

Sorte ou Azar? A arte de Jogar na Feira de Santana Moderna (1940-1960)

CARLOS ALBERTO ALVES LIMA*

Idos de 1992, ainda garoto menos de 10 anos de idade, acordo com um sonho lembrado da noite anterior. Antes de escovar os dentes e fazer a primeira refeição do dia, fico apreensivo à espera da minha mãe se levantar. A razão da inquietude é contar o que me ocorrera no sonho. Alguns minutos de apreensão, e ela abre a porta do quarto:

- Mãe, sonhei conversando com meus primos lá na “roça” e no meio do papo um animal escapou do curral e correu atrás da gente. Mas os bichos não conseguiram pegar ninguém, eu mesmo escapei por que subir naquele pé de tamarindo.

Minha mãe escutando aquele falatório, mas com a atenção voltada para a labuta diária – que só estava começando – água e leite fervendo, responde meio de supetão:

- vai lá na venda de Rogério, conta essa história para ele, dizem que ele decifra sonhos, depois você joga no Bicho.

Tomei o café com a maior rapidez possível, pedi alguns cruzeiros e corri como costumeiros as crianças traquinas e curiosas. Rapidamente chego ao ponto do Jogo e com toda presteza conto o sonho para Rogério. Sapiente na arte da dedução onírica, ele retruca:

- E aí, menino, vai jogar o que: Milhar, Centena, Dezena ou Grupo? Na cabeça ou do primeiro ao quinto?

Sem saber indaguei: qual o mais fácil de ganhar? Obtenho a resposta que grupo e dezena são mais fáceis de tirar a sorte grande, no entanto, os valores são proporcionalmente baixos.

Entre a maior possibilidade do ganhar e o maior valor do prêmio, fiquei com a primeira opção, a contragosto, diga-se de passagem, do bicheiro. Com a sua consultoria, joguei meus poucos cruzeiros entre grupos e dezenas. Não sei até hoje o porquê dele ter me indicado jogar no Burro¹, Cabra, Cobra e Vaca, escolhendo respectivamente uma dezena de cada grupo. Jogo feito. Volto para casa com a “poule” na mão e com o pensamento positivo da sorte entrecortando meus pensamentos. Passei a manhã, entre a TV e as brincadeiras, mas o pensamento volta e meia em minha “fezinha”.

* Graduado e Mestrando do Programa de Pós Graduação em História pela Universidade Estadual de Feira de Santana. Bolsista Capes.

¹ Ver o Quadro abaixo

Grupos	Dezenas	Grupos	Dezenas
1-avestruz	01-02-03-04	14-gato	53-54-55-56
2-águia	05-06-07-08	15-jacaré	57-58-59-60
3-burro	09-10-11-12	16-leão	61-62-63-64
4-borboleta	13-14-15-16	17-macaco	65-66-67-68
5-cachorro	17-18-19-20	18-porco	69-70-71-72
6-cabra	21-22-23-24	19-pavão	73-73-75-76
7-carneiro	25-26-27-28	20-peru	77-78-79-80
8-camelo	29-30-31-032	21-touro	81-82-83-84
9-cobra	33-34-35-56	22-tigre	85-86-87-88
10-coelho	37-38-39-40	23-urso	89-90-91-92
11-cavalo	41-42-43-44	24-veado	93-94-95-96
12-elefante	45-46-47-48	25-vaca	97-98-99-00
13-galo	49-50-51-52		

Após o almoço, resolvo voltar a “venda/banca” para conferir o resultado. Para minha surpresa havia ganhado, tanto no grupo, quanto na dezena. Fui sortudo no burro e respectivamente na dezena 10. O valor que ganhei, confesso que não sei precisar, mas uma coisa tenho certeza, fora no mínimo três vezes o valor apostado e o mais importante, me garantiu guloseimas por um período de pelo menos duas semanas.

Salvo os exageros e esquecimentos da memória – lá se vão mais de 20 anos – foi assim que tive meu primeiro contato com esse mundo fascinante, prazeroso, controverso e provocante do jogo do bicho. Dali em diante, mesmo sendo uma criança, joguei mais algumas vezes, sem obter o mesmo êxito, afastei-me, mas a presença da loteria tipicamente brasileira fazia parte de meu cotidiano. Quantos amigos comentavam que havia jogado? Quantos bares, barbearias e esquinas freqüentei e ali estava uma banca ou um cambista com seu talão, ofertando a sorte do dia? É dessa forma que o jogo, a jogatina, a sorte e o azar fazem parte da jornada nacional, sendo vivenciado em toda nossa diversidade, independente de classe, cor, gênero, geração e até religião.

No entanto é válido acrescentar que mesmo fazendo parte de uma dada realidade histórica, segue-se junto ao jogo toda uma construção ética/moralizante que de alguma forma serve para macular e negativizar a sua existência. Ainda mais ao se articular com o discurso jurídico, com destaque para a implantação das Leis de Contravenções Penais promulgada no Brasil em 1941 e a lei federal nº 2.215 de 1946, que juntas conformaram um teor de ilegalidade e controle da prática.

Para Johan Huizinga, em seu clássico *Homo Ludens* (1938), que buscou estudar o caráter lúdico de todas as relações culturais desenvolvidas ao longo da história, afirma, convictamente, que é através do jogo e pelo jogo que toda e quaisquer civilização surge e se desenvolve. Em sua perspectiva:

No jogo existem algumas coisas “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando instinto ao principio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe espírito ou vontade seria demasiado. Seja qual for à maneira como o considera, o simples fato de o jogo encerrar um sentido, implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 1996: 4)

Muito embora partindo de uma análise discursiva e filosófica o autor nos evidencia o lugar do jogo nas relações sociais e culturais, vista de uma maneira ampla e assumidamente presente. Sua definição de alguma forma surge para contrapor as análises cognitivas/psicologizantes e biológicas acerca do ato de jogar. Em suma, para Huizinga o jogo só poderá ser explicado como elemento da cultura. Dessa relação – jogo/cultura – assenta-se a linguagem, os mitos, os ritos, a educação, etc. Considerando essa concepção de jogo – elemento constitutivo da cultura – nossa atenção se voltará para uma concepção mais estrita. Interessa-nos o jogo, na forma da jogatina, uma prática lúdica que de alguma forma proporciona experiências subversivas aos ditames valorativos de uma sociedade a qual pertence, ou simplesmente uma válvula de escape para extravagar as emoções latentes. Tomaremos o jogo então, como: “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 1996: 33). Desse conceito depreendem-se algumas características que são recorrentes ao ato de jogar, dentre essas, destaca-se como: uma atividade livre, mas consciente, tida como “não séria” e que foge a vida habitual/cotidiana, sendo capaz de absorver o sujeito jogador de uma maneira intensa e total.

Ao compreender a prática do jogar devem-se levar em consideração os limites espaciais e temporais específicos. Como parte integrante da cultura, o jogo, e a sua derivação – a jogatina – como também as experiências dos jogadores são dotado de uma historicidade².

² Não há evidências que afirmem com segurança quando o homem passou a praticar o jogo. Porém, vestígios mostram que o homem paleolítico, utilizando o astrálagado, osso do pé de algum animal, como dado. Jogava-se

Assim, buscaremos dar conta, aqui, do jogo enquanto fenômeno ocorrido e localizado na Feira de Santana³, entre as décadas de 1940-1960, particularmente no “Complexo da Rua do Meio”⁴. Momento de grandes transformações na cotidianidade brasileira, com destaque para a modernização dos costumes e do comportamento, do crescimento das taxas de urbanização, como também da consolidação de uma nova etapa do capitalismo e de uma forma de trabalho implantado na chamada Era Vargas.

Na Feira de Santana moderna se jogava de tudo, carteadado, dominó, bingo roleta, víspara. Os espaços eram os mais diversificados possíveis, como nos mostra a coluna “De Auditó” do semanário “O Coruja”:

Enquanto as autoridades dizem combater o jogo, joga-se a valer na cidade não é somente, o bicho feito nas barbearias, quitandas, nos pontos de ônibus e nos abrigos. Não é jogo nas espeluncas dos subúrbios. É o jogo grande, dos salões, das casas senhorais, é o jogo de muitos cruzeiros, o jogo do granfino. Certas sociedades que se dizem recreativa abrigam nas sombras o jogo (...) (Jornal “O Coruja”: 12/11/1955)

Além de denunciar os locais mais comuns da jogatina, a reportagem trata de esclarecer que a prática não ficaria restrita apenas as camadas populares, mas que uma elite também se aproximava calorosamente. Se os pobres/desordeiros/vadios utilizavam as vendas/bares/cafés e o mercado municipal, situados no entorno da célebre Rua do Meio, a elite se resguardavam “em certas sociedades que se diziam recreativas”. Pela análise e cruzamentos das fontes, esses espaços eram as sedes das Filarmônicas feirenses: 25 de Março, Vitória e Euterpe, situadas na denominada Rua da Direita⁵. Não podemos deixar de explicitar que a inauguração, nos finais

para cair em várias posições. A partir daí é possível perceber ao ato de jogar em todas as fases da humanidade. Para ver sobre a História do jogo. PADILLA, Ricardo. O Jogo uma Paixão. Porto Alegre: Só Livros, 1995.

³ Feira de Santana fica localizada numa região de transição entre o sertão e o litoral baiano, tendo a origem do seu povoamento ainda no século XVIII. Durante o século XIX ganhou status de Vila, em 1833, desmembrando-se política e juridicamente do Município de Cachoeira e foi transformado em cidade no ano de 1873, com o título de Cidade Comercial de Feira de Santana.

⁴ Compõem esse complexo as ruas: Marechal Deodoro da Fonseca, Sales Barbosa e os respectivos Becos: do Ginásio, do Mocó, da Energia, do Amor e do França. Essa região localiza-se na zona central da urbe.

⁵ Atual Conselheiro Franco, centro comercial de Feira de Santana.

da década de 1940, do Cassino Irajá⁶ foi de grande valia, pois ali foi alocada uma elite que jogava livremente, mas que buscava uma cômoda privacidade.

De toda a variedade de jogos, optaremos por analisar o “jogo do Bicho”. Dentre tantos fatores, a escolha se deve pela repercussão que essa modalidade tivera ao longo do período que propomos estudar, sendo alvo da repulsa jurídica e da defenestração moral da imprensa. Sem contar que no “Complexo da Rua do Meio” localizava-se grandes pontos de venda dessa loteria.

Dos finais do século XIX à primeira metade do século XX, observamos o aparecimento e a divulgação de uma série de modalidade de jogos e atividades lúdicas. Seja a jogatina típica de Azar, sejam aquelas que emanavam sentimentos coletivos, percebia-se facilmente o alistamento voluntário do brasileiro a essas práticas que transbordavam emoções. Preocupada com essa explosão, a Pastoral coletiva, entidade civil/religiosa ligada ao Episcopado da província Eclesiástica de São Paulo, lança para toda nação, em 25/11/1942, uma cartilha que buscava denunciar e alertar a sociedade brasileira para o perigo dos jogos. Conforme esse documento, os jogos seriam divididos em três classes: Jogos de Engenho, Jogos Mistos e Jogos de Azar. Por definição, o primeiro, seria uma modalidade que seria realizada levando em consideração as qualidades intelectuais ou a força corporal de cada um dos participantes/jogadores, podendo ser ele coletivo ou individual. Nessa, elementos como valor, destreza, força e inteligência seriam preponderantes, fazia parte desse grupo *o Xadrez e o futebol*. O segundo seriam aqueles onde ocorreria a articulação entre a engenhosidade pessoal e um elemento estranho, a qual se dá o nome de sorte, destaca-se ao praticar essa modalidade, a sagacidade, o raciocínio e o senso de oportunidade. São exemplos dessas: *dominó, baralho e o Ludo*. A terceira, respectivamente, releva-se por em nada contribuir para o engenho individual, além de ser realizado ao bel prazer da sorte e seus fortuitos lances, derivam apenas das paixões efêmeras e não valorativa ao espírito humano. Fazem parte, *o Jogo do Bicho, o Bingo e a Roleta*.

Nota-se que nessa divisão, o caráter ético/religioso articulou-se com os valores sócio/culturais da sociedade em questão. Na primeira modalidade, onde incluir-se o futebol, valorizam-se as virtudes e inclusive é indicada enquanto lazer e divertimento, pois:

⁶ Espaço de sociabilidade noturna da elite feirense, onde música, jogo e prostituição se articulavam. Tendo como proprietário Oscar Marques, vulgo Tabaréu.

Faz-se como simples passatempo, ordinariamente no âmbito das próprias famílias, entre pessoas conhecidas e mesmo nível social, sem nenhum interesse pecuniário, ou limitado as posses normais dos que nele tomam parte. Semelhantes jogos, praticados com as devidas reservas, em si nada teria de censurável se não roubasse aos parceiros um tempo preciosos que poderiam empregar em outras atividades mais úteis e elevadas como a conversação, a leitura e o estudo (Cartilha da Pastoral Coletiva, 1942:8-9)

Compreende-se que nesse momento – ano de 1942 – o esporte ludopédico⁷ se configurava como elemento da identidade nacional e transformava-se na prática esportiva mais popular em nosso solo. Já em relação aos jogos de azar, a atitude é diametralmente oposta:

São de todos nocivos, porquanto substituem à razão, as paixões arrastam os homens menos capazes de se dominar, seduzem as massas ignorantes e permitem a atuação dos exploradores da boa fé e da ambição alheia (...) nenhuma qualidade desenvolve no jogador, pelo contrário, mina-lhe a saúde, enfraquece o caráter, embrutece-lhe a consciência tornado-o inábil e inapto para o trabalho e arrojando-o no caudal dos vencidos da vida. (Cartilha da Pastoral Coletiva, 1942 : 8-10)

A prática dos jogos de azar, quando do lançamento da cartilha, já se encontrava enquadrado pelo Decreto-lei 3688/41 do Código Penal Brasileiro, relativo às Contravenções e atrelado a Delegacia de Jogos e Costumes. Fica claro, senão textualmente, mas por todas as informações que circularam a época, que a definição de Jogos de Azar, tinha no Jogo do Bicho o seu epicentro. Atribuía-se a este, paixão, lascívia, sentimentos incontroláveis que se estruturavam contrariamente a uma sociedade que tinha na racionalidade, no controle dos desejos seus pilares civilizatórios, agindo diretamente no modo de agir, pensar, sentir e comporta-se dos cidadãos. Para Ricardo Padilha (1995), ao analisar os aspectos psicologizantes e social da jogatina, a paixão é umas das características mais destacável no jogador, ela é a expressão de um deslocamento de conflito, estando:

Presente na excitação que desperta o jogo por dinheiro, uma excitação bem próxima da sexual. Ganhar corresponde ao orgasmo e matar, liquidar o adversário; perder é o castigo. Em suma jogar é a alegria, tristeza, fortuna, paixão, miséria, se perder, a emoção valeu a pena. Perdi tudo, mas ganhei a emoção (PADILLA,1995: 71)

⁷ Até a década de 1930, havia perseguição e controle por parte das elites dirigentes da prática do futebol pelas camadas populares. Ver: HERSCHMANN, Micael e LERNER, Kátia. Lance de Sorte: O Futebol e o Jogo do Bicho na Belle Époque Carioca. Rio de Janeiro: Diadorim, 1993; SANTOS, Henrique Sena dos. “Pugnas Renhidas”: Futebol, Cultura e Sociedade em Salvador, 1901-1924. Feira de Santana: UEFS 2012. (Dissertação de Mestrado)

Conforme o mesmo, existem três tipos de jogadores: *Social, Profissional e o Compulsivo*. A primeira categoria busca na jogatina apenas diversão, distração, o ato de jogar serve com uma descarga das tensões do trabalho e da vida familiar. Já o profissional e compulsivo devem ser considerados estados patológicos, sendo o último mais perigoso e danoso para sociedade e para o próprio, tendo no jogo uma paixão que faz a sua vida girar em torno. Além disso, esse tipo de jogador correlaciona a jogatina com o alcoolismo e o tabagismo e no caso, da temporalidade dessa pesquisa, com a vadiagem, aversão ao trabalho, pelo menos, aos olhos daqueles agentes embevecidos de arroubos modernizantes. Assim, tem-se a visão do jogo enquanto vício, degradação moral e social dos sujeitos. Para refletirmos, vejamos o editorial “A Volta do Bicho”, lançado pelo “Coruja” em 21/01/1956:

Com a terrível cabeça de monstro que mil vezes cortado, mil vezes renasce, ressurgue na cidade o jogo (...). Ressurgue, revive, alimentado e fortalecido das mesmas intenções criminosas de sempre, impulsionada dos mesmos motivos inconfessáveis, uma calamidade que surge estampada no seio da sociedade (...). Somos contra o jogo, só por só, onde e sob qual aspecto se apresente. Combatemos o jogo vício, o jogo degradação, ruínas dos indivíduos, insegurança dos lares (...)(Jornal “O Coruja”, 21/01/1956)

Por mais que o jogo fosse considerado uma instituição e marcado por uma ramificação, isso talvez seja a especificidade que contribuiu para a sua perpetuação, o vício/compulsão ou o simples ato de jogar são colocados no campo do individual, das escolhas pessoais. Mas mesmo assim, o Estado mantenedor da harmonia social, teria por obrigação tutelar e proteger esses indivíduos. Dessa forma, a grande estratégia seria combater legal, moral e juridicamente, empreendendo uma verdadeira “Cruzada” contra o jogo.

De acordo a Antonio Benatte (2002) as estratégias de controle e em alguns momentos de extirpação dos Jogos de Azar, ao longo da primeira metade do século XX, fazia parte de um projeto maior, cristalizava-se sob o ponto de vista de um projeto hegemônico de sociedade. Assim, “para as elites do progresso a necessidade de moralização dos costumes populares justificava a intervenção do estado no espaço público, resguardando para os cidadãos, as liberdades individuais na esfera da vida privada” (BENATTE, 2002: 40). Os jogos aparecem então, como um contraponto ao que era idealizado no projeto de civilização, trabalho e família da ordem burguesa, que tinham as urbes enquanto palco para divulgação e consolidação desses ideais. Enfim, a presença do jogador e sua atitude de especular com o

acaso representava fraturas e um atentado ao modelo social que se buscava estabelecer e instituir. Numa gramática social, jogo, azar, sorte, paixão, emoção aparecem como antônimos das palavras/desejos que eram cotidianamente enunciadas como ordem, progresso, educação, razão e trabalho.

Conforme o mesmo Benatte (2005), nesse momento de consolidação de uma nova sociedade baseada em valores burgueses e organizada sob a égide do capitalismo, numa lógica que transforma tudo e todos em mercadoria⁸, efetivando um caráter econômico em todas as relações humanas, seja ela, no mundo do trabalho em particular, ou no mundo social, no geral, o jogo de azar se coloca como antieconômico, por canalizar energia e tempo para fora do domínio produtivo efetivo. Esse desperdício gratuito e voluntário se apresenta como atentado aos imperativos do Capital. Conclui-se, então, que:

A mentalidade contábil do mercado capitalista, associado ao energitismo, voltado para a produção e reprodução do valor, informa historicamente toda uma moral econômica que as receitas superam as despesas; que os benefícios superam os custos; que a produção supere a destruição. Essa moral, evidentemente, não deixa espaço para o excesso da dissipação pura, perda representada pelos gastos improdutos. Daí a sui generis condenação ao jogo, entre outras práticas culturais arquetípicas. (BENATTE, 2002; 28)

Nessa concepção os Jogos de Azar e mais especificamente o Jogo do Bicho, seriam práticas lúdicas subversivas a um processo civilizatório dominante. Por conseguinte a paixão e a excitação que despertavam, principalmente nas classes populares, eram vistas como pulsões primitivas, formas “descivilizadas” dos costumes. Teríamos então algumas disputas no campo dos costumes/comportamentos: Lúdico X Controle; Emoção X Razão; Tédio x Excitação; Prazer X Trabalho. Para Elias e Dunning (1992) as sociedades modernas ou aquelas em processo de modernização marcavam-se pela moderação das emoções e a refratação dos instintos e paixões.

Explosões incontroladas ou incontroláveis de forte excitação coletiva tornam-se menos freqüentes. Os indivíduos que agem de forma bastante excitada sujeitam-se a serem conduzidos a um hospital ou à prisão. A organização social do controle da excitação individual, no sentido de conter excitações apaixonadas em público e até no privado, tornou-se mais forte e mais efetiva. (ELIAS e DUNNING, 1992: 101-102)

⁸ Conforme Marx: A desvalorização do mundo humano/social cresce na razão direta da valorização do mundo das coisas. O trabalho não apenas produz mercadorias, produz também a si mesmo e aos sujeitos enquanto mercadorias, justamente na proporção em que produz mercadoria em geral.

Tudo isso nos leva a crer que o projeto burguês nas urbes modernas relegou ao papel de coadjuvante, pelo menos no discurso oficial e legalizante, as experiências de divertimento, prazer, paixão e excitação, no qual está incluso a jogatina, em especial as praticadas pelos pobres e camadas populares. Mais que isso:

“As paixões, o lúdico, os afetos intensos, o dionisíaco da vida, foram considerados um “desvio” patológico imoral e criminoso. Os códigos de conduta civilizados (racionais, normais) marcados pela regulação e auto-regulação dos hábitos e comportamentos tornaram-se um imperativo para ação individual na vida cotidiana” (BENNATE, 2002: 28)

Além da tentativa de controle, teremos a cada momento que a consolidação das novas normas atinjam estágios mais avançados, uma mudança na estrutura comportamental da sociedade, que se instaura tendo como um dos fundamentos a desvalorização e depreciação do jogo.

Bibliografia

ARAÚJO, Rosa Maria Barboza. *A Vocaç o do Prazer: a cidade e a fam lia no Rio de Janeiro republicano*. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

BENATTE, Antonio Paulo. *Dos Jogos que especulam com o Acaso: Contribuiç o a Hist ria do Jogo de Azar no Brasil (1890-1950)*. 2002. Tese de Doutorado em Hist ria, Unicamp, Campinas.

CASCUDO, Luis da C mara. *Dicion rio do Folclore Brasileiro*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984

CERTEAU, Michel. *A Invenç o do Cotidiano: 1. Artes de Fazer*. Petr polis: Vozes, 1994.

ELIAS, Norbert e DUNNING, Eric. *A Busca da Excitaç o*: Difel, 1992

HERSCHMANN, Micael e LERNER, K tia. *Lance de Sorte: O Futebol e o Jogo do Bicho na Belle  poque Carioca*. Rio de Janeiro: Diadorim, 1993.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. S o Paulo: Perspectiva, 1996.

MAGALH ES, Felipe Santos. *Ganhou Leva. Do vale o impresso ao vale o Escrito: Uma Hist ria Social do Bicho no Rio de Janeiro (1890-1960)*. 2005. Tese de Doutorado em Hist ria, UFRJ, Rio Janeiro.

OLIVEIRA, Cl vis Ramaiana. *De Emp rio a Princesa do Sert o: Utopias Civilizadoras em Feira de Santana (1893-1937)*. 2000. Dissertaç o de Mestrado em Hist ria 2000, UFBA, Salvador.

OLIVEIRA, Ana Maria Carvalho dos Santos. *Feira de Santana em tempos de modernidade: olhares, imagens e práticas do cotidiano. (1950-1960)*. 2008. Tese de Doutorado em História, UFPE, Recife. 2008.

PADILLA, Ricardo. *O Jogo uma Paixão*. Porto Alegre: Só Livros, 1995.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Lugares Malditos*. Revista Brasileira de História. Vol. 19, n37, 1999.

SANTOS, Jair Nascimento. *Paratodos Bahia: uma organização no Jogo do Bicho*. 1995. Dissertação de Mestrado em Ciências Sociais Salvador, UFBA, Salvador.

SOARES, Simone Simões. *O Jogo do Bicho: a saga de um fato Social Brasileiro*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.