



Comunicação na produção cultural: um olhar profundo sobre o jogo do bicho em Imperatriz-MA¹

Sofia Alves TEIXEIRA²

Sebastião Rocha ARAÚJO³

Felipe Gabriel Carneiro da PAZ⁴

Emilene Leite de SOUSA⁵

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz (MA)

Resumo

O presente artigo é resultado de uma pesquisa antropológica sobre o jogo do bicho em Imperatriz, Maranhão. Para a pesquisa foi utilizado o método de entrevista qualitativa de Rubin & Rubin (1995, cujos resultados permitiram analisar a forma como o jogo é praticado em Imperatriz. Por meio da pesquisa de campo, também, foi possível apurar quais as características particulares do jogo do bicho, bem como, analisar qual a função da exposição e da familiaridade (Thompson, 2018) como contribuição da comunicação para a produção cultural local.

Palavras-chave: Jogo do bicho; produção cultural; práticas culturais; cambistas; poder da exposição.

Introdução

Este artigo é resultado de uma pesquisa de campo sobre o jogo do bicho em Imperatriz, Maranhão, desenvolvida durante a disciplina de Antropologia da Comunicação, do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). O objetivo da pesquisa foi possibilitar aos alunos o desenvolvimento dos conceitos básicos da ciência antropológica, associados aos sistemas simbólicos e aos sistemas de

¹Trabalho apresentado no 18º SIMCOM - 18º Simpósio de Comunicação da Região Tocantina.

² Estudante de graduação no Curso de Jornalismo da UFMA-Imperatriz. E-mail: sofia.at@discente.ufma.br

³Estudante de graduação no Curso de Jornalismo da UFMA-Imperatriz. E-mail: sr.araujo@discente.ufma.br

⁴ Estudante de graduação no Curso de Jornalismo da UFMA-Imperatriz. E-mail: flipepadapaz@gmail.com

⁵ Professora doutora do Curso de Jornalismo da UFMA-Imperatriz e orientadora do trabalho. E-mail: emilene.sousa@ufma.br



comunicação, levando em consideração a importância da comunicação na produção cultural.

A pesquisa de campo foi realizada em dois locais na cidade: no Bairro Mercadinho e na Avenida Bernardo Sayão. No Mercadinho, foram identificadas e consultadas três barracas de apostas, mas somente uma das cambistas nos concedeu entrevista, a partir daqui identificada como “entrevistada 1”. Cambista é o termo utilizado para nomear a pessoa responsável pelas apostas em cada barraca.

Na avenida Bernardo Sayão, foi identificada e consultada apenas uma barraca do jogo do bicho, na qual foi cedida a entrevista, identificado neste artigo como “entrevistado 2”. As perguntas feitas durante as entrevistas foram previamente preparadas e abordaram os aspectos referentes ao tempo que os entrevistados trabalham e como tiveram contato com o jogo, a relação entre sonhos e apostas, a regulação da prática, a versão on-line e como o jogo funciona.

Para a pesquisa, utilizamos o método de entrevista qualitativa de Rubin & Rubin (1995), na qual os entrevistados responderam a perguntas específicas sobre o jogo do bicho verbalizando sobre a forma como se tornaram cambista e qual a relevância do jogo no âmbito local e social.

Histórico do jogo do bicho no Brasil

O jogo do bicho é uma bolsa de apostas que foi criada no Rio de Janeiro nos primeiros anos do Brasil República, pelo barão João Batista Viana Drummond, fundador do Jardim Zoológico do Rio de Janeiro, em 4 de julho de 1892, como uma forma de popularizar e aumentar as visitas ao zoológico. O jogo se tornou popular e se espalhou pelo Brasil por possuir o caráter público e acessível, em que pessoas de diferentes classes, raças e profissões (Freyre, 1959) podem fazer apostas.

Quando surgiu, o jogo funcionava da seguinte maneira: quando a pessoa comprava o ingresso do Jardim Zoológico, ela recebia um cupom que tinha a estampa de um animal, ao final do dia um dos 25 animais que estavam estampadas nos cupons era sorteado e quem tivesse o cupom com o animal do dia recebia uma quantia de dinheiro maior do que havia investido ao comprar o ingresso. Mesmo com o

fechamento do zoológico, o jogo continuou acontecendo e se difundindo pelos demais estados do Brasil.

A estrutura do jogo está dividida em três níveis: os cambistas que vendem as apostas; os gerentes que cuidam dos cambistas de determinada área; e os bicheiros que são os que mais lucram com o negócio. O nome mais conhecido no universo do jogo do bicho é Castor de Andrade. Além de controlar o jogo do bicho na cidade do Rio de Janeiro, ele também financiava escolas de samba, ajudando a fundar em 1984 a Liga Independente das Escolas de Samba (LIESA) do Rio de Janeiro. Também foi o maior patrocinador e dirigente do Bangu Atlético Clube, de 1963 a 1969.

Para jogar, basta escolher um par de dezenas ou um par de animais, cada animal representa quatro dezenas. Esse par constitui um milhar, cada bicho representa um grupo de quatro dezenas, iniciando com o avestruz (grupo 1 - números 01, 02, 03 e 04) até chegar na vaca (grupo 25 - números 97, 98, 99 e 00). Os sorteios são diários e acontecem mais de uma vez por dia, a cada sorteio saem cinco milhares.

A tabela 1 apresenta os grupos, os animais e as dezenas correspondentes.

Tabela 1 - Quadro do jogo do bicho

Grupo	Animais	Dezenas
1	Avestruz	01 - 02 - 03 - 04
2	Águia	05 - 06 - 07 - 08
3	Burro	09 - 10 - 11 - 12
4	Borboleta	13 - 14 - 15 - 16
5	Cachorro	17 - 18 - 19 - 20
6	Cabra	21 - 22 - 23 - 24
7	Carneiro	25 - 26 - 27 - 28
8	Camelo	29 - 30 - 31 - 32
9	Cobra	33 - 34 - 35 - 36
10	Coelho	37 - 38 - 39 - 40
11	Cavalo	41 - 42 - 43 - 44
12	Elefante	45 - 46 - 47 - 48

13	Galo	49 - 50 - 51 - 52
14	Gato	53 - 54 - 55 - 56
15	Jacaré	57 - 58 - 59 - 60
16	Leão	61 - 62 - 63 - 64
17	Macaco	65 - 66 - 67 - 68
18	Porco	69 - 70 - 71 - 72
19	Pavão	73 - 74 - 75 - 76
20	Peru	77 - 78 - 79 - 80
21	Touro	81 - 82 - 83 - 84
22	Tigre	85 - 86 - 87 - 88
23	Urso	89 - 90 - 91 - 92
24	Veado	93 - 94 - 95 - 96
25	Vaca	97 - 98 - 99 - 00

Fonte: elaborado pelos autores

Apesar de ser um jogo popular, ao qual todos podem ter acesso, o Decreto de Lei nº 3.688 de 03 de outubro de 1941 da Lei das Contravenções Penais (LCP) declarou a prática do jogo do bicho com uma contravenção:

Art. 58. Explorar ou realizar a loteria denominada jogo do bicho, ou praticar qualquer ato relativo à sua realização ou exploração: Pena - prisão simples, de quatro meses a um ano, e multa, de dois a vinte contos de réis. Parágrafo único. Incorre na pena de multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis, aquele que participa da loteria, visando a obtenção de prêmio, para si ou para terceiro.

No entanto, em 2014, começou a tramitar no Senado Federal do Brasil o Projeto de Lei do Senado (PLS) Nº186/2014, de autoria do senador Ciro Nogueira (PP/PI), que dispôs sobre a exploração dos jogos de azar em todo o território brasileiro. Esse PLS definia, além do jogo do bicho, quais são os demais jogos considerados como “de azar”, como poderiam ser explorados legalmente e quais as infrações administrativas e os crimes decorrentes da violação das regras concernentes à exploração desses jogos.



Esse PLS foi arquivado em dezembro de 2022. Porém, no mesmo ano, começou a tramitar o PL 2.234/2022 que dispõe sobre os jogos e as apostas em todo o território brasileiro e propõe a revogação de dispositivos do Decreto de Lei nº 3.688/1941 que declarou o jogo do bicho como contravenção penal.

Jogo do bicho em Imperatriz

Iniciamos a pesquisa de campo com o mapeamento a partir do Bairro Mercadinho. Nele, foi possível identificar três barracas de apostas. Das três tentativas de entrevista, apenas uma teve êxito. A entrevistada 1, como nos referiremos a ela neste artigo, trabalha com o jogo do bicho há dois anos e quatro meses e o conheceu através de um amigo que já trabalhava com outra moça no Mercadinho. Quando esse amigo viajou, ela começou a fazer os jogos no lugar dele. Além de cambista, ela tem um bar no Mercadinho, que facilita o atendimento na banca do jogo. “Mas, tem vários pontos aqui em Imperatriz, em toda esquina tem um cambista. Se legalizasse, seria melhor para todo mundo, tanto para os cambistas como para os jogadores”, comentou.

A entrevistada 1 também comentou que a mãe dela jogava no jogo do bicho no tempo em que as apostas eram feitas com papel e caneta, ou seja, antes das máquinas serem digitais e de ter a mini impressora. A máquina que a entrevistada 1 utiliza está ligada ao Rio de Janeiro, essa ligação impede, por exemplo, que os cambistas façam jogos on-line para outras pessoas. Caso queira fazer a aposta on-line, o cambista que utiliza a máquina pode fazer apenas para si através de um aplicativo no celular, mas não para outras pessoas.

A segunda parte da pesquisa de campo aconteceu na Avenida Bernardo Sayão. Nela, identificamos uma barraca de aposta e o cambista responsável cedeu entrevista para a equipe. O entrevistado 2 trabalha com o jogo do bicho há um ano e, semelhante à entrevistada 1, também conheceu por meio de um amigo que já trabalhava com o jogo. O entrevistado relata que a procura pelas bancas de apostas diminuiu à medida em que a possibilidade de fazer o jogo on-line foi surgindo.

Há diversos sites em que é possível tanto fazer e conferir o resultado do jogo quanto consultar os palpites para o dia. A entrevistada 1 relatou que, geralmente, o jogo



acontece com palpites que as pessoas falam no Facebook, no Instagram, através de vídeos em que é feita a soma e repassadas para as pessoas que apostam. A entrevistada 1 comentou que no Rio de Janeiro não tem banca do jogo do bicho como em outras cidades como Imperatriz e Marabá (PA), que têm bancas onde os cambistas ficam disponíveis para apostas. No Rio de Janeiro e Belo Horizonte (MG), por exemplo, “não tem bancas no meio da rua, é tudo nas suas casas, tudo escondido”, relatou a entrevistada.

Milhar, centena e dezena

A milhar corresponde a quatro números, a centena a três números e a dezena a dois números. A aposta de R\$1 na milhar, em Imperatriz, paga R\$4 mil. Em Recife (PE), por exemplo, a mesma aposta paga R\$6 mil. A aposta de R\$1 na centena, em Imperatriz, paga R\$600 mas, em Recife paga R\$800.

Se a pessoa quiser apostar no animal, ela fará o jogo chamado de “bolinho”, isto é, apostará no grupo de dezenas que aquele bicho representa. Com essa aposta, a pessoa tem cinco chances de acertar, do primeiro ao quinto grupos de números que sairão no resultado. Quando a dezena sai na primeira milhar, usa-se o termo “deu bicho na cabeça”.

O entrevistado 2 explicou: “Vamos supor que você vai colocar a dezena da cabra, o 6 é o número do bicho, e você vai botar o 22 e o 24, ali dá um duque de dezena, que são quatro números que você tem que acertar. Vamos supor que você vai jogar 21, 23 e 24, ali é um terno de dezena, com R\$1 você ganha R\$5 mil se acertar os seis números descendo”.

Os sorteios acontecem normalmente mais de uma vez no dia, gerando mais oportunidades dos apostadores acertarem os números. Por cada aposta feita, os cambistas recebem uma comissão, que varia conforme a cidade. Por exemplo, no Rio de Janeiro é 20% qualquer tipo de aposta, tanto o bolinho quanto as milhares, dezenas e centenas. Em Imperatriz, a comissão do bolinho é 5% e 10% a comissão da milhar, da dezena e da centena.



Artifícios para perpetuar o jogo do bicho

Com mais de 130 anos de existência, o jogo do bicho continua chamando a atenção de milhares de brasileiros que diariamente fazem suas apostas em bancas espalhadas em diversas cidades do Brasil. Mesmo com a tramitação dos projetos de lei ao longo dos anos em vista de regulamentar a prática, ela ainda é considerada uma contravenção penal.

Poderíamos nos perguntar: como o jogo do bicho continua sendo praticado em larga escala nas ruas do Brasil após tantos anos de criação e com o estigma de ser uma contravenção penal? Wolf (2008) explica que “quanto mais as pessoas são expostas a um determinado argumento, mais aumenta seu interesse e, na medida em que este aumenta, mais as pessoas se sentem motivadas para saber mais a seu respeito”, isto é, embora criado no Rio de Janeiro, o jogo popularizou-se nos outros estados do país a ponto de ter bancas de apostas até nas menores cidades. O interesse e a procura pelo jogo ocasionou que ele também migrasse para o digital, à semelhança dos sites de apostas on-line.

A difusão do jogo muito se deve ao que os teóricos da comunicação chamam de hipótese dos “usos e gratificações”. Quando criou o sistema de apostas, o Barão de Drummond o concebeu como uma prática em que o visitante do Jardim Zoológico do Rio de Janeiro comprasse o ingresso já sabendo que, além da visita, poderia sair do zoológico com um valor superior àquele que havia investido.

Para tanto, podemos levar em consideração que o *status social* do barão somado à divulgação diária das apostas e dos resultados tornaram-se eficazes meios de comunicação de massa para atingir o objetivo inicial de aumentar as visitas ao Jardim Zoológico. De acordo com Wolf (2008), “os meios de comunicação de massa são eficazes se o receptor lhes atribui essa eficácia e em que medida, com base justamente na gratificação das necessidades”.

Atualmente, podem ser realizados mais de um sorteio por dia dependendo da região. Essa possibilidade de ter mais de uma chance para acertar uma sequência de números influencia no interesse seletivo dos apostadores. Quanto mais expostos e mais



informações e oportunidades são oferecidas, maior é a tendência de aumentar o número de apostas e de apostadores.

Outra situação que influencia, direta ou indiretamente, no jogo são as apostas feitas com base na interpretação dos sonhos. Para o entrevistado 2, a relação com os sonhos depende da mente da pessoa: “Tem gente que diz que sonhou, vai e acerta. Muita gente vai pelo sonho, eu não acredito nisso, não”.

Já a entrevistada 1 nos explicou como funciona a interpretação dos sonhos para o jogo: “Às vezes, o sonho dá certo. Às vezes, não. No caso de sonho com uma festa, é pavão e peru. Sonhar com bebida, com festa, com dança é o pavão e peru porque na festa tem bebida, bebida é peru. Quando ele abre assim [a entrevistada fez um gesto com as mãos simbolizando o abrir das penas na cauda do pavão] é pavão, porque ele é todo colorido. Então, as pessoas sempre jogam e, às vezes, dá certo”.

Não há comprovação científica de que realmente os sonhos prevejam os resultados, mas é popular entre os apostadores a recorrência a livros ou dicionários dos sonhos que tenham interpretações e sugestões de números nos quais apostar. Essa tática varia de pessoa para pessoa, há aquelas que preferem o uso de simpatias e outras que adotam táticas de soma de resultados dos dias anteriores para calcular o resultado do dia corrente.

Popularidade e familiaridade

A popularidade do jogo do bicho se dá pelo caráter público e acessível que ele possui, permitindo que pessoas de diferentes profissões e classes sociais possam participar. O próprio nome do jogo é um atrativo para os apostadores, inclusive para aqueles que não apostam são capazes de reconhecer o jogo seja pelos cartazes e *banners* colocados nas bancas, seja pela referência aos números relacionados aos animais, que já fazem parte dos jargões populares, por exemplo, alguns homens evitam o número 24 em chamadas escolares, vagas, assentos de avião, etc., por ser associado ao veado, termo pejorativo usado para se referir a homossexuais.

Ideias e produtos fluentes são processados mais rapidamente e fazem com que nos sintamos melhor, não apenas em relação a ideias e

produtos com os quais nos deparamos, mas também em relação a nós mesmos. A maioria das pessoas geralmente prefere ideias com as quais já concorda, imagens fáceis de se discernir, histórias de fácil conexão e quebra-cabeças fáceis de resolver (Thompson, 2018).

O jogo do bicho está arraigado na cultura brasileira pela familiaridade produzida pela fama e exposição da prática que envolve desde o método de apostas até o fato de ele ser uma contravenção penal. Essa popularização em larga escala permite que o jogo seja reconhecido tanto por pessoas que se interessam por ele quanto por aqueles que não têm contato direto. Segundo Thompson (2018), “uma ideia familiar é mais simples de ser processada e colocada no mapa mental”.

O trabalho da comunicação no jogo do bicho é trazer ao público-alvo a ideia de familiaridade com a prática do jogo. Com base nas respostas dadas pelos entrevistados que colaboraram com a pesquisa, podemos perceber esse sentimento de proximidade entre os cambistas e aqueles que os introduziram no ofício de fazer apostas nas bancas. Podemos, também, perceber que os lugares onde estão localizadas as bancas são lugares de familiaridade, pontos de encontros entre amigos, parentes, vizinhos, pais e filhos.

Quando as pessoas veem uma obra de arte que as faz lembrar de algo famoso, elas sentem a excitação do reconhecimento e atribuem essa excitação à pintura em si. Quando leem um argumento político que reflete suas propensões, isso se encaixa de forma aconchegante em sua noção de como funciona o mundo (Thompson, 2018).

Quanto mais expostas e fáceis de serem encontradas, maior é a facilidade de pensar ou lembrar do jogo. A espera pelos resultados das apostas também é um motor que conduz os apostadores a se manterem alertas a qualquer informação nova que possa surgir sobre o jogo.

Considerações finais

Ao analisarmos o cenário do jogo do bicho em Imperatriz, Maranhão, percebemos um universo dos jogos de aposta complexo, e um recorte profundo em uma das tradições mais famosas do país, no qual a prática do jogo transcende a mera aposta e se insere em um amplo contexto cultural e social. Ao longo do estudo, foi possível

observar a importância do jogo do bicho na vida dos moradores da cidade, tanto para os cambistas quanto para os apostadores.

A entrevista com os cambistas permitiu um aprofundamento na compreensão do cotidiano daqueles que atuam diretamente na atividade, revelando aspectos como a trajetória profissional, a relação com os clientes e a percepção sobre a regulamentação do jogo. As informações coletadas evidenciam o jogo do bicho como uma atividade que gera renda e sustenta famílias, além de desempenhar um papel social importante na comunidade.

Foi identificado na pesquisa a relação entre sonhos e apostas, um tema recorrente nas narrativas dos entrevistados, demonstra a dimensão simbólica e cultural do jogo. Os sonhos são vistos como sinais e mensagens que podem orientar as apostas, revelando a crença em forças sobrenaturais e a busca por uma conexão entre o mundo material e o espiritual.

A pesquisa permitiu identificar diversas facetas do jogo do bicho. Suas raízes históricas, que remontam ao início da República, revelam uma prática muito fixada na cultura brasileira, com uma complexa rede de relações sociais e econômicas. Essa dimensão social do jogo é evidente na forma como ele estabelece laços de confiança e promove a interação entre as pessoas. A discussão sobre a legalização do jogo do bicho, por sua vez, revela a complexidade da relação entre a prática e o Estado, com opiniões divergentes sobre sua regulamentação.

A pesquisa também permitiu identificar a presença do jogo do bicho na versão on-line, o que demonstra a adaptação da prática às novas tecnologias e a expansão de seu alcance. Essa adaptação faz com que as novas gerações também tenham contato com o jogo. A transição para o ambiente digital não apenas amplia o alcance do jogo, mas também contribui para a sua manutenção como uma prática cultural relevante.

Podemos perceber que o jogo do bicho contribui para a construção da cena cultural de Imperatriz pelos sentimentos de proximidade e familiaridade que são construídos entre os cambistas e os apostadores. Essa relação de familiaridade permite analisar o contexto que existe para além da simples prática de um jogo. Embora não tenha sido criado no Maranhão, a popularidade do jogo do bicho chegou ao estado e faz



parte da vida de incontáveis pessoas que diariamente, e várias vezes no mesmo dia, fazem as suas apostas.

Dessa forma, essa pesquisa aponta para a necessidade de aprofundar os estudos sobre essa prática cultural, tanto no que diz respeito à sua dimensão histórica e social, quanto à sua relação com a comunicação na produção cultural.

Referências

BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei do Senado nº 186, de 2014. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/117805>. Acesso em: 13 set. 2024.

BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei do Senado no 2.234, de 2022. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/154401>. Acesso em: 13 set. 2024.

FREYRE, Gilberto. **Ordem e progresso**: os anos de formação. Rio de Janeiro: José Olympio, 1959. 2 v.

Iconografia da história. **Jogo do bicho**: a história completa e detalhada. 2022. Disponível em: <https://youtu.be/axe6V7UzxQ0?feature=shared>. Acesso em: 12 set. 2024.

PAES MANSO, Bruno. **Jogo do bicho**: a origem das dinastias do crime no Rio. Jornal da USP, 2022. Disponível em: <https://jornal.usp.br/articulistas/bruno-paes-manso/jogo-do-bicho-a-origem-das-dinastias-do-crime-no-rio/>. Acesso em: 13 set. 2024.

RUBIN, H. J; RUBIN, I. S. **Qualitative Interviewing**: The art of hearing data. Thousand Oaks, CA: Sage publications, 1995.

SOUZA, Renata. **Legalização do jogo do bicho, cassino e bingos**: entenda projeto que será votado no Senado. CNN Brasil, 20 jun. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/politica/legalizacao-do-jogo-do-bicho-cassino-e-bingos-e-intenda-projeto-que-sera-votado-no-senado/>. Acesso em: 12 set. 2024.



MOSTRA CIENTÍFICA
18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA
11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

THOMPSON, Derek. **Hit makers**: como nascem as tendências / Derek Thompson; tradução Ana Duarte. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

WOLF, Mauro. **Teorias das comunicações de massa** / Mauro Wolf; tradução Karina Jannini. - 3^a ed. - São Paulo : Martins Fontes, 2008.