questões simbólicas do jogo do bicho, pude observá-lo enquanto uma prática, enfatizando seus aspectos etnográficos e ressaltando os traços que possibilitam a continuidade das apostas. Entretanto, os aspectos simbólicos e oníricos do jogo hora ou outra transpareciam nos

---

<sup>61</sup> A sorte nem é tão grande, pois o autor é enfático em demonstrar que seus ganhos não chegam a cobrir o total gasto com o jogo. Entretanto, nada disso importava para Camilo, ele continuava a se considerar um “Ganhador”.



discursos de meus interlocutores e eu não poderia concluir este trabalho sem dar a minha visão de como tais elementos atuam no jogo.

Como foi brevemente explorado no capítulo “Números cotados”, o jogo do bicho possibilita uma série de associações entre vida mundana e o “sobrenatural” como fontes de obtenção de apostas. Como resalta Damatta e Soárez:

No jogo do bicho, os animais permitem lançar mão desses mesmos argumentos, o que possibilita transformar acontecimentos aleatórios, desagradáveis e aparentemente sem sentido, como os pesadelos, acidentes, mortes súbitas, em “palpites” que lhes dão ordem, estrutura, “valor moral” e, eventualmente, fortuna. (1999, p. 30)

Entretanto, devemos deixar claro de início, que as apropriações simbólicas não são as únicas derivantes de construção de apostas. Muitos dos jogadores chegam aos pontos de bicho, sem o tão esperado *palpite* inicial. Assim, como tentei mostrar ao longo do trabalho, a construção se dá pela interação entre o bicheiro e o apostador. Uma prática que corrobora com este argumento é o de “jogar no talão”. Um apostador sem *palpites* pode vir a jogar nos números inscritos do talão na hora em que se faz a aposta<sup>62</sup>. A aleatoriedade deste número e seu posicionamento sequencial se transformam em um bom *palpite*. Deste modo, o jogo é, antes de ser sonhado, vislumbrado ou idealizado, é primeiramente jogado.

Sem pretender esconder seu fascínio pelo “mundo onírico” dos bichos Roberto DaMatta & Elena Soárez (1999) percebem o jogo enquanto parte de uma cultura popular. Seu estudo demonstra um grande avanço em não perceber o jogo do bicho como fruto da alienação do povo. Fundada principalmente na questão totêmica, o jogo é apresentado como um mecanismo articulador entre o global e o local. Entretanto, por enfatizar nos aspectos etnográficos entre bicheiros e jogadores, parto de um princípio diferente, onde tais questões tomam um posicionamento secundário. Nas ruas do Rio

---

<sup>62</sup> Vejamos que até mesmo com a introdução das máquinas do bicho existe a possibilidade de “se jogar no talão”, já que antes de se começar uma aposta existe um número de quatro dígitos, representando o número de série de controle da *pule*.

de Janeiro, o simbolismo no jogo do bicho não foi explicitado de maneira que eu pudesse contribuir significativamente com o trabalho dos autores.

Embora a autora Simone Simões tenha feito um extenso trabalho de campo ao longo de sua pesquisa com o jogo do bicho na década de 80, o foco de suas preocupações também estão situados além dos pontos na rua. Ela preferiu apenas relatar algumas conversas com bicheiros e apostadores. Suas questões tratam o jogo como um “fato social total” (Mauss, 2003) cujos traços podem ser observados em diferentes instituições da sociedade brasileira. Suas explicações para a compreensão da lógica inserida nas complexas associações feitas de sonhos e apostas são “(...) por vezes confusas e contraditórias” (1993, p. 50).

“O contexto do sonho, o comportamento do animal a representação imaginária que dele se faz é que determinam a explicação onírica” (Soares, 1993, p.98) afirmavam jogadores aficionados para a autora ao longo de seu trabalho de campo. A busca de compreensão da lógica interna de utilização de símbolos sonhados para transformá-los em *palpites* foi um dos focos de seu trabalho. A autora utiliza-se até mesmo do “método da decifração de sonhos” (Freud, p.119 *apud*, Soares, 1993, p.108) em busca de um entendimento lógico para estas questões.

Entretanto, creio que antes de pensarmos o sonho como algo livre de qualquer amarra social, ou quase exclusivamente individual, têm-se a necessidade de contextualizá-lo enquanto um problema antropológico. “(...) para interpretar coletivamente o significado dos sonhos, estes devem antes assumir algum tipo de materialidade em forma de narrativa” (Leite, 2003, p.9). O sonho, assim com o objeto antropológico, não deve ser entendido no vácuo, ele deve articular a experiência, a narrativa e a interpretação.

Devo deixar claro, que não descarto os sonhos enquanto produtores de *palpites* para apostas. São geradores de bons *palpites*, assim como, placas de carro, número de tumbas, formas de nuvens ou qualquer outro elemento circunstancial que possa estar presente no mundo material e social do jogador. Como resalta Soares: “As vezes

você tem um sonho, mas não é aquilo que dá.”(Soares, 1993, p.99) Não acertar com um “bom *palpite*” não é suficiente para causar descrença em todo o sistema de interpretação de sonhos. As associações atribuídas a eles são ligadas em uma descontinuidade na qual: “Não se deve jogar no bicho com o qual se sonhou” (p.98) Mesmo um *palpite* sonhado não trás garantias de um acerto no bicho, por melhor que seja o *palpite*. O que realmente não nos interessa, pois não existem garantias em jogos de azar. E mesmo assim, esta falta de garantia não é suficiente para causar uma descrença no jogo em si. A busca por chances e o caráter aleatório de acontecimentos são parte integrante do bicho. O que nos interessa são as diferentes formas atribuídas a determinados eventos na vida social para a construção de jogos para o bicho a partir de associações diversas. O bicheiro “Robinho” nos narra mais uma forma de associar eventos na combinação de um jogo:

Na noite anterior, “Robinho” havia permanecido acordado para assistir o jogo do seu time, o Fluminense. Conversávamos sobre alguns lances e sobre a postura de determinados jogadores. Ao longo dessa conversa em nenhum momento eu fiz menção ao jogo do bicho para o bicheiro, mas mesmo assim ele afirmou: “vai dar CABRA hoje, pode anotar aí.” No momento fiquei surpreso com a afirmação, que me soou um tanto aleatória, já que o assunto não se tratava sobre o jogo do bicho, mas sim sobre uma partida de futebol realizada na noite anterior. “Robinho” continua: “ontem, um pouco antes do jogo terminar, eles mostraram uma menina chorando”. Referindo-se a prática de filmar em *close* torcedores para demonstrar com anda o sentimento do público dentro do estádio. “o jogo nem tinha acabado, mas não dava pra ganhar mais não, tava difícil.” E eu rebati: “e o que é que isso tem a ver com cabra “Robinho”? Não vai me dizer que Fluminense é cabra no bicho?” Ele continuou: “Nada disso! Qual é o bicho que chora quando sabe que vai morrer? É a CABRA!” (trecho retirado do caderno de campo)

Com uma completa naturalidade, “Robinho” teve a total liberdade para associar o jogo perdido de seu time com um animal do bicho sem que houvesse relação direta entre ambos os eventos. Jogo, derrota iminente, a morte, o choro e o bicho.

A bicheira “Eva” possuía um sistema pessoal que ligava as figuras de parentes aos sonhos de modo muito particular:

Sempre que você sonhar com alguma pessoa num dia, você vai e olha o resultado que deu, por exemplo, se você sonhou com alguém hoje e deu galo, da próxima vez que você sonhar com essa pessoa de novo vai dar galo em até três dias depois do sonho. É tiro e queda, acerto sempre que sonho. Cada pessoa já tem um animal nos meus sonhos, minha filha já é águia, meu filho coelho, uma moça que trabalha aqui na esquina é vaca, o dono da minha casa a primeira vez que eu sonhei com ele joguei no porco, porque ele é gordão, mas deu veado! Agora sempre que sonho com ele jogo no veado, já ganhei muitas vezes. Mas não pode dizer pra pessoa que foi sonhada que você jogou em nome dela porque ai não funciona. Da vez que eu disse pra ele que já tinha ganhado muito dinheiro em cima dele da vez seguinte não ganhei nada.

A bicheira não somente se baseava em sonhos, mas no caráter aleatório do animal sorteado no dia em que o sonho foi sonhado. Conectando eventos anteriormente desconexos. Sonho, dia, pessoa e bicho. As interpretações dos sonhos é sempre feita em dois momentos: o primeiro, na busca do palpite para a construção da aposta. O sonho pode ser visto como um almejo, uma esperança de que o bicho sorteado apareça para o jogador. A segunda interpretação se dá no momento em que o jogador não acerta o seu *palpite*. Quando isto ocorre, uma segunda interpretação é feita sob a forma de justificativa da derrota:

A cambista Silvinha contou-me que sonhou com humoristas da televisão -Os trapalhões- e jogou no macaco por conta das macaquices que eles fazem, e deu borboleta. Ela se justifica dizendo: “Foi mancada minha, se os trapalhões são quatro, só poderia dar borboleta, que é quatro no jogo do bicho, e não o macaco.” (Soares, 1993, p. 99)

Sonhar com “gato que cai do telhado” é outro sonho “clássico” do jogo do bicho que remete a afirmação de que “não se deve jogar no animal sonhado”, pois gato “inteligente” não cai do telhado. Gato que cai do telhado é “BURRO”. Desta maneira, a interpretação usual é jogar no burro e não no gato. Entretanto, um jogador que se preste não jogará apenas no burro. “Zé” sempre aconselhava em jogar nos bichos sonhados mesmo assim. Evita-se uma má interpretação aumentando o valor e o número de tipos de jogos. Pois, como vimos, no jogo do bicho existe a possibilidade de se jogar em todos os bichos ao mesmo tempo, caso seja do desejo do jogador.

Na interpretação de sonhos todas as variáveis possíveis serão utilizadas. As conexões simbólicas são desviadas por outros “caminhos” chegando ao resultado desejado. Até mesmo a temporalidade dos três dias válidos para cada aposta é mantida na interpretação de *palpites*. Assim, o simbolismo no jogo do bicho é visto como linhas de articulação de extensões ramificadas em todos os sentidos e conectadas diversamente. O simbolismo no bicho é melhor apresentado sob a forma de um *rizoma* (Deleuze, Gattari, [1980], 2011). Onde qualquer ponto pode ser conectado a outro. Podendo ser rompido ou quebrado em um lugar qualquer, sendo reconstituído de outras formas.

No livro de Gehisa Saldanha, a autora nos apresenta uma infinidade de associações relativas a cada bicho. Assim, segundo a autora existe diversas associações com sonhos; para obtenção de um *palpite*. Por exemplo, um jogo no MACACO pode advir de um sonho com: vaca, cegonha, anão, assobio, pedras preciosas, missa, hélice, boneca, cama, ladeira, caretas, riso, enxada, broa de milho, espigas, fotografias e pavão (1986, p. 107).

As associações são feitas de múltiplas entradas e de saídas, através de diversas linhas de fuga. Toda a realidade social do jogador pode ser comprimida para adequar ao simbolismo dos bichos, gerando um sentido próprio. Não existe uma regra fixa para as associações. Desta maneira, é difícil pensar o simbolismo no bicho como algo unitário, substantivado, pois ele está interconectado com múltiplas associações e interpretações, que a todo o momento se desfazem e refazem. A pergunta que deveria ser feita vai além de qual bicho se associa a determinados eventos. Mas quando um evento específico torna-se um bom *palpite* para o jogo do bicho? A complexidade de eventos e situações na vida urbana possibilitam uma infinidade de conexões para o jogo.

Não somente de sonhos são feitas as “caçadas simbólicas” (DaMatta & Soares, 1999 p.14) ao bicho certo. *Simpatias* - espécies de ritos populares - são algumas vezes realizadas em busca de chegar a um *palpite* certo. Relatos dos mais diversos ritos

com a intencionalidade voltada para a obtenção de um *palpite* são comuns nas narrativas sobre o jogo do bicho:

Lançar água a uma parede para deduzir o aspecto provável de um animal é comum. As manchas da saliva ou da urina guiam também. Borra de café, o velhíssimo processo da *marca de café*, é usual. *O sonho é o melhor colaborador*. Há, naturalmente, maneiras de *obrigar o bicho a aparecer no sonho*. Dorme-se amarrado: amarrados os pés, para sonhar com quadrúpedes e amarradas as mãos para os bichos de asas ou talvez o quadrúmano. Sonhar com certas pessoas corresponde a determinados animais. Há quem possua lista dos vinte e cinco bichos e as vinte e cinco correspondências humanas, às vezes entidades ilustres no lugar (Cascudo, 1954, p.335) [grifo meu].

Todavia, o sonho continua sendo, para os jogadores do bicho, uma das melhores formas de se conseguir um bom palpite no jogo. Agora, como vimos na citação acima, o apostador pode sair de sua passividade original e “obriga o bicho a aparecer”. Além das situações narradas por Câmara Cascudo, outras foram relatadas durante o período em campo, a mais elaborada delas foi narrada por uma freguesa de “Zé”:

Em algumas manhãs, ela pega uma xícara d'água e coloca café em pó dentro. Em seguida acende três fósforos e os imerge dentro da xícara com a mistura. Posteriormente, a freguesa tampa tudo por cerca de dez minutos. Afirmava que seu bicho aparecia desenhado entre as manchas de café e pólvora para que qualquer um o visse. “Zé” me fala que esse tipo de prática de obtenção de bichos através de *simpatia* é muito antiga. “Da sempre certo”, afirmava. (Trecho retirado do caderno de campo)

Tais práticas são realizadas como imbuídas de um valor simbólico, cuja performance é, usualmente, prescrita e codificada pela tradição do jogo.

No conto de Machado de Assis, narrado brevemente no início deste capítulo, o personagem Camilo crê em um “laço espiritual” entre o banqueiro e os bichos vendidos por ele. Tanto é que decide convidar o banqueiro que lhe vendia os bilhetes de bicho para batizar seu filho. A ligação do bicho como uma relação espiritual estende-se para além do simples ato de sonhar. Alguns jogadores aficionados realizam até mesmo rituais e orações para que seus sonhos sejam povoados pelos bichos. A autora Simone Soares apresenta algumas que foram extraídas de literatura de cordel e outras apresentadas a ela por informantes amantes do jogo:

### ORAÇÃO DO CABOCLO CHICO:

Reza-se sete terços e oferece ao espírito do Caboclo Chico.

Modo de rezar: Coloca-se uma vela preta acesa num copo com um pouco de cachaça, em cima do copo um charuto. Primeiro do que tudo, joga-se um pouco de cachaça na rua e chama-se 7 vezes o Caboclo Chico. Faz-se esta oração em uma encruzilhada às 12 horas da noite. Ajoelha-se em frente ao copo e diz:

Eu te dou Caboclo Chico esta bebida, este charuto e esta vela, se tu vieres me mostrar o animal e a milhar que vai dar amanhã.

Ofereço sete terços esta pinga, esta vela e este charuto ao espírito do Caboclo Chico da mata do Amazonas onde morrestes, pelas pedras, que fostes espredejado.

Eu te peço que venha me trazer já já o animal e a milhar que vai dar amanhã.

Se eu ver e ganhar te darei outra pinga, outra vela e outro charuto.

### ORAÇÃO DAS ALMAS: (para ganhar no jogo do bicho)

Oh! almas santas benditas milagrosas e abençoadas de Deus e das três pessoas da Santíssima Trindade, vós fostes como eu e eu serei como vós.

Peçam a Deus por mim e façam eu alcançar o que vos peço, que rogarei a Deus por vós.

Oh! Almas dos bispos, oh! Almas dos vigários, oh! Almas dos prelados sacerdotes, que estão no purgatório perto de verem a Deus Pai, Filho e Espírito Santo, eu vos peço Oh! Almas benditas, que façam meu pedido que rogarei a Deus por vós.

Também assim como Deus Nosso Senhor desceu do céu a terra por meio das santas palavras consagradas e por meio do santo sacrifício da mesma forma venham as almas benditas, desçam e mostrem o que vos peço com os poderes de Deus Pai, Filho e Espírito Santo.

Pelos poderes da Santíssima Trindade venham a terra e façam o meu pedido.

Reza-se um terço, uma Salve Rainha até nos amostre oferecidos as Almas do Purgatório (1993, p. 163-165).

Com apelos ora ameaçadores e ora suplicantes, as orações possuem um caráter análogo: Oferecem ao santo orado restituições tanto materiais quanto espirituais pela “graça” da milhar, ou o dom alcançado. No *Dicionário do Folclore Brasileiro*, Câmara Cascudo também apresenta uma oração voltada para o jogo:

## ORAÇÃO DAS NOVE ALMAS BENDITAS (para sonhar com o bicho)

Valei-me, minhas Santas Almas Benditas: as três que morreram queimadas, as três que morreram afogadas, as três que morreram perdidas. E venham tôdas as nove para que me digam em sonho claro que bicho dará amanhã.

Minhas Santas Almas Benditas, juntem-se todas as três, as seis e as nove e com os poderes de Deus e de sua Santa Mãe dai-me em sonho claro o bicho de amanhã sem confusão e sem embaraço.

Rezar três salve-rainha até *nos mostrai* (1954, p.335).

Chamar o bicho por conta de reza, ou fazê-lo aparecer em sonho são práticas consagradas no jogo do bicho. Desta forma, fazer uma aposta, junto com a credulidade que um *palpite* carrega é também conhecido como “fazer uma fezinha”. Os *palpites* também são classificados entre “bons” e “não tão bons” para se fazer um jogo. Sonhos são sempre bons palpites, sonhos de crianças são melhores, sonhos de pessoas doentes são piores (Soares, 1993, p.51). A relação de pureza para a obtenção dos *palpites* é explícita e ela também pode influenciar na decisão do jogador quanto a realização de uma aposta. O sonho, a criança, a pureza da criança e o bicho, somam-se a multiplicidade de conexões para um *palpite* no jogo do bicho. O bicheiro “Carlinhos” nos narra um de seus “causos” do jogo do bicho que ajuda a ilustrar o argumento:

Tinha uma velhinha que sonhava e ganhava no bicho quase todo dia. Ela falava: “eu sonho, interpreto e ganho.” Passou um dia um vizinho dela sonhou com um **burro comendo uma cana**, nem pensou duas vezes, foi lá e jogou no burro. Quando saiu o resultado, deu urso! Aí o vizinho ficou danado! Foi lá na casa da velhinha tirar satisfação: “Pô! dona “Maria”, sonhei com o burro comendo a cana joguei no burro e dá urso, que negócio é esse!!? Como é que interpreta esse sonho!?” “Ué meu filho, você que não soube mesmo interpretar o sonho! Cana não tem **nó**? Burro não tem **venta**? Então, ‘**nó-venta**’, noventa! E noventa é o que meu filho!? Noventa é urso!! Se você tivesse me falado eu tinha ganho com o seu sonho!”



O relato descontraído de “Carlinhos” nos mostra como os aspectos simbólicos do jogo do bicho estão conectados não somente a bichos e não somente ao seu imaginário social, mas sim a praticamente tudo que esteja a mão do interpretador/jogador. Sua característica de multiplicidade pode ser conectada e desconectada a todo o momento sem perder o sentido. O simbolismo no bicho, como um *rizoma*, (Deleuze, [1980], 2011) se apresenta sob a forma de linhas segmentárias interconectadas. A semântica das palavras -“nó-venta”-, os bichos, os números, pessoas, os sonhos, os eventos são conectados e desconectados, sendo conduzidos pelo carro chefe: a vontade de jogar e apostar. A vontade de testar a sorte, de ganhar dinheiro despretensiosamente e sem esforço é o motor que sustenta as apostas no bicho, mais do que sonhos, mais do que suas interpretações.

# Conclusão:

---

Através da pesquisa realizada com pontos do jogo do bicho, pude observar que o jogo se apresenta muito mais do que um fim em si mesmo. Ele extravasa em relações sociais que a todo o momento se renovam através do próprio jogo. Tais relações são pautadas pela mecânica do jogo e adotam formas específicas no momento da interação entre o jogador e o bicheiro, e destas com seu ciclo de relacionamento.

Explorando alguns trabalhos históricos desenvolvidos sobre a temática, observou-se como a estrutura do jogo se desenvolveu ao longo dos anos em que foi praticado. De uma organização ramificada espalhada pela cidade, com vendedores independentes que produziam seu próprio sorteio de forma aleatória por diversos cantos da cidade, até, finalmente sua estruturação e concentração em torno das figuras dos banqueiros. Tal concentração dividiu a cidade em diferentes áreas. Cada uma delas controlada por diferentes banqueiros em diferentes momentos. Desta forma, esta retrospectiva histórica também permitiu observar e analisar as dinâmicas inseridas na distribuição dos pontos, assim como as disputas e conflitos do alto escalão da *cúpula do jogo*.

O banqueiro é assim uma peça chave para a formação e continuação do jogo a partir de sua inserção na ilegalidade. As alianças e influências de um banqueiro fazem com que ele seja parte de um imaginário específico sobre “organização criminosa”. Mas também são personalidades que, além de tudo, financiam movimentos culturais, pequenos times de futebol e, principalmente, o desfile de carnaval da cidade do Rio de Janeiro.

De todo modo, voltei-me à questão dos pontos para poder entender como são construídas as relações pelo jogo. Espalhados pela cidade de forma aparentemente aleatória, busquei apresentar a distribuição dos pontos pelas ruas da cidade, assim

como o seu funcionamento. Além de indicar os demais espaços institucionais, como bancas, apurações e fortalezas, que “trabalham” para a continuidade das apostas. Explorando os bastidores e os diferentes cargos utilizados no bicho, foi possível entender os fatores de sustentação de um bicheiro nas ruas que evitam que conflitos constantes atrapalhem o bom andamento do jogo.

Assim, fui obrigado a adentrar no universo do jogo em si, para poder captar os sentidos atribuídos tanto por jogadores quanto bicheiros às suas próprias ações. Captando desde a criação de uma aposta da forma mais simples até seus tipos mais complexos. Assim, foi possível adentrar em diversos aspectos do jogo sem me arriscar a ter uma postura normativa ou crítica (num sentido negativo). Isso abriu margem para explorar o universo de bicheiros, suas trajetórias e experiências de vida, que acima de tudo, são também pautadas pela dinâmica do jogo.

Por fim, busquei me aventurar no simbolismo do bicho. Assunto não menos complexo, e que participa da construção das apostas. Deste modo, apresento estes traços do jogo enquanto um rizoma, uma multiplicidade que está a todo o momento se fazendo, desfazendo e refazendo novamente. Tudo em função da busca de uma interpretação perfeita para as apostas do bicho. Seguindo esta temática, seria interessante analisar como este simbolismo participa da “micropolítica” do jogo do bicho. Com a construção dos *palpites* e a leitura dos resultados produz, em contra partida, a redefinição das relações entre jogadores e bicheiros e mesmo de suas redes de relacionamento de parentesco, vizinhança e amizade. Entretanto, tal análise ficará para um trabalho futuro.

\* \* \*

Apesar de intitularmos esta ultima parte de “conclusão”, o jogo está longe de ser algo em vias de ser concluído de fato. Ele continua nas ruas das cidades do país diariamente e permanece em desenvolvimento pela ação dos bicheiros, banqueiros,

gerentes, fechadores e de seus fiéis jogadores. Entretanto, isso não significa que obstáculos não estão tendo que ser enfrentados. A manipulação dos resultados é uma temática que, ora ou outra, surge nos noticiários. Após o término do trabalho de campo, poucas foram às vezes em que eu tive a oportunidade de voltar aos pontos estudados. Mas nestas poucas vezes pude perceber um clima de insegurança com o futuro do jogo. Fregueses permaneciam preocupados com a maior facilidade de se manipular apostas a partir da digitalização do bicho. Atualmente, com a implementação da “maquininha”, a temática da “trapaça” surge com maior força. Agora, alguns jogadores me afirmavam que só se deve jogar alto nas quartas-feiras e sábados, pois a possibilidade de manipulação são praticamente nulas, devido a ligação do sorteio clandestino com a Loteria Federal. Por outro lado, bicheiros também permaneciam alarmados, pois o volume de jogo diminuiu consideravelmente, como me afirmaram alguns deles. Assim, sem que fatores externos ao jogo atuem diretamente contra ele, o jogo vem gradativamente perdendo força, e ninguém sabe ao certo que fim terá. Ou se terá algum fim.

Atualmente outros duros golpes vêm por parte do poder público. Como apresento brevemente algumas questões no trecho intitulado: “Dilemas da pesquisa”, o jogo vem sofrendo grandes derrotas no campo da segurança pública. “Dedo de Deus” foi o nome dado a uma grande operação da polícia no combate ao jogo do bicho no início de 2012<sup>63</sup> (ano do BURRO). Nele, alguns dos principais banqueiros do bicho foram presos e outros ainda estão foragidos. Mesmo com a possibilidade de responder em liberdade, por um *habeas corpus* recentemente concedido pela justiça, a temática permaneceu em alta no debate. Com aproveitamento da visibilidade dada pela mídia, atualmente discute-se mudanças no código penal na qual o jogo do bicho constituiria

---

<sup>63</sup><http://extra.globo.com/casos-de-policia/vinte-um-apontadores-do-jogo-do-bicho-sao-presos-3530022.html> (06/01/2012)

<http://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2011/12/policia-civil-faz-operacao-contr-o-jogo-do-bicho-em-quatro-estados.html> (15/12/2011)

não mais uma contravenção, mas um crime<sup>64</sup>. A criminalização do jogo colocaria tanto bicheiros quanto apostadores em uma tipificação penal mais severa. Aumentaria o tempo de reclusão para tanto os que venderem quanto os que jogarem.

Enquanto nada se resolve, pontos que antes estavam gradativamente se acostumando com a máquina de apostas voltam a velha maneira “tradicional” de se anotar apostas com bloco, papel carbono e caneta. E assim o jogo, como acontece a muitos anos, continua vendendo seus MACACOS, JACARÉS e ELEFANTES para qualquer um que estiver disposto a comprá-los.

---

<sup>64</sup><http://oglobo.globo.com/pais/comissao-especial-do-senado-vai-propor-mudancas-no-codigo-penal-3598649> (12/03/2012)

# Referências bibliográficas:

---

## Obras Gerais:

ALVITO, Marcos. As cores de Acari – Uma favela carioca. Rio de Janeiro: Ed, FGV, 2001. P. 181

ASSIS, Machado de. Jogo do Bicho. In: \_\_\_\_\_. Obra completa. Org. Alfrânio Coutinho. 2. Ed. Rio de Janeiro: José Aguilar, 1962.

BARBOSA, Antônio Rafael. “No jardim de caminhos que se bifurcam”: Políticas da linguagem e uso de drogas. Universidade Federal Fluminense - UFF. Rio de Janeiro, 2011

BARROS, Hugo Laércio de. *O fabuloso império do jogo do bicho*. Rio de Janeiro: Rosaly, 1957

BEZERRA, Luiz Anselmo. A família Beija-Flor. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História (PPGHS). Niterói, 2010

BILAC, Olavo. O jogo do bicho. In: \_\_\_\_\_. Crítica e fantasia. Lisboa: Livraria Clássica, 1904

BENATTE, Antonio 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

CABRAL, Osvaldo R. O folclore do jogo do bicho. Porto: Tipografia da Livraria Simões Lopes. (s/d)

CASCUDO, Luiz da Câmara. Dicionário do Folclore Brasileiro, Ed; Instituto Nacional do Livro – Ministério da Educação. Rio de Janeiro, 1954

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. *Le Mécénat du jogo do bicho dans Le carnaval de Rio de Janeiro*. Apresentação na jornada de Ciências Sociais UNESP. 1994

CECCHI, Ana Victoria. Esfera pública y juegos de azar: Del meeting contra El juego al allanamiento do domicilio privado. Prensa, parlamento y policía em Buenos Aires (1901 -1902) *Cuadernos de Antropologia Social* –UBA- nº 32, 2010 p. 169-194

CHAZKEL, Amy. Beyond Law and Order: The Origins of the *Jogo do Bicho* in Republican Rio de Janeiro. *Journal of Latin American Studies*. nº 39 Cambridge University Press – UK 2007

CHINELLI, Filipina. & SILVA, Luiz Antônio Machado da. O vazio da ordem: Relações políticas e organizacionais entre escolas de samba e o jogo do bicho. *Revista do Rio de Janeiro*, 1 [5], Rio de Janeiro UERJ/CEP Rio 1993: 42-52

COSTA, Luiz Edmundo. *O Rio de Janeiro do meu tempo*. Brasília: Senado Federal, 2003

CRUMP, Thomas. Anthropology of numbers. Cambridge University Press. Great Britain - UK, 1994 [1990]

CRUZ, Mario Ribeiro da. *Vale o escrito: casos de jogo do bicho*. Rio de Janeiro, Ed: Razão Cultural, 2000

DAMATTA, Roberto, SOÁREZ, Elena. Um estudo antropológico do jogo do bicho. Rio de Janeiro; Rocco, 1999

DELEUZE & GUATTARI, Gilles, Félix. Mil Platôs; Vol. # 1, Ed: 34. Coleção TRANS, Rio de Janeiro [1980], 2011

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. Um jogador. Apontamentos de um homem moço. Ed. 34. 3ª edição, São Paulo, 2011

DOUGLAS, Mary. Pureza e Perigo. São Paulo; Ed. Perspectiva, 2010 [1966].

EVANS-PRITCHARD, Edward Evan. Bruxaria, Oráculos e Magia entre os Azande. Ed. Jorge Zahar, Rio de Janeiro; 2005 [1937]

FOOTE-WHYTE, Willian. A sociedade de esquina. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

FOUCAULT, Michel. História da sexualidade I. A vontade de saber. Rio de Janeiro; Edições Graal, 2001.

\_\_\_\_\_. Vigiar e Punir: nascimento da prisão. 34 ed. Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2007.

\_\_\_\_\_. (1994), "Des supplices aux cellules". In: . Dits et écrits II. Paris, Gallimard, pp. 716-720.

GELL, Alfred. Art and agency. An anthropological theory. Oxford: Clarendon Press. 1998.

GUERTTZ, Clifford. *The interpretation of cultures*. Ed Basic books, New York, 1973

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*; tradução de João Paulo Monteiro. 4ª ed., São Paulo: Perspectiva, 1993.

LABRONICI, Rômulo Bulgarelli. O Leão Bipolar – Mudanças impositivas de atuação estatal frente ao jogo do bicho. Trabalho apresentado no Congresso Luso-Afro Brasileiro, 07 a 10 de agosto de 2011.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the social. Na introduction to actor-network-theory*. Oxford: oup.2005.

LEITE, Luiza Ferreira de Souza. Relacionando Territórios: o sonho como objeto antropológico. Dissertação apresentada ao PPGAS- MN Rio de Janeiro, 2003

LERNER, Katia. *Lance de sorte: o Futebol e o jogo do bicho na Belle Époque carioca*. Rio de Janeiro: Diadorim Ed., 1993

MADUREIRA, Ari. Jogo do bicho, como jogar/como ganhar! Rio de Janeiro, Ed. Pallas. 2001

MAGALHÃES, Felipe Santos. Ganhou Leva...Do Vale Impresso ao Vale ao escrito. *Uma história social do jogo do bicho no rio de janeiro.(1890-1960)* Tese de doutorado apresentada ao PPGHS – UFRJ; Rio de Janeiro, 2005

\_\_\_\_\_. É o bicho! A origem do jogo mais popular do país. *Revista de História da biblioteca nacional*. Ano 1. nº 12, setembro, 2006, p. 16-25

\_\_\_\_\_. Ganhou, Leva! O jogo do bicho no Rio de Janeiro (1899-1960) Ed. FGV, Rio de Janeiro, 2011.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a Dádiva. Sociologia e Antropologia. São Paulo; Cosacnaify, 2003

MEIRA, Selenia de Mattos. *Jogo do bicho: a resistência pela transgressão*. Rio de Janeiro: UERJ, Dissertação de Mestrado (PPGH/UERJ), 2000.

MELLO, Marcelo Pereira de. *A história social dos jogos de azar no Rio de Janeiro (1808- 1946)*. Rio de Janeiro: IUPERJ, Dissertação de Mestrado, 1989.

MIMICA, Jadran. *Intimations of infinity. The cultural meanings of the Iqwaye counting system and numbers*. Oxford/ New York/ Hamburg. 1988.



MISSE, Michel. *Malandros, Marginais e Vagabundos & Acumulação Social da Violência no Rio de Janeiro*. Tese de doutorado em Sociologia, IUPERJ. Rio de Janeiro, 1999.

\_\_\_\_\_. Mercados Ilegais, redes de proteção e organização local do crime no Rio de Janeiro. *Estudos Avançados*. Vol.21 no.61 São Paulo, 2007

OLIVEIRA, Roberto Cardoso de. O trabalho do antropólogo. São Paulo: Editora UNESP, 1998.

PACHECO, Renato José Costa. *Antologia do Jogo do bicho*. Rio de Janeiro: Organização Simões Editora, 1957.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. China-Paraguay-Brasil: uma rota para pensar a economia informal. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*.VOL.23 Nº 67, março, 2008, p. 117-133

PIRES, Lenin. Esculhamba, mas não esculacha! Uma etnografia dos usos urbanos dos trens da Central do Brasil. Ed. IDUFF. Niterói, 2011

RABOSSI, Fernando. Nas ruas de Ciudad Del Este: vidas e vendas num mercado de fronteira. Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Museu Nacional (PPGAS-UFRJ); Rio de Janeiro, 2004

SALDANHA, Gehisa. O jogo do bicho, como jogar e ganhar. Ediouro, 1986

SOARES, Simone Simões Ferreira. Jogo do bicho, um fato social brasileiro. Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 1993

SOÁREZ, Elena. *Jogo do bicho, um totemismo carioca*. Rio de Janeiro: UFRJ, Dissertação de Mestrado, 1992.

TELLES,vera da Silva. Nas dobras do legal e do ilegal: Illegalismos e jogos de poder nas tramas da cidade. *Revista Dilemas*. volume 2, 2009 p. 97 -126

THOMPSON, Hunter Stockton. *Fear and Loathing in Las Vegas: a savage journey to the heart of the American dream*. Ed [1971]; United States of America, 1998

TURNER, Victor. Dramas, Campos e Metáforas, Ações simbólicas na sociedade humana. EDUFF, Niterói; 2008 [1974]

VEBLEN, Thorstein. *The belief in Luck*, In: The theory of the leisure class. Ed. Penguin books; United States of America, 1994

## Referências da internet:

Entrevista do banqueiro Castor de Andrade ao programa “Jô Soares onze e meia”.  
<http://www.youtube.com/watch?v=ilTGFqR4xB4> (acessado dia:13/12/2011)

Folha: “Bicheiro dá garantia contra apostas altas” (publicado em: 19/10/2006)  
<http://www1.folha.uol.com.br/folha/brasil/ult96u85444.shtml> (acessado em: 06/01/2012)

Ancelmo.com: A coluna de hoje, viva a Tijuca! (publicado em: 19/02/2010)  
<http://oglobo.globo.com/rio/ancelmo/posts/2010/02/19/a-coluna-de-hoje-267631.asp>  
(acessado em: 19/02/2010)

Isto é: Vale o que está digitado. (publicado em: 06/08/2010)  
[http://www.istoe.com.br/reportagens/93536\\_VALE+O+QUE+ESTA+DIGITADO](http://www.istoe.com.br/reportagens/93536_VALE+O+QUE+ESTA+DIGITADO)  
(acessado em: 01/02/2012)

Extra on-line: vinte e um apontadores do jogo do bicho são presos. (publicado em: 28/12/2011)  
<http://extra.globo.com/casos-de-policia/vinte-um-apontadores-do-jogo-do-bicho-sao-presos-3530022.html> (acessado em: 06/01/2012)

Jornal Hoje.com: Policia civil faz operação contra o jogo do bicho em quatro estados. (publicado em: 15/12/2011)  
<http://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2011/12/policia-civil-faz-operacao-contr-o-jogo-do-bicho-em-quatro-estados.html> (acessado em: 15/12/2011)

oglobo.com: comissão especial do senado vai propor mudanças no código penal. (publicado em: 08/01/2012)  
<http://oglobo.globo.com/pais/comissao-especial-do-senado-vai-propor-mudancas-no-codigo-penal-3598649> (acessado em: 12/03/2012)

# Anexos:

---

## MANUAL ON-LINE

F3.....LIGA/DESLIGA  
(VERDE).....OK  
(AMARELO).....LIMPA  
(VERMELHO)X.....CANCELA

**FAZER JOGO:** OK + 1 + 1 + HORÁRIO + TIPO de JOGO + OK

## **HORÁRIOS**<sup>65</sup>

1 = 14 HORAS

2 = 18 HORAS

3 = 21 HORAS

**MUDAR de JOGO:** CETA para BAIXO

**REPETIR JOGO:** CETA para CIMA

**IMPRIMIR JOGO:** CETA para BAIXO + OK + OK

**CANCELAR PULE:** OK + 2 + NÚMERO da PULE + OK

**TRIRAR RESULTADO:** OK + 3 + 4 + DATA (dd/mm/aaaa) + HORÁRIO + QUANTIDADE + OK

**FECHAR HORÁRIO:** OK + 5 + 1 + HORÁRIO DESEJADO + OK

**FECHAR O DIA:** OK + 5 + 2 + OK

---

<sup>65</sup> Neste Manual não há o jogo das 11 Horas, pois foi adquirido antes da sua criação.

**GUIA DE MOVIMENTO:** OK + 3 + 7 + DATA + OK

**ENVIAR JOGOS MANUALMENTE:** OK + 4 + 1

**PARCIAL DO HORÁRIO:** OK + 3 + 2 + HORÁRIO DESEJADO.

## Tabela de códigos para a máquina do jogo do bicho

<b>Sigla</b>	<b>Nome</b>	<b>Código</b>
M	Milhar	1
C	Centena	2
D	Dezena	3
G	Grupo	4
TDZ	Terno de Dezena	5
TG	Terno de Grupo	6
DDZ	Duque de Dezena	7
DG	Duque de Grupo	8
MC	Milhar de Centena	12
MD	Minhar de Dezena	13
MI	Milhar Invertida	19
CD	Centena e Dezena	23
CI	Centena Invertida	29
DI	Dezena Invertida	39
TDZC	Terno de Dezena Combinado	59
TGC	Terno de Grupo Combinado	69
DDC	Duque de Dezena Combinado	79
DGC	Duque de Grupo Combinado	89
MCD	Milhar de Centena Dezena	123
MCI	Milhar e Centena Invertida	129
IDDC	Duque de Dezena Invertido Combinado	799
DDCR	Duque de Dezena com Repetição	798