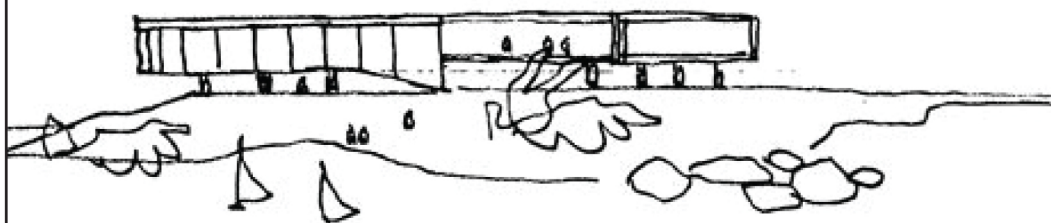


INTELIGÊNCIA EMPRESARIAL

NÚMERO 37 • 2013
UMA PUBLICAÇÃO TRIMESTRAL
DO CENTRO DE REFERÊNCIA EM
INTELIGÊNCIA EMPRESARIAL
CRIE/COPPE/UFRJ
ISSN 1517-3860



*Desenho de Oscar Niemeyer
para o Cassino da Pampulha,
1943.*



O tempo livre como ativo econômico

Um jogo entre o lícito e o ilícito

Lógica Fuzzy
*Sua aplicação
em megaeventos
esportivos*

Propriedade
Intelectual
*Os APLs do Rio
de Janeiro e de
Conservatória*

Duque de
Caxias
*Identificando um
Polo Cultural*

Gestão do
Carnaval
*Escolas de Samba
Mirins e dos
Grupos de Acesso,
e o Bloco Fala
Meu Louro*

3	Editorial: O tempo livre, o jogo e a sociedade brasileira <i>Carlos Lessa</i>
5	Tempo livre, lazer e economia criativa <i>Edna dos Santos-Duisenberg</i>
12	Tempo livre como ativo econômico <i>Luiz Wilson Pina</i>
21	O fim da hipocrisia <i>Boni (José Bonifácio de Oliveira Sobrinho)</i>
26	Uma tradição popular que merece respeito <i>Zeca Pagodinho</i>
28	Contribuição para uma história do jogo no Brasil <i>Alessandro Ventura da Silva</i>
37	Muito além de uma questão moral <i>Valeria Lima Guimarães</i>
45	O jogo por trás do jogo <i>J. Carlos de Assis</i>
52	Do profano ao sagrado <i>Ivanir dos Santos</i>
55	Descanso, júbilo e entretenimento <i>Padre Omar Raposo</i>
58	O justo viverá pela fé <i>Mozart Noronha</i>
61	Quando o pêndulo tende para o sagrado <i>Sami Armed Isabelle</i>
64	Identidade, cultura e entretenimento <i>Nilton Bonder</i>
68	Jogos de apostas em dinheiro <i>Deborah Sztajnberg</i>
75	A indústria criativa brasileira <i>Léo Feijó</i>
82	Os números do jogo na era da Internet <i>Magnho José</i>
88	O Jogo do Bicho <i>Alexei Bueno</i>
97	Regulação dos jogos de azar na América do Norte <i>Michelle Merética Miltons</i> <i>Resumo de Paulo Brück</i>
118	<i>Abstracts</i>

INTELIGÊNCIA EMPRESARIAL

NÚMERO 37 2013 ISSN 1517-3860

Publicação do CRIE – Centro de Referência em Inteligência Empresarial da Coppe/UFRJ

Editor

Marcos do Couto Bezerra Cavalcanti
Crie/Coppe/UFRJ

Conselho Editorial

André de Faria Pereira Neto – Fiocruz
Anne-Marie Maculan – PEP/Coppe/UFRJ
Claudio D'Ipolitto – Neict/UFF
Eduardo Costa – DCC/UFMG
Gilson Schwartz – ECA/USP
Guilherme Ari Plonski – FEA/USP
Helena Lastres – RedeSist/IE/UFRJ
Ivan da Costa Marques – NCE/UFRJ
Lia Hasenclever – IE/UFRJ
Raquel Borba Balceiro – Gestão do Conhecimento/Petrobras
Renata Lebre La Rovere – IE/UFRJ
Rogério Valle – Sage/Coppe/UFRJ
Sarita Albagli – Ibict
Silvio Meira – CIn/UFPE e C.E.S.A.R



Dedicamos esta revista ao economista
Sergio Cidade de Rezende (1936-2013),
que desenhou as Cadeias Produtivas da
Economia da Música, da Economia do
Carnaval e da Economia do Artesanato.

Coordenação editorial

Luiz Carlos Prestes Filho

Pesquisa e edição de textos

Rodrigo Lima Prestes
Claire S. Friemman

Participação especial

Alessandro Ventura (edição dos textos “Do profano ao
sagrado: o candomblé e seus ritos”, “O justo viverá pela fé:
sociedade, estado e entretenimento na visão luterana” e
“Quando o pêndulo tende para o sagrado: o lícito, o ilícito e o
entretenimento na religião muçulmana”)

*Agradecimento pelo apoio no desenvolvimento do conteúdo
editorial da revista a José Carlos Leal e a Nelson Charret.*

Revisão

Paulo Brück
Elisa Sankuevitz

Tradução

Marina Frid

Diagramação e figuras

Juliana Jesus
Samara Tomé

Ilustração da capa

Desenho de Oscar Niemeyer

Impressão

J. Sholna

Tiragem

20.200 exemplares

© CRIE/E-papers, 2013. É proibida a reprodução ou transmissão desta obra, ou parte dela,
por qualquer meio, sem a prévia autorização dos editores. Impresso no Brasil.

Marketing e assinaturas

E-papers Serviços Editoriais
<http://www.e-papers.com.br>
tel (21) 2273-0138

O tempo livre, o jogo e a sociedade brasileira

Carlos Lessa

Se dividirmos as vinte e quatro horas do dia de forma convencional, teremos oito horas para o sono, oito para o trabalho e oito de tempo livre. Existem variadíssimas e autorizadas formas de lazer e entretenimento. O tempo livre é dedicado a uma variedade enorme de necessidades físicas e sociais, incluindo a convivência com a família, amigos e relacionamentos íntimos, atividades culturais e esportivas, atividades para o nosso aperfeiçoamento educacional e profissional ou religioso, *hobbies* e até o nada fazer.

Esse imenso espectro de atividades é do ponto de vista da gratificação individual o tempo mais agradável da vida. Dentre essas atividades está o jogo. É quase impossível imaginar que o jogo possa ocupar todo o tempo de qualquer pessoa. Independentemente da enorme variedade de jogos, há uma questão básica – se o tempo livre é seu, você pode fazer dele o que quiser. O limite é não prejudicar outros. É um limite relacional.

Algumas questões surgem. Se a utilização do jogo pode prejudicar terceiros, como podemos prevenir ou criar limites que evitem possíveis prejuízos? O jogo necessita estar circunscrito a um espaço seguro. Qualquer um pode, por exemplo, tocar

tuba, contanto que não ensurdeça seus vizinhos, numa praia deserta ou num espaço com isolamento acústico. Certamente, em qualquer disciplina no corpo da sociedade, limites devem ser estabelecidos e respeitados para não prejudicar outros cidadãos.

O uso do tempo livre é um direito universal democraticamente instituído e fiscalizado. Não é legítimo bloquear o uso do tempo livre para a atividade do jogo de aposta. Qualquer um pode jogar cara ou coroa, porrinha ou dominó. É uma forma de socialização frequente e generalizada. Em espaços privados, inúmeros grupos de pessoas corriqueiramente jogam cartas e outros jogos, alguns até possuem uma roleta particular. O jogo de aposta praticado entre amigos que se reúnem regularmente, a longo prazo, não gera perdedores ou ganhadores – a não ser nas modalidades que dependem de alguma competência, como memória, conhecimento técnico, força ou algum tipo de inteligência (lógica, psicológica, motora ou outra) que, a longo prazo, revelam ganhadores sistêmicos.

Caberá ao jogador avaliar qual a modalidade na qual ele se encaixa. A estimativa da própria competência é um direito e não pode ser discriminada. E haverá sempre a modalidade

que depende apenas de sorte, como dados, roleta e loterias variadas. O fato é que quem quiser jogar pode facilmente exercer seu desejo.

Alguns se preocupam com o fato do jogo criar situações de perda ou dano. Entretanto, o perdedor não pode acusar de dano quem quer que seja, uma vez que jogou de livre e espontânea vontade, ciente dessa possibilidade. Quanto à questão da família, podem ser criadas e utilizadas regras de direito que minimizem este dano. E a sociedade deveria estar sempre preparada para proteger os menores de idade. Proibir o jogo pelo risco de uma crise familiar seria o mesmo que proibir o motorista de dirigir o seu carro, motocicleta ou mesmo bicicleta, caso ele não possuísse seguro de vida e de acidentes.

A diferença principal do jogo entre amigos e do jogo oferecido pelo comércio é o banqueiro! No jogo entre amigos, não há geração de emprego ou renda, apenas perdas iguais aos ganhos. No jogo legalizado, o resultado da banca gera impostos, cuja utilidade social dependerá do destino dado aos recursos arrecadados. Se o bancador for o setor público, ele receberá o “barato” (percentual retido pela banca e que cobre, inclusive, o custo da produção).

Em princípio, sou favorável que o jogo de apostas a dinheiro seja uma atividade controlada pelo Estado não simplesmente por esta razão, mas porque controlar o “barato” é uma fonte de enorme poder potencial. É impressionante no curto período de tempo dos cassinos legais (1938 a 1946) o poder alcançado por Joaquim Rolla. Há inclusive uma família real cujo poder provém do cassino (Montecarlo de Mônaco) e que utiliza os recursos para desonerar tributariamente os habitantes nascidos e reconhecidos do território real e investe no avanço de pesquisas oceanográficas. A renda deste entretenimento deveria ser pública e transparente, uma vez que é uma atividade demasiadamente poderosa para um sistema capitalista.

Pode-se afirmar que o Estado tem problemas graves de controle, porém o aperfeiçoamento da democracia caminha nesse sentido, enquanto o setor privado é voltado para si. No Brasil, temos evidências de que o jogo lotérico é compatibilizado com a robustez do prestígio da Caixa Econômica Federal. O Jogo do Bicho, paixão popular, se alimenta de uma variedade de dimensões, até porque tem um “barato” colossal, superior ao “barato” da loteria federal sobre os mesmos números de resultado. O colossal “barato” do Bicho apropriado de forma privada deu origem a algumas fortunas e prestígios visíveis, com repercussões na representação política.

Sou simpático ao Jogo do Bicho por ser uma paixão incorporada ao folclore popular, cuja longevidade mostra a ineficácia de

sua proibição. Sei que os bicheiros praticam diversas atividades positivas, inclusive dando oportunidade de trabalho a quem não tem folha corrida, como também dão patrocínio para o Carnaval. Porém, acredito que sua arrecadação colossal deveria alimentar atividades públicas. Se o povo quer o desfile, por que a Caixa Econômica não pode bancar?

Agora, pelos direitos civis, sou inteiramente favorável a eliminar a proibição do jogo, devolvendo ao brasileiro o direito de uso do tempo livre para jogar no Bicho ou usufruir do entretenimento e possibilidades de socialização oferecidas no cassino e no bingo. Creio que um destino transparente aos ganhos com o jogo geraria recursos a serem destinados a atividades de alto mérito social. Não me considero árbitro das vontades alheias. Acho que o tema da proibição do jogo deveria ser objeto de uma consulta plebiscitária, que teria o mérito de gerar um debate e promover a lucidez na decisão política nacional brasileira.

Carlos Lessa

Professor emérito de economia brasileira e ex-reitor da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Foi presidente do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES) em 2003; foi professor do Instituto Rio Branco, ministrou cursos na Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe (Cepal) e no Instituto Latino-americano de Pesquisas (Ilpes), da ONU, da Universidade do Chile e da Unicamp, e foi consultor da Fundação para o Desenvolvimento da Administração Pública (Fundap). É autor dos livros *Quinze anos de Política Econômica* e *O Rio de todos os Brasis* entre outros.

Tempo livre, lazer e economia criativa

Edna dos Santos-Duisenberg

De certa forma, associamos tempo livre ao lazer, ou seja, normalmente utilizamos nosso tempo livre para atividades não diretamente relacionadas com o trabalho ou ocupações domésticas. Em geral, exclui-se também o tempo dedicado às atividades indispensáveis à vida humana como dormir, comer e outras de cunho relativamente compulsório tais como, na infância, a obrigatoriedade de estudar. Entretanto, o conceito de lazer é subjetivo e pode variar em função da época ou da sociedade em que vivemos. Alguns argumentam que tempo livre é uma ilusão, pois raramente nosso tempo é completamente livre. O lazer, por associar-se à participação na vida cultural, reflete valores e o caráter de uma nação, e como tal é considerado um direito humano segundo a Declaração Universal dos Direitos Humanos da ONU.¹

RELAÇÃO ENTRE LAZER E TEMPO LIVRE

A definição de lazer é controversa. Mas há um certo consenso de que existem três formas de lazer: (i) lazer como tempo, (ii) lazer como atividade e (iii) lazer como estado de espírito.

Lazer como tempo é o chamado tempo livre de obrigações de trabalho e das necessidades fisiológicas, ou seja, o tempo residual que pode ser considerado como o uso construtivo do tempo disponível. Lazer também pode ser compreendido como as atividades que as pessoas se dedicam quando dispõem de tempo livre, sem contar as atividades vinculadas à existência, como as horas de sono ou as horas cuidando da casa ou dos afazeres domésticos. Estas atividades podem ser variadas, desde aquelas ligadas à recreação, aos esportes, até as que

são mais voltadas ao desenvolvimento humano ou intelectual, tais como ler por prazer, meditar, pintar, jardinagem, tocar um instrumento musical etc. Evidentemente, é difícil listar todas as atividades principalmente porque algumas podem representar lazer para alguns e trabalho para outros.

Considerar lazer como estado de espírito é ainda mais complexo, pois depende da percepção individual sobre conceitos diversos, tais como a liberdade, a motivação, a competência, o espírito competitivo etc. Estes fatores serão determinantes para que algumas experiências sejam consideradas ou não lazer dependendo da pessoa e dos sentimentos de satisfação, emoção ou alegria que cada atividade possa causar. O importante, neste caso, é a possibilidade de escolha.

O tempo disponível para o lazer varia em função das diferenças culturais, sociais e mesmo ambientais de cada grupo. Ou seja, a noção de tempo pode ser diferente se estamos na África, na Ásia, na Europa ou na América Latina. Normalmente, as pessoas que vivem em países de clima quente participam mais da vida ao ar livre, já os povos nórdicos, em consequência do frio, vivem mais em ambientes fechados e têm uma forma distinta de socialização e atividades de lazer, ou *hobbies* mais específicos, tais como a leitura, a música, jogos de recreação como xadrez etc.

Existe o chamado “lazer social” que engloba atividades relacionadas à vida social e comunitária, tais como fazer esporte, ir a clubes, enfim, o tempo que passamos socializando. Estudos comportamentais apontam os benefícios do lazer social para o bem-estar do indivíduo e o desenvolvimento da identidade sociocultural e da autoestima. Um aspecto interessante do lazer social é o tempo gasto com as refeições, ou seja, o ato de comer, pois é geralmente durante as refeições que socializamos com a família, colegas de trabalho ou amigos. Hoje, muito se socializa em torno da comida, inclusive o ato de cozinhar, para muitos, deixa de ser uma obrigação e passa a ser um momento de prazer, algumas vezes se transformando em lazer.

Embora os momentos de lazer sejam imprescindíveis em todas as fases da vida, sabemos que durante a infância dedicamos a maior parte do nosso tempo aos estudos, e na idade adulta o trabalho e a família consomem nosso tempo quase que integralmente. Algumas pesquisas científicas dividem a vida humana em cinco fases:

- infância: de 0 a 10 anos
- juvenil ou adolescência: de 11 a 19 anos
- adulta: de 20 a 39 anos

- madura: de 40 a 59 anos
- idoso: a partir de 60 anos

Com o envelhecimento gradual da população mundial, atualmente existem correntes distintas argumentando as divisões entre a idade da população idosa. Para alguns, há o jovem idoso (65-74 anos), o idoso médio (75-84 anos) e o idoso mais velho (a partir de 85 anos). De qualquer forma, a idade cronológica não necessariamente é uma correlação direta da idade funcional, ou seja, duas pessoas podem ter a mesma idade, mas ter uma grande diferença em termos de capacidade mental e física.

*Estudos comportamentais
apontam os benefícios
do lazer social para o
bem-estar do indivíduo
e o desenvolvimento da
identidade sociocultural e
da autoestima.*

Globalmente, a população está envelhecendo, o número de pessoas aposentadas aumentou vertiginosamente nos últimos anos em todas as partes do mundo. Com isso, o debate sobre a utilização do tempo livre e a importância do lazer em nossas vidas está tendo um papel cada vez maior. E, quanto mais a idade avança, os idosos têm mais tempo disponível para as atividades culturais, lazer, recreação, esporte e turismo. Por outro lado, precisam também de sabedoria para otimizar este tempo livre a fim de

enriquecer sua própria qualidade de vida e bem-estar, cuidar da saúde, reforçar as relações sociais e de amizade, assim como refletir nas questões de espiritualidade e religiosidade. Certamente, com a vivência, a experiência quotidiana e os conhecimentos adquiridos ao longo da vida, os idosos também podem, e devem, reforçar seus vínculos com a comunidade local e assim dar uma contribuição ativa ao convívio com a sociedade.

POPULAÇÃO E GÊNERO NA AGENDA GLOBAL

Questões relacionadas à população e ao gênero foram formalmente incluídas na agenda global em 1946, logo após a criação da Organização das Nações Unidas (ONU). A preocupação com estes temas evoluiu com o passar dos anos. Durante a última metade do século passado, se podia discernir duas tendências fundamentais. A primeira, enfatizando as questões relativas aos direitos humanos no que tange a políticas e programas populacionais. A segunda, referente às políticas de gênero, inicialmente enfocando o papel da mulher na sociedade e posteriormente passando a incluir temas de igualdade, equidade e emancipação feminina. Neste sentido, um grande avanço ocorreu em 1979, quando a Assembleia Geral da ONU adotou a Convenção para a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher.² Esta diretiva ampliou a Declaração de 1967, solicitando a modificação dos padrões sociais e culturais de preconceitos baseados na noção de desigualdade entre homens e mulheres. Esta importante declaração afirmava que os direitos eram iguais para mulheres e homens e que cabia a um ou outro decidir livremente e responsavelmente sobre o número de filhos, e que estes teriam acesso à informação, educação e

meios para que pudessem exercer seus próprios direitos. Pesquisas indicam que geralmente os homens têm mais tempo livre do que as mulheres. Na Europa e nos Estados Unidos um homem adulto tem geralmente entre 1 e 9 horas semanais a mais de lazer do que as mulheres.³

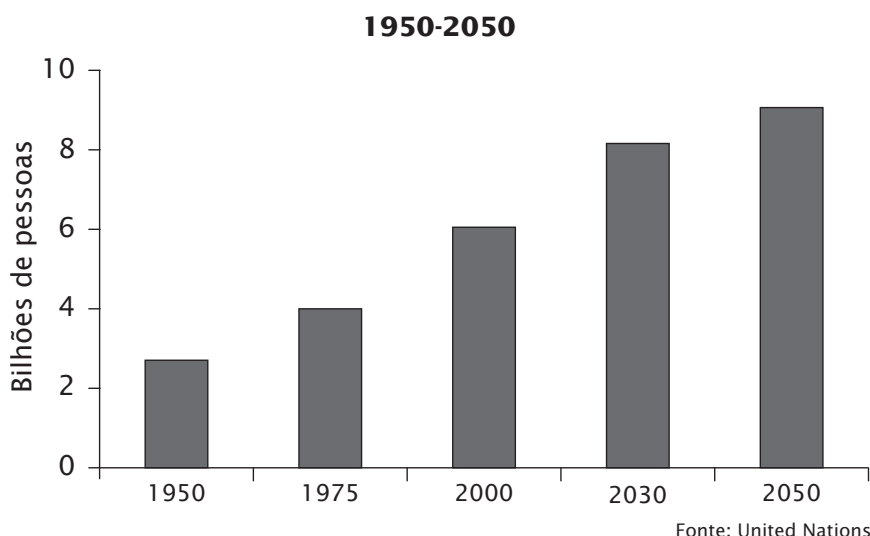
Estudos recentes da ONU indicam que a esperança de vida da população mundial está aumentando e as taxas de natalidade diminuindo em quase todos os países. Com isso, a idade média da população como um todo está crescendo. Este fenômeno traz significativas implicações sociais e econômicas, pois

grande parte dos trabalhadores estão envelhecendo e se aposentando, mas em contrapartida o número de jovens trabalhadores não aumenta na mesma proporção. Na verdade, o desemprego dos jovens é um dos grandes problemas da sociedade contemporânea, principalmente nos países mais avançados. Além do mais, as pessoas idosas têm mais gastos com a saúde e em relação aos vínculos empregatícios custam mais às empresas em termos de contribuições previdenciárias e pensões. Outra consequência é o impacto das doenças relacionadas ao envelhecimento da população.

A população mundial atual é de aproximadamente 7 bilhões de pessoas e estima-se que crescerá nos próximos anos, alcançando mais de 8 bilhões em 2050, sendo que o aumento mais significativo da população será nos países em desenvolvimento e mais da metade na África.⁴ Por outro lado, a população nos países desenvolvidos permanecerá praticamente inalterada, com um total de 1.3 bilhão de pessoas desde agora até 2050. Houve queda no índice de fertilidade nos grandes países em desenvolvimento, como a China, Índia, Indonésia, Irã, Brasil e África do Sul. Mesmo assim, como indicado na tabela abaixo, em termos de população, a Índia deverá ultrapassar a China em 2028, enquanto que a população da Europa deverá ter uma queda de 14% devido ao rápido envelhecimento da população.

Em geral, a esperança de vida continuará aumentando em todos os países. A nível global, estima-se que a idade média será de 76 anos no período de 2045-2050 e de 82 anos em 2095-2100. Ao final deste século, as pessoas nos países desenvolvidos deverão viver em média até 89 anos, e 81 anos nos países em desenvolvimento.

Evolução da população mundial (projeção)



População Mundial

Classificação Projetada 2050	Classificação Atual 2014	País	População Projetada 2050	População Atual (2013)	População Mudança (Percentual)
1	2	Índia	1,523,482,000	1,224,614,000	+24.4%
2	1	China	1,393,076,000	1,341,335,000	+3.9%
3	3	Estados Unidos	361,680,000	310,384,000	+16.5%
4	4	Indonésia	279,659,000	239,871,000	+16.6%
5	7	Nigéria	257,815,000	158,423,000	+62.7%
6	6	Paquistão	234,432,000	173,593,000	+35.0%
7	5	Brasil	220,492,000	194,946,000	+13.1%
8	8	Bangladesh	181,863,000	148,692,000	+22.3%
9	9	Rússia	136,429,000	142,958,000	-4.6%
10	11	México	135,398,000	113,423,011	+19.4%
—	—	Mundo	8,321,380,000	6,895,889,000	+20.7%

Fonte: United Nations Population Fund.
NB: No Brasil, dados oficiais recentes indicam que a população ultrapassou 200 milhões em 2013.

VIDA SOCIAL E VIDA SIMPLES

A maneira pela qual as pessoas usam o seu tempo livre indica o estilo e a qualidade de suas vidas. As atividades de lazer se distinguem também por serem ativas ou passivas. Nas ativas, o indivíduo é o protagonista da ação, que pode ser mais ou menos intensa fisicamente e vinculada ao esporte ou exercícios físicos tais como caminhar, correr, andar de bicicleta, jogar tênis, futebol etc. Existem também as atividades que requerem um maior esforço mental, como jogar xadrez, ou intelectual e criativo, como escrever ou pintar. Já o lazer passivo inclui atividades como ver televisão, ouvir música, ir ao cinema, teatro etc. Nestas atividades, as pessoas simplesmente relaxam sem dispendir nenhum esforço físico, a não ser a concentração.

Outro conceito a ser considerado é a “qualidade do tempo”, ou seja, o tempo gasto nas relações familiares e com os amigos ou nas relações profissionais com parceiros ou colegas de trabalho. Neste caso, o importante é o bem-estar individual, que pode ser afetivo ou produtivo. Uma pesquisa feita nos Estados Unidos em 2007 indicou que diariamente o tempo livre das pessoas acima de 15 anos é de 4,9 horas, das quais mais da metade eram gastas vendo televisão, enquanto apenas 19 minutos eram usados para atividades esportivas ou exercícios de lazer.

Antagonizando a reflexão sobre a relevância da vida social há o desafio da vida simples. Sabemos que algumas religiões ou tradições filosóficas ou espirituais encorajam a chamada “vida simples”, que é constituída por determinadas práticas voluntárias para simplificar o estilo de vida das pessoas. Comportamentos que implicam no desapego material ou na autossuficiência. Estas pessoas podem ser caracterizadas como os indivíduos que se satisfazem com o que precisam

para sobreviver, ao contrário daquelas que vivem para querer cada vez mais. Neste caso, não se trata de pobreza, mas sim de uma opção de vida simples. Normalmente, é uma reação contrária ao materialismo ou ao consumo desenfreado. Em consequência, ao se reduzir os gastos de consumo, o tempo gasto para ganhar dinheiro também pode ser reduzido, e assim sobrar mais tempo para trabalho voluntário de ajuda a comunidades ou se usar o tempo adicional para melhorar sua própria qualidade de vida através da prática de atividades criativas, como artesanato, organização de festas populares etc. Adeptos desta linha podem ser também ambientalistas que prezam pela conservação da natureza, o desenvolvimento sustentável, a diversidade cultural ou movimentos de justiça social. Um exemplo notório de um seguidor do princípio da vida simples foi Gandhi, que pregou na Índia a filosofia da simplicidade e da autossuficiência.

RECREAÇÃO, BRINCADEIRAS E HOBBIES CRIATIVOS

A recreação é um aspecto essencial de nossas vidas e se manifesta de várias formas. Espaços públicos como as praias e os parques são lugares bastante procurados para recreação. Cidades que oferecem possibilidades de recreação também atraem mais turismo. Com o envelhecimento da população, a relação entre recreação e saúde está cada vez mais aparente através de terapias recreacionais. Há indícios de que atividades físicas recreacionais contribuem para a diminuição da obesidade e diminuem os riscos de problemas cardíacos e até alguns tipos de câncer.

Atividades recreativas podem ser solidárias ou comunitárias, saudáveis ou prejudiciais à saúde (o caso das drogas). Deve-se ressaltar que nem

todas as experiências de recreação são politicamente corretas ou aceitáveis socialmente. Por outro lado, os serviços de recreação representam uma grande atividade econômica que gera empregos e grandes negócios.

A brincadeira também é outra forma de lazer que ajuda a distrair e eliminar tensões. Mesmo se normalmente associamos brincadeiras às crianças, adultos também gostam de brincar e usar a imaginação de forma mais livre e descontraída, apesar de que as brincadeiras de adultos normalmente são jogos com regras e aspectos competitivos. Jogos de cartas, monopólio e atualmente uma grande variedade de jogos eletrônicos são utilizados não só por adolescentes, mas também por adultos, incluindo os idosos.

Já os *hobbies* são atividades regulares feitas tipicamente por prazer durante o tempo livre. Existem vários tipos de *hobbies*, tais como o de colecionar objetos, envolvimento amador em atividades artísticas ou criativas como fotografia, costura, bordado, tapeçaria, bijuterias etc. Alguns *hobbies* representam desafios e incluem projetos como restaurar objetos, construir modelos e miniaturas de carros, trens etc. É interessante que através da prática de *hobbies* se pode adquirir habilidades manuais e novos conhecimentos.

REDES SOCIAIS: LAZER OU ENTRETENIMENTO

O aumento exponencial dos serviços digitais e da mídia social está acarretando uma grande mudança comportamental, tomando uma parcela cada vez maior do nosso tempo livre. Existem mais de 300 redes sociais ativas em várias línguas e países. O poder das redes sociais cresce diariamente em número e natureza das interações, pois um maior número de pessoas de todas as idades passam cada

vez mais tempo compartilhando ideias, informações e influência. Estamos vivenciando a era em que o mundo real e o virtual coexistem. O mais surpreendente é que mais de 90% das pessoas que acessam as redes sociais o fazem através de celulares ou *tablets*. Mundialmente, as pessoas gastam mais de 110 bilhões de minutos por mês visitando o *Facebook*, *blogs* e outras redes, ou seja, 22% de todo o tempo em que se está conectado. *Blogs*, *fóruns* e *wikis* são também usados para facilitar a conectividade entre pessoas, produtos e lugares criativos.⁵ Este ano presenciamos também uma série de protestos e passeatas de cunho político-social não só no Brasil, mas também na Grécia, Egito, Indonésia, Turquia e Bulgária, e o que todas estas manifestações tiveram em comum foi o poder de mobilização de massa através das redes sociais.

Hoje, 30% da população mundial, ou seja, cerca de 2 bilhões de pessoas, usam a internet. Segundo a Organização Mundial de Telecomunicações, mundialmente em 2010 haviam mais de 5,4 bilhões de assinaturas para telefones celulares. Hoje, cerca de 1,2 bilhão de pessoas acessam o *Facebook* e mais de 200 milhões de pessoas passam grande parte do seu tempo livre “*twitando*” através de celulares. Os EUA, a Indonésia, o Japão, o Reino Unido e o Brasil são os maiores usuários do *Twitter*.⁶ Estima-se que quase 20% dos internautas, incluindo pequenas empresas, tenham *blogs*. Pessoas em diversas partes do mundo se comunicam por *Skype*. Jogos *on-line* interativos estão atraindo um grande público, principalmente de adolescentes e aposentados. Vídeos no *YouTube* atraem cerca de 150 milhões de visitantes diariamente. Certamente, houve uma mudança irreversível no padrão de uso de nosso tempo livre.

A CULTURA E A CRIATIVIDADE NA VIDA COTIDIANA BRASILEIRA
A noção de cultura pode ser interpretada sob o ângulo antropológico referindo-se a valores e tradições que identificam uma comunidade ou uma nação, ou num sentido funcional mais amplo vinculado ao conhecimento tradicional, ao patrimônio ou herança cultural, à prática e consumo das artes, assim como a utilização dos diversos meios audiovisuais e de comuni-

*(...) precisamos entender
melhor as complexas
interações entre os aspectos
econômicos, culturais,
tecnológicos e sociais que
estão dando novos rumos
à economia mundial e
transformando os hábitos da
sociedade contemporânea.*

cação. Através da vida cultural, podemos entender melhor os modos de vida da população com base na sua realidade socioeconômica.

No Brasil, em relação aos equipamentos culturais e meios de comunicação, observa-se que a TV aberta é o principal condutor de lazer e conteúdo cultural presente em 95% dos municípios. O rádio também é um importante veículo de informação e cultura, e a novidade é um número cada vez maior de rádios comunitárias.⁷ Num país marcado pelos reduzidos níveis de escolaridade, o fato de existirem bibliotecas públicas em 90%

dos municípios não nos permite deduzir que hajam leitores. Em contrapartida, houve uma vertiginosa ampliação do acesso à internet em todo o país nos últimos 10 anos. Em 2010, 40% da população brasileira era usuária da internet.⁸

Apesar da existência de grupos de teatro em 40% dos municípios brasileiros, há uma concentração de teatros nas principais capitais. Festivais de cinema ocorrem em 10% dos municípios, mas o país tem um baixo percentual de cinemas, apesar da existência de cineclubes. Seguindo a tendência mundial, lamentavelmente os cinemas independentes estão desaparecendo.

Segundo o IBGE, as atividades culturais ligadas à música, como dança, banda, grupos musicais e corais, mostram que o país efetivamente caracteriza-se pela força de suas manifestações musicais. Além do mais, a presença de capoeira, manifestações tradicionais populares e blocos carnavalescos, torna ainda mais forte este traço da cultura brasileira. Por outro lado, o artesanato e principalmente o bordado, se destaca como a principal atividade cultural nos municípios brasileiros. Porém, é preciso notar que neste caso não nos referimos ao artesanato-lazer ou *hobby*, mas sim do artesanato como atividade criativa econômica e única fonte de renda para uma grande parte da população brasileira.

ECONOMIA CRIATIVA, LAZER E ENTRETENIMENTO

A economia criativa é um conceito relativamente novo, centrado, mas não restrito às artes e às atividades culturais, e voltado para a dinâmica das indústrias criativas e seu impacto na economia global. Trata-se de um grupo de bens tangíveis e serviços intangíveis que têm como insumo principal a criatividade e o capital intelectual. Num mundo cada

vez mais repleto de imagens, sons, textos e símbolos, precisamos entender melhor as complexas interações entre os aspectos econômicos, culturais, tecnológicos e sociais que estão dando novos rumos à economia mundial e transformando os hábitos da sociedade contemporânea. Nesta fase de transformação, a economia criativa tornou-se um componente essencial do crescimento econômico, do emprego, do comércio, da inovação e da coesão social.⁹

A globalização e a conectividade são realidades que trouxeram mudanças profundas no nosso estilo de vida. A revolução digital, principalmente com a explosão do acesso a telefones celulares, o uso diário da internet e o poder cada vez maior das redes sociais também contribuíram para destravar a comercialização e distribuição de conteúdos criativos, tais como a música, filmes, vídeos, clipes, jogos eletrônicos, publicidade, notícias etc.

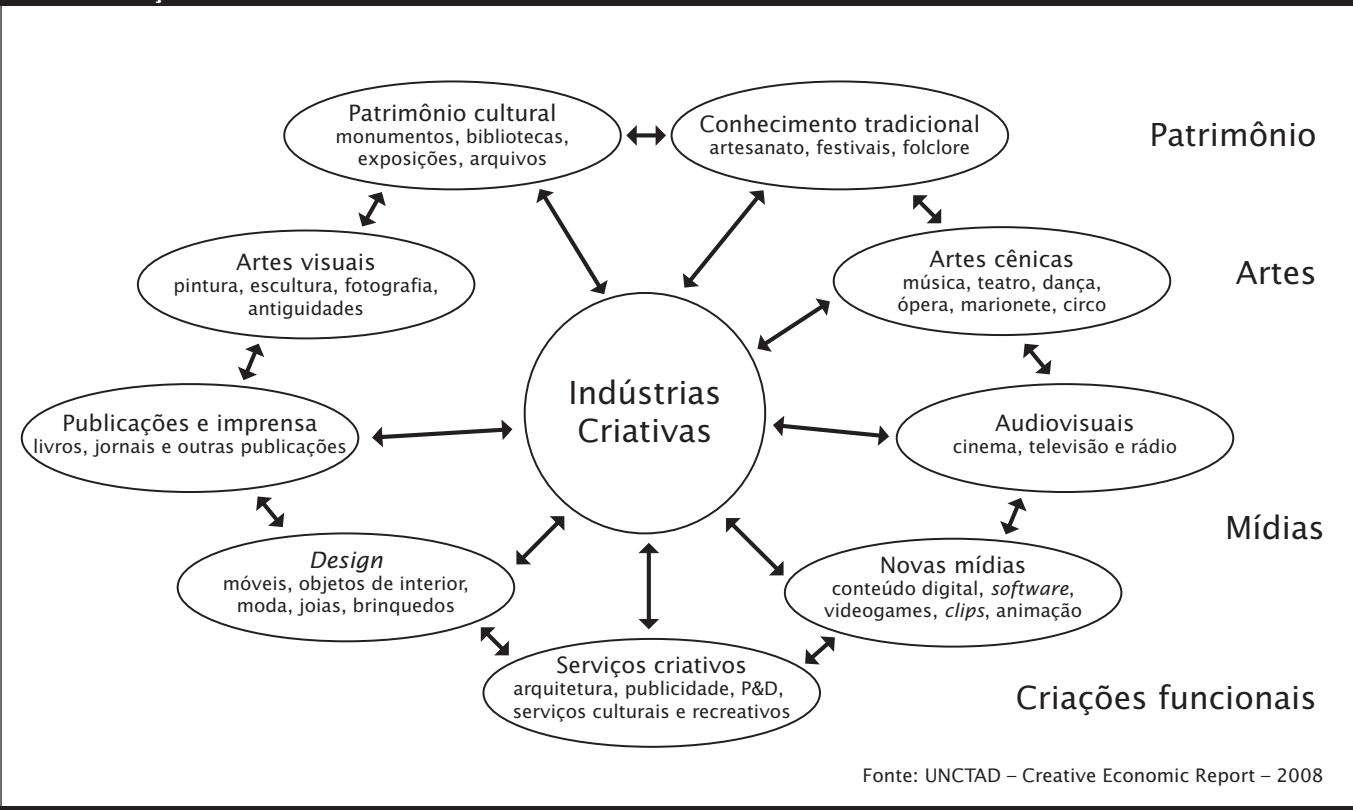
e com isso impulsionando o comércio de produtos criativos, que em 2011 atingiu US\$ 624 bilhões.¹⁰ O Brasil, apesar do seu grande potencial criativo, exporta atualmente cerca de US\$ 7,4 bilhões de bens e serviços criativos.

Vivemos num mundo em que as pessoas estão cada vez mais sedentas de cultura, lazer e entretenimento, o que tem alterado o padrão geral de produção, consumo e comércio de bens e serviços criativos. Nosso dia a dia gira em torno da busca de *status*, estilo, marcas, *design*, diferenciação e experiências sociais e culturais arraigadas na economia criativa. Isto explica a crescente demanda por produtos criativos e momentos de lazer, recreação e entretenimento, mesmo durante o caótico período da crise financeira mundial.¹¹

Ao analisarmos o perfil da demanda de produtos criativos e de consumo cultural, identificamos fatores interes-

santes. Primeiro, a economia criativa é onipresente no nosso cotidiano, pois inevitavelmente nos vestimos, ouvimos música, assistimos televisão, lemos jornais e livros, vamos ao cinema, usamos programas de *software* para estudar ou trabalhar, olhamos os *clipes* na internet etc.¹² Segundo, está surgindo um novo grupo de internautas que, por lazer ou entretenimento, diariamente passam horas na internet consumindo, papoando ou cocriando *clipes*, vídeos, fotos e notícias. Terceiro, como mencionado anteriormente, os fatores demográficos continuam influenciando positivamente a demanda de produtos criativos; por um lado, os jovens e adolescentes começam a consumir criações digitais mais cedo, e por outro lado os idosos, principalmente os “jovens aposentados” dispõem de mais tempo para lazer e participam mais intensamente nas atividades culturais, recreativas e turísticas.

Classificação das indústrias criativas



AS CIDADES CRIATIVAS NA VIDA URBANA

No Brasil, como em outros países, está havendo um interesse por parte de várias cidades e prefeituras pelo conceito das “cidades criativas”. Trata-se de cidades ou aglomerações urbanas que estão redefinindo suas políticas no sentido de reforçar a infraestrutura cultural e recreacional a fim de atrair investimentos, turismo e a chamada “classe criativa”. Neste movimento, a economia criativa vai em paralelo com a transição rumo à economia verde, pois nestas cidades o objetivo é um lugar agradável para se viver com baixo nível de poluição, uso de energias renováveis, boa infraestrutura de transporte e comunicação e muita área verde para lazer e recreação. Normalmente, há um deslocamento das indústrias e a base da economia local passa a ser os serviços, comércio de qualidade e uma grande diversidade de atividades culturais e artísticas.¹³ Porém, a cidade criativa não vive só de artistas ou de profissionais da economia criativa. Criatividade precisa ser usada em todos os níveis e principalmente na forma inventiva de lidar com os problemas sociais e econômicos inerentes a cada cidade, como saneamento, trânsito, segurança, prostituição e drogas. Criatividade é necessária na abordagem com que a cidade enfrenta seus desafios e oportunidades, usando imaginação para criar uma cultura empresarial e sinergia entre o setor público, privado e as esferas comunitárias. É preciso que as burocracias também se tornem criativas e mais eficientes. Para que uma cidade se torne criativa, é preciso criar condições para os cidadãos se transformarem em agentes, e não vítimas das mudanças.¹⁴

Em conclusão, o Brasil pode se beneficiar desta fase estimulante de transformação da sociedade moderna. O país tem

vasto potencial para reforçar e melhor se beneficiar de sua economia criativa, e a partir daí inovar e criar bases sólidas para um desenvolvimento mais inclusivo e sustentável. Se faz imperativo investir massivamente em educação de qualidade e aprendizado contínuo, principalmente para os jovens que estão em busca de novos caminhos num mundo extremamente competitivo. Existem desafios contornáveis e oportunidades viáveis, desde que haja vontade política, determinação e visão estratégica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- United Nations ECOSOC (2001) Population, Gender and Development.
- United Nations, ECOSOC (2013) World Population Prospects Report.
- United Nations UNCTAD/UNDP (2008) Creative Economy Report 2008.
- United Nations, UNCTAD/UNDP (2010) Creative Economy Report 2010.
- UNCTAD Global Database on Creative Economy
- European Commission, EUROSTAT Cultural Statistics (2007).
- GIBSON, Heather J.; SINGLETON, Jerome F. (2012). *Leisure and Aging: Theory and Practice*.
- RAPOPORT, R.; RAPOPORT (1975). *Leisure and the family life cycle*.
- STUART-HAMILTON, Ian (2006). *The Psychology of Ageing: An Introduction*.
- BOWLING, Ann (2005). *Aging well: quality of life in old age*.
- WILLIS, Sherry L. (1996). *Adult development and aging*.
- Ministério da Cultura e IBGE (2006). Perfil Cultura dos Municípios Brasileiros
- DOS SANTOS-DUISENBERG (2012). Digital innovation and creative content. Paper presented at the World Summit on Internet and Multimedia, China.
- DOS SANTOS-DUISENBERG (2013). *Creative Economy and Digital Services: BRICS Network*.
- DOS SANTOS-DUISENBERG (2009). Creative Economy: beyond economics. In: *After the Crunch*, London. (www.creative-economy.org.uk).
- DOS SANTOS-DUISENBERG (2010). *A economia criativa e a indústria cinematográfica, Indústria Cinematográfica Brasileira – Volume II – Economia e Direito*.
- DOS SANTOS-DUISENBERG (2012). *Towards a more creative and green economy, Think pieces*. Creative blueprint UK.
- LAUNDRY, C. (2006). *The Art of City Making*.

NOTAS

1. ONU, Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948). Convenção internacional sobre os direitos econômicos, sociais e culturais (1966). Artigo 15 – Tomar parte na vida cultural e beneficiar-se do progresso científico e artístico.
2. General Assembly Resolution 34/180, annex.
3. European Commission, EUROSTAT Cultural Statistics (2007).
4. United Nations (2013), World Population Report.
5. United Nations UNCTAD/UNDP (2010) Creative Economy Report 2010.
6. Dos Santos-Duisenberg (2012). Digital innovation and creative content – a perfect match, Paper presented at the World Summit on Internet and Multimedia, China.
7. Ministério da Cultura e IBGE (2006). Perfil Cultura dos Municípios Brasileiros.
8. Dos Santos-Duisenberg (2013). Creative Economy and Digital Services: Digital BRICS Network.
9. United Nations, UNCTAD/UNDP (2008). Creative Economy Report – 2008.
10. UNCTAD Global Database on Creative Economy
11. Dos Santos-Duisenberg (2009). Creative Economy: beyond economics, in *After the Crunch*, London.
12. Dos Santos-Duisenberg (2010). A economia criativa e a indústria cinematográfica, *Indústria Cinematográfica Brasileira – Volume II – Economia e Direito*.
13. Dos Santos-Duisenberg (2012). *Towards a more creative and green economy, Think pieces*. Creative blueprint UK.
14. Laundry (2006). *The Art of City Making*.

Edna dos Santos-Duisenberg

Economista e diplomata internacional aposentada da ONU. Fundadora e ex-chefe do Programa de Economia Criativa da UNCTAD em Genebra (United Nations Conference on Trade and Development)

Tempo livre como ativo econômico

Luiz Wilson Pina

Quem passeia em um domingo de sol por um parque na Zona Oeste da capital de São Paulo verá milhares de pessoas ocupando aquela grande área de conservação urbana das mais diferentes maneiras: enquanto alguns andam pelas suas alamedas e trilhas, outros estão deitados na grama, sozinhos, com a família ou em grupos. Muitos circulam em bicicletas e em triciclos, as quadras de tênis e futebol de salão reúnem outras dezenas de pessoas, e os bancos acolhem leitores de livros, revistas e jornais, e pequenos grupos que simplesmente conversam ou observam o movimento. Nada é diferente do que ocorre simultaneamente em muitos milhares de outros parques semelhantes pelo mundo, independentemente do ciclo natural das estações.

Para uma pergunta simples – por que as pessoas estão ali naquele momento entretidas com essas atividades ou exercendo tais atitudes? – buscam-se respostas mais complexas, que remetem a variáveis sociais, culturais, econômicas e ambientais. Antes de qualquer debate teórico, pode-se lembrar sinteticamente que as pessoas frequentam aquele parque e os inumeráveis outros locais

semelhantes para exercer o seu direito discricionário – de livre e espontânea escolha – ao tempo livre.

No século XX, muitas nações do mundo procuraram construir uma infraestrutura para oferecer serviços e atividades à população no seu tempo disponível e discricionário (de sua escolha pessoal e coletiva). Um dos países mais eficazes e eficientes nesse sentido foi o Canadá, considerando a institucionalização de políticas públicas na área, a participação popular no processo e a apropriação dos recursos públicos pela população. Foi implantada no país uma notável rede pública de equipamentos culturais e esportivos. Como explica Duxbury no relatório *Under Construction* (2008, p. 1-4), “o rápido desenvolvimento econômico no pós-guerra” foi acompanhado por “um movimento paralelo iniciado no campo cultural”. Incentivado com um impulso inicial da federação dos artistas canadenses, que recomendou em 1944 que deveria ser criada uma rede nacional de centros culturais comunitários, surgiu, a partir do início da década de 1960, um sistema de centros culturais em todo o país, com grandes projetos públicos construídos e

colocados em funcionamento na década seguinte.

Mas o uso intenso dessa rede e seu prolongado período de funcionamento determinaram um custo social e econômico para a nossa época. No início do século XXI, vários estudos constataram que as instalações culturais, sociais, comunitárias e recreativas estavam envelhecidas e apresentavam uma situação de deterioração considerável, e recomendaram em vários documentos (como o relatório em referência) que essa rede de equipamentos direcionados para o atendimento direto do tempo livre da população canadense fosse reformada, recuperada e renovada. Os mesmos estudos estimaram o déficit dessa estrutura em \$40,2 bilhões de dólares canadenses – investimento de grande monta e vitalmente necessário, levando em conta que o custo de deixar toda a estrutura se deteriorar seria seguramente muito maior no médio e no longo prazo.

Este é um exemplo de um programa de escopo nacional, mas podem ser relatados outros exemplos de iniciativas locais ou específicas, como o caso da cidade espanhola de Bilbao, no país

basco. De acordo com Morato e Iglesia (2010, p. 218), a municipalidade de Bilbao investiu E\$142 milhões na “Operação Guggenheim”, com a implantação do Museu de mesmo nome e projetos complementares de urbanização que refizeram e revitalizaram o seu entorno e região de localização. Os resultados são conhecidos: inclusão da cidade no circuito turístico nacional e internacional, ganhos econômicos para a cidade, novas referências em políticas urbanas e aprimoramento qualitativo dos serviços locais oferecidos aos visitantes. Todavia, o Museu Guggenheim é um equipamento cultural com vocação turística, direcionado mais para os visitantes do que para a população da cidade, constatação que deu origem a outra iniciativa: mesmo em plena (e muito grave) crise econômica, a municipalidade investiu E\$75 milhões para implantar o Alhóndiga Bilbao, Centro de Ócio y Cultura, transformando um antigo armazém de vinhos construído entre 1905 e 1910 em moderno complexo de instalações para atividades artísticas, esportivas e recreativas, projeto executado a partir de 2001 e inaugurado em 18 de maio de 2010. Objetivo: atendimento à população local. Apesar da difícil situação econômica da Espanha, o Alhóndiga Bilbao mantém uma programação permanente de atividades e eventos para os residentes no município e na região, assumindo outra função talvez não prevista quando de sua implantação: a de agente econômico, além de sociocultural, pois influencia direta e indiretamente a economia da cidade. Também assim funciona o Centro de Cultura Contemporânea de Barcelona (CCCB), inaugurado em 1994 e que apresenta uma intensa programação cultural, superando as complicadas condições econômicas do país e proporcionando

alternativas viáveis para o lazer dos habitantes da cidade e adicionalmente para os turistas e visitantes.

Empreendimentos semelhantes, tanto em épocas de bonança como de crises do sistema sociopolítico e socioeconômico, foram implantados em inúmeras cidades em todos os continentes, oferecendo atividades e serviços orientados para o tempo livre de suas respectivas populações locais. Um exemplo nacional está sendo consolidado na cidade do Rio de Janeiro, com os dois grandes espaços culturais na região central da tradicional Praça Mauá, o Museu de Arte do Rio (MAR), inaugurado em março de 2013, e o projeto do Museu do Amanhã, atualmente em construção.

Deve-se ressaltar no exemplo acima que tais iniciativas devem ser pensadas e planejadas sempre com a visão do todo, social, cultural e urbano, sem prejudicar outros processos que já funcionam e atendem à população. O projeto Porto Maravilha arrisca comprometer a identidade afro-brasileira da Zona Portuária do Rio de Janeiro, local onde nasceram: o samba (no terreiro da Mãe de Santo Tia Ciata); o Carnaval de Escolas de Samba; o escritor Machado de Assis; o compositor Ernesto Nazareth; o sambista Paulo da Portela. Suscita dúvidas pertinentes um projeto que destrói a raiz de toda uma cultura. É importante citar a descoberta do Cais do Valongo, local de desembarque de centenas de milhares de negros escravizados. E na Zona Portuária estão localizados 47 barracões de Escolas de Samba (17 já foram despejados pela prefeitura). Destes barracões, somente 12 ficarão, pois estão na Cidade do Samba. Trinta e cinco terreiros de umbanda e candomblé serão removidos para a implantação de um projeto que deveria consultar e considerar com mais ênfase os interesses da população local.

Ainda no Brasil, a rede de equipamentos socioculturais do Serviço Social do Comércio (SESC) e do Serviço Social da Indústria (SESI) destacam-se com uma ampla e diversificada oferta de atividades e eventos, atendendo a milhões de pessoas por ano. O SESC Belenzinho, em São Paulo (capital), por exemplo, construído no lugar de uma antiga fábrica na Zona Leste da cidade, registra a frequência de 30 mil pessoas num final de semana de clima ensolarado.

Um exemplo de abrangência nacional é o sistema de Parques Nacionais dos Estados Unidos, que recebe centenas de milhões de visitantes por ano, que pagam ingressos para utilizá-los, com empresas concessionárias proporcionando serviços diversos aos usuários, e o mesmo sistema no Canadá, que funciona de modo semelhante. Os dois sistemas nacionais atuam com planos plurianuais de negócios, visando sua sustentação econômica, para não exigir recursos públicos adicionais que são solicitados para outras prioridades.

Outro sistema importante em vários países, como Estados Unidos, Japão e Coreia do Sul, é o dos parques temáticos e aquáticos, representando um setor que há muitas décadas ganhou importância econômica como um segmento ativo e dinâmico no mercado.

O JOGO NO USO DO TEMPO LIVRE

As formas de atuação dos parques temáticos e aquáticos, privilegiando a diversão e o entretenimento, nos conduzem à obra célebre de Johan Huizinga, de 1938, quando então reitor da Universidade de Leiden, na Holanda, *Homo Ludens – O Jogo como elemento da Cultura*. Nela, seu autor postula a ideia de que o jogo tem importância fundamental no desenvolvimento da nossa civilização, e o define como:

“(...) uma atividade ou 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 mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana” (HUIZINGA, 1993, p. 31).

Huizinga, um erudito como poucos, analisa os variados sentidos atribuídos à palavra “jogo” em diversas culturas, o seu significado como fenômeno cultural, sua expressão na linguagem, suas funções culturais, suas conexões com o conhecimento, a literatura, a arte, o direito e a guerra, procurando demonstrar que o comportamento lúdico, do latim *ludus* (conforme explica o autor, “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e os jogos”), foi primordial na construção da sociedade humana, articulando permanentemente as relações dos indivíduos e dos grupos sociais em todas as instâncias da existência humana.

O jogo, em inumeráveis formatos e modalidades, faz parte da vida e da cultura das sociedades desde tempos imemoriais, e uma grande variedade deles sobreviveu até hoje adequando-se às mudanças do tempo, inclusive nos meios utilizados – do tabuleiro ou da mesa para o computador – e nos materiais – do baralho de papel de pouca duração para o de plástico.

Todas as épocas e todas as sociedades jogaram, nos intervalos de tempo entre as suas ocupações, e em todas as ocasiões que as condições de vida e as regras sociais de cada tempo o permitiam. Não é de surpreender, portanto, que o segmento de jogos digitalizados tenha hoje tanta

importância econômica, e que exista uma produção tão grande nesse campo da economia criativa, ampliado ainda com os aplicativos para telefones celulares e *tablets*.

Mesmo tão antigo, tão comum e tão presente nas sociedades humanas, e talvez por isso mesmo, o jogo está sujeito ainda a interpretações ambíguas e/ou conflitantes, constatando-se uma eterna tendência a classificá-los em adequados ou inadequados, inofensivos ou nocivos, estimulantes ou nefastos. Não há dúvida de que a monetarização do jogo está no foco dessa rejeição social que se observa nas sociedades em geral. Jogar a dinheiro sempre foi condenado pelas diferentes religiões, por legisladores e líderes políticos e por grupos sociais organizados. Ainda é tabu em alguns países, enquanto outros buscaram formas de regulação dos mesmos, incluindo sua circunscrição a determinadas áreas geográficas previamente escolhidas com suporte em determinações legais. Este é um tema controverso, que não deve ser ponderado como extensivo ao jogo em si, aos jogos em geral, um fator sociocultural de suma influência na civilização humana do seu início até o tempo presente.

Associando-se e associado inúmeras vezes ao jogar, mas com identidade e características próprias, o brincar é igualmente um relevante fator sociocultural dessa mesma civilização, eternamente presente nas ocupações do tempo discricionário. Daí sua importância na vida infantil, na obviedade da constatação da grande proporção desse mesmo tempo discricionário na vida das crianças, aspecto extremamente valorizado na vida moderna, inclusive com legislações pertinentes que as protegem das práticas abusivas de outras épocas, como no início da Revolução Industrial quando as crianças eram submetidas à mesma

desumana carga horária de trabalho dos adultos. Essa é uma das principais mudanças civilizatórias realizadas nos dois últimos séculos, com implicações diretas na qualidade de vida das sociedades, dos indivíduos e das famílias.

Dos parques urbanos aos centros culturais, dos museus aos modernos cinemas múltiplos dos *shopping centers*, dos parques nacionais às arenas de espetáculo, dos *performing arts centers* às academias de ginástica, dos *playgrounds* às *lan houses*, das praças às piscinas e parques aquáticos, das brinquedotecas às salas de jogos, das pequenas mesas em concreto com tabuleiros desenhados nas orlas das praias às salas de espetáculos, dos eventos pequenos e médios em esporte e arte aos megaeventos consagrados, nossa civilização contemporânea apresenta um variado acervo de ofertas para o tempo livre das pessoas, grupos e coletividades. Compreender o seu significado sociocultural, sociopolítico e socioeconômico está relacionado diretamente com a interpretação das diferentes formas de uso do tempo, e com as variadas alternativas com as quais esse uso se distribui em cada cultura e em cada sociedade.

DOS MEIOS DE PRODUÇÃO AO ESTILO DE VIDA: A GERAÇÃO DE UM TEMPO SOCIAL CONTEMPORÂNEO

Por muitos séculos, o nosso processo civilizatório atribuiu reduzido valor social e econômico ao tempo livre – esses momentos do cotidiano sem tarefas ou ações previamente definidas e com finalidades concretas como trabalho, cuidados com a residência e com a família, estudo e outras ocupações consideradas importantes ou necessárias pela mentalidade vigente em cada época histórica. Essa interpretação foi gradualmente alterada

pelo movimento humanista, que incluiu o bem-estar pessoal e coletivo como um direito social e difuso. Por inúmeras razões e causas, somente a partir do início do século XX a humanidade criou condições sociais e econômicas para concretizar esse direito, reduzindo gradativamente a carga horária de trabalho das classes trabalhadoras e propondo alternativas de descanso como folgas e férias remuneradas.

Gershuny (2000) e Rybczynski (2000) descrevem em suas respectivas obras como a moderna sociedade experimentou uma gradual queda no número de horas semanais de trabalho, da metade do século XIX até o início do século XX (de mais de 60 horas semanais para cerca de 50), e da segunda década do século passado até os anos 1960 (de cerca de 50 para aproximadamente 40). Desse momento em diante a curva de redução praticamente se estabilizou no mundo inteiro, com exceção de alguns países (como Coreia do Sul e México, por exemplo) que se mantiveram num patamar mais elevado comparativamente aos demais.

As amplas e profundas transformações nos meios de produção, distribuição e consumo de bens e serviços foram decisivas para essa redução no longo

prazo, do século XIX ao XXI. Dos processos mecânicos aos elétricos, daí para os procedimentos eletrônicos, e depois para a mecatrônica, dos métodos manuais aos meios totalmente digitalizados, da comunicação lenta da imprensa escrita cujas edições eram lidas somente no dia seguinte, e conforme a distância a ser percorrida pelo meio físico (jornal e revista), até semanas depois de sua impressão, para a atual mídia digital que percorre o mundo com apenas alguns toques no computador, mudanças quantitativas e qualitativas foram alcançadas no uso do tempo social, alterando profundamente os modos e estilos de vida da sociedade.

Na Tabela 1, pode-se observar o quadro da realidade atual nas estatísticas da *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) sobre as horas de trabalho nos países-membros da organização. Em 2000, a média anual de horas trabalhadas por ano era de 1.844, e em 2012 de 1.765. O país de menor média, a Holanda, passou de 1.430 horas por ano em 2000 para 1.381 horas por ano em 2012.

Os quadros estatísticos da OECD (disponíveis no site <http://stats.oecd.org>) demonstram uma estabilização dessas mudanças socioeconômicas na última

década, e evidenciam uma considerável proporção de tempo não comprometido com o trabalho, tanto na semana quanto no ano. Por exemplo, se temos 8.760 horas por ano (de 365 dias), somente 21% desse tempo está ocupado com o trabalho nos países-membros da OECD. Na Holanda em 2012, 84% do tempo anual médio estava disponível para o descanso e demais atividades do cotidiano.

No Gráfico 1 pode-se visualizar a proporção de horas disponíveis por ano para outras ocupações e atividades, na média geral da OECD. Temos a situação da

Tabela 1

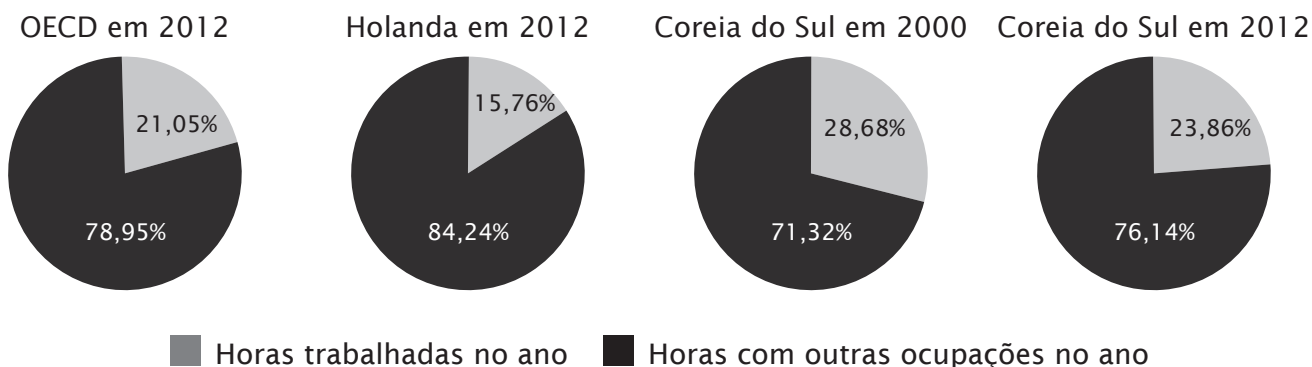
Número de horas trabalhadas por ano

PAÍS	2000	2012
Alemanha	1.450	1.399*
Austrália	1.776	1.728
Canadá	1.777	1.710
Chile	2.263	2.029
Coreia do Sul	2.512	2.090*
Espanha	1.731	1.686
Estados Unidos	1.836	1.790
França	1.523	1.479
Holanda	1.435	1.381
México	2.311	2.226
Reino Unido	1.700	1.654
Média total da OECD	1.844	1.765

Nota: *Dados referentes ao ano de 2011
Fonte: OECD StatExtracts

Gráfico 1

Horas de trabalho por ano em proporção ao tempo total anual segundo a OECD



Fonte: OECD StatExtracts

Holanda, país pesquisado com a menor carga de trabalho anual, e a comparação com a Coreia do Sul, em dois momentos (2000 e 2012), na qual se observa a redução de horas de trabalho no período e o ganho em tempo anual para sono e descanso, afazeres domésticos, estudo, cuidados pessoais e o lazer, com uma diferença de cinco pontos percentuais a mais entre os dois anos.

Quanto a outro indicador, a média de horas de trabalho por semana, a Coreia do Sul decresceu de 51,1 em 2000 para 44,6 em 2011, enquanto permaneceu praticamente estável nos países europeus (Holanda de 31,8 em 2000 para 30,5 em 2011, Alemanha 37,1 em 2000 e 35,5 em 2011, França 37,2 em 2000 e 38,0 em 2011).

No Brasil, conforme estudo do IPEA (2009, p. 3), baseado em dados do PNAD-IBGE, a carga horária semanal de trabalho variou de 44,1 em 1988 para 39,4 em 2007, numa progressão muito próxima à que ocorreu historicamente nos países da OECD.

Aplicando ponderação semelhante à do indicador anterior (tempo anual de trabalho), se a semana tem 168 horas, apenas 21% desse tempo é destinado ao trabalho na Alemanha, 23% na França e 18% na Holanda.

Proporcionalmente, no caso do trabalhador brasileiro, este dedicava no ano de 2011 23,5% do seu tempo médio semanal ao trabalho, dispondo dos 76,5% das horas restantes da semana para descanso (sono) e outras ocupações de sua escolha ou do seu cotidiano habitual. Essas observações podem igualmente ser visualizadas no Gráfico 2.

Ambos os indicadores, o anual e o semanal, mostram uma proporção muito maior de tempo discricionário, para o sono e o repouso e para todas as demais atividades que fazem parte da vida das pessoas. Não se deve esquecer que uma parte desse tempo pode ser consumida no ir e vir entre residência e trabalho, o que evidencia a importância para a qualidade de vida de um sistema de transporte público eficiente e bem distribuído pelo tecido urbano. E todos conhecem sobejamente a história dessas mudanças nos sistemas produtivos e de distribuição de bens e serviços, muito se escreve e se estuda a respeito, sobretudo na literatura da gestão e administração, da engenharia de produção, da economia e da sociologia. Mas pouco ainda se reflete sobre as consequências desses processos sobre as formas de uso do tempo social, sobretudo considerando o *tempo livre*.

Esta é uma noção derivada e associada com outros entendimentos. Modernamente, não se considera mais o tempo livre como originado totalmente pelo trabalho (como aquele tempo social liberado pelo trabalho, após serem cumpridas todas as obrigações deste).

O tempo social se divide em (GERSHUNY, 2000; IBGE, 2012): *tempo contratado*, dedicado ao trabalho e ao estudo (formal e informal); *tempo comprometido*, para os cuidados com a moradia e a família; *tempo necessário*, para o sono, o descanso, a alimentação, a higiene pessoal; e finalmente o *tempo livre*, a fração temporal remanescente após a subtração dos tempos anteriores do ciclo diário de 24 horas.

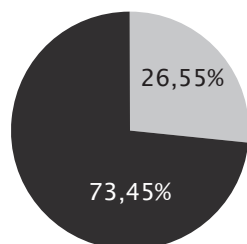
E o tempo livre está caracterizado por um paradoxo: é um tempo sujeito a compromissos, em tese escolhidos por decisão pessoal e coletiva; uma vez processada a decisão, torna-se um tempo comprometido, isto é, o que cada um vai fazer com a escolha assumida.

Identificar essas características do tempo social transformou-se em tema e foco de pesquisas, denominadas estudo do orçamento-tempo, em inglês *Time Use Research*. O estudo pioneiro foi coordenado pelo pesquisador húngaro

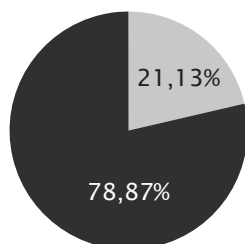
Gráfico 2

Horas de trabalho por semana em proporção ao tempo total

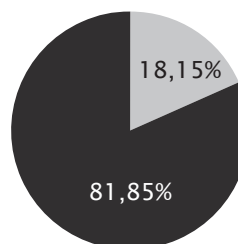
Coreia do Sul em 2011



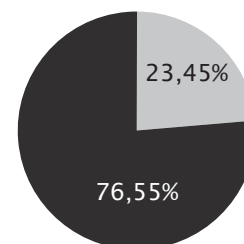
Alemanha em 2011



Holanda em 2011



Brasil em 2011



■ Horas trabalhadas na semana ■ Horas com outras ocupações na semana

Fonte: OECD StatExtracts, IBGE, Pesquisa de Uso do Tempo 2009, e IPEA, Comunicação da Presidência nº 24.

Alexander Szalai, que publicou em 1972 o livro *The Use of Time: Daily Activities of Urban and Suburban Populations in Twelve Countries*, trabalho que iniciou mundialmente essa modalidade de pesquisa social, reunindo informações coletadas nos países participantes em anos anteriores, sobretudo em 1970 e 1971. O Brasil participou dessa pesquisa global, por intermédio do então IUPERJ, com coordenação do professor Amaury de Souza.

Dessas investigações, que geralmente confirmam as estatísticas da OECD, emerge um desenho sofisticado das formas de uso do tempo social nos vários países onde são realizadas. Constatou-se a divisão entre tarefas do cotidiano, a execução de atividades simultâneas – como ouvir rádio enquanto se cuida da casa –, a complexidade das formas de utilização e vivência do tempo em nossa civilização. E identifica-se o tempo dedicado a outras atividades relacionadas diretamente com as opções feitas no tempo livre, no processo de escolha e decisão de cada pessoa, comunidade e cultura.

Nesse sentido, Gershuny (2000, p. 163) demonstra que o estudo de orçamento-tempo realizado em 20 países (da América do Norte, Europa, Ásia e Oceania) em 1985 indicou um total de 367 minutos diários de lazer em média, dos quais 125 minutos em atividades realizadas fora do domicílio. Pesquisas posteriores confirmam essa proporção, que se alterou pouco até os tempos atuais, indicação já proporcionada anteriormente pelas citadas estatísticas da Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico (denominação em português da OECD). Nessa pesquisa não foi questionado aos participantes qual era o seu tempo livre, mas sim o seu tempo de lazer. Essas noções,

na literatura científica a respeito, são diferenciadas e simultaneamente adotadas como sinônimas.

A pesquisa pioneira realizada no Brasil pelo IBGE (2012), em cinco unidades da Federação (Pará, Pernambuco, Rio Grande do Sul, São Paulo e Distrito Federal), foi feita com amostra de 10.092 domicílios, dos quais 53.1% responderam (5.360 domicílios). Essa pesquisa adotou determinados critérios para verificar o tempo livre dos brasileiros. Os principais indicadores utilizados foram: Tempo médio por dia dedicado às atividades principais; e proporção de participantes nas atividades principais. Constatou-se que na média geral o tempo livre diário é de 274 minutos, e que 157 minutos são dedicados a atividades culturais, *hobbies* e esportes. Esta última informação se aproxima da pesquisa citada por Gershuny (125 minutos). O tempo médio diário de trabalho apurado foi de 8,02 horas, que corresponde aos dados anteriores obtidos pelo PNAD, conforme citado anteriormente.

Todos os estudos e pesquisas constatam: o tempo livre é dependente das transformações nos demais tempos sociais (contratado, comprometido e necessário). E, na sociedade atual, as variadas exigências e modos de ocupação nesses tempos deixam pouca margem para sobram mais minutos para o tempo livre. As tendências indicam, portanto, que nos próximos anos haverá pouca variação quantitativa nesse sentido. O que pode ser efetivado é a melhoria progressiva da qualidade de uso desses tempos sociais, aliviando as restrições e aspectos cansativos e desgastantes do trabalho e do estudo, facilitando a realização dos afazeres domésticos, e melhorando o padrão de saúde dos indivíduos e das coletividades.

DO FATOR SOCIAL PARA O SISTEMA ECONÔMICO: QUANDO O TEMPO LIVRE SE TRANSFORMA EM COMPROMISSO

Do ponto de vista da qualidade do tempo livre e dos modos como ele é comprometido, alguns aspectos devem ser considerados. Ocupar o tempo livre (no paradoxo citado) irrestritamente pode comprometer sua qualidade. Como lembra Gershuny (2000, p. 51) “qualquer lazer que temos é crescentemente sobrecarregado com mais e mais atividades de consumo”. Todos sabem que o sistema econômico cria permanentemente mais e mais formas de uso do tempo de diversão e entretenimento, como jogos digitalizados, expansão das redes de televisão etc. Transformar o tempo livre simplesmente em tempo de consumo agrega pouco para a sua qualidade de uso e fruição. Não se trata de condenar essa alternativa, presente e consistente em nossa sociedade de consumo, mas sim de ponderar alternativas viáveis.

Da mesma forma, deve-se evitar o que o mesmo autor observa: “Um foco central das noções modernas de lazer na sociedade moderna (*sic*) vê as atividades de lazer como um resíduo, simplesmente o que sobrou quando nós deixamos de ir ao trabalho” (GERSHUNY, 2000, p. 61).

Não se deve, portanto, adotar essa noção restrita sobre o lazer e o tempo livre. Não devem ser considerados residuais, mas sim parte integrante da vida de cada pessoa e das coletividades em geral. Witold Rybczynski (2000) recorda a espera ansiosa pelo fim de semana, na sua infância, quando começou a frequentar a escola, na adolescência, no ensino médio, na juventude, na universidade, e finalmente na vida adulta de trabalho. Era o momento em que podia se dedicar a variadas ocupações que considerava mais interessantes, incluindo dormir

até tarde e ficar lendo no seu quarto, na infância e adolescência, participar de grupo de teatro, na juventude, e clubes de jazz posteriormente. Completa Rybczynski (2000, p. 18); “Meu tempo livre era bem aproveitado, por isso eu achava que o controlava, mas não era bem assim. Na verdade, eu fazia o que queria, mas certamente não era *quando* queria”.

Segundo o mesmo autor, “...o fim de semana ganhou, no mínimo, mais importância e hoje regula muito mais nosso comportamento” (2000, p. 18). “O domingo, que era o dia do descanso, se tornou apenas um dos dois dias que costumam ser de enorme atividade” (2000, p. 19).

Analisando a expansão dos finais de semana com os feriados autorizados, que produzem períodos de folga consecutivos de três a quatro dias (e até mais, como no Carnaval brasileiro, por exemplo), Rybczynski afirma (2000, p. 20): “Essa nova estrutura do tempo é importante porque afeta não só *quando* descansamos, mais ainda *como*.”

Nossa sociedade em permanente transformação gerou um fator social importante, ou uma variável social significativa: as variadas formas de uso do tempo, e, dentre elas, o tempo livre e o tempo de lazer, noções associadas que dão um significado especial para determinada parcela do tempo cotidiano e do tempo de vida. E, concomitantemente, produziu muitas maneiras de usar esse tempo discricionário, e de dar outros significados a esse mesmo tempo, inclusive no campo da economia, do emprego e, paradoxalmente, do trabalho. Como relata Gershuny (2000, p. 242):

“Empregos são criados pelo lazer. Alguns empregos envolvem a produção de bens que possibilitam a redução do tempo consumido nas rejeitadas atividades de trabalho manual. Mais pessoas

tem maior quantidade de suas necessidades básicas satisfeitas usando menos do tempo da sociedade, o que em retorno significa que menos tempo pode ser gasto satisfazendo mais das necessidades mais sofisticadas das pessoas.”

Quando verificamos, por exemplo, o volume econômico das transações globais da indústria da música, para citar apenas um segmento do entretenimento, podemos compreender melhor a

Nossa sociedade em permanente transformação gerou um fator social importante, ou uma variável social significativa: as variadas formas de uso do tempo, e, dentre elas, o tempo livre e o tempo de lazer (...)

assertiva acima (empregos são criados pelo lazer). E podemos considerar que o sistema produtivo cria constantemente possibilidades de redução do tempo de trabalho em variados setores industriais e comerciais, o que se transforma em produtividade, que permite o atendimento de novas exigências individuais e sociais. A dificuldade é exatamente distinguir em que medida esses processos podem aumentar o tempo livre, que, como visto, apresenta tendência de permanecer em relativa estabilidade quantitativa nos próximos anos (e talvez décadas).

Podemos, entretanto, evoluir na análise para outro enfoque. Considera Gershuny (2000, p. 248) que:

“A base material para a estrutura econômica da sociedade é o estilo de vida, o padrão das atividades diárias dos seus membros. Os atos mundanos de comer, beber, exercer cuidados pessoais, aprender e recrear constituem a demanda que mantém a economia e consequentemente provê os seus empregos.”

De acordo com esse quadro, pode-se considerar como possível o surgimento e a consolidação de muitas variações nas atividades diárias, se as sociedades atuais adotarem iniciativas concretas e viáveis de mudança nos seus respectivos estilos de vida. Se este é o fator criador de emprego e trabalho, as formas de uso do tempo livre são variáveis geradoras do mesmo resultado. Desde que seja evitado o paradoxo citado pelo mesmo autor (2000, p. 51):

“Cada ano nós temos que trabalhar mais arduamente em nosso tempo livre para consumir todas aquelas coisas pelas quais tivemos que trabalhar mais duramente para produzir em nosso tempo de trabalho.”

Em muitas ponderações prospectivas buscando visualizar o futuro próximo, pretende-se esse resultado com a aplicação cada vez maior e mais extensa da tecnologia, que pode ampliar a produtividade e com isso liberar mais tempo do trabalho para outras ocupações. Mas esse era o raciocínio adotado nos anos 1950 e 1960 do século passado, que vislumbavam o surgimento de uma civilização do lazer, ou ainda, de uma civilização do tempo livre. Constatamos que essa perspectiva não se realizou, e estamos distantes ainda desse tempo de utopia.

Mas temos todas as condições sociais, econômicas, educacionais, culturais e tecnológicas para alterar substancialmente o nosso estilo de vida, como indica Gershuny. Os estudos de orçamento-tempo apresentam indicadores consistentes para essa mudança, tanto pelos agentes públicos quanto pelos privados do sistema sociopolítico e socioeconômico.

Sugere-se mudar o foco, do aumento do tempo livre, processo estabilizado por um longo período, passado e futuro, para a melhoria desse tempo social, e, sobretudo, para a melhoria das alternativas oferecidas pela sociedade para o seu usufruto individual e coletivo. São opções na mesma linha daquelas exemplificadas na introdução: quanto mais atividades e serviços gerenciadas e oferecidas pelos agentes sociais e econômicos, públicos, privados e do terceiro setor, a baixo custo para a população ou a custos compatíveis com o seu nível de renda, maior será a qualidade social do seu tempo livre. Que, observado sob a ótica do lazer, é hoje fator econômico relevante e consistente.

Como, aliás, informam Crossley *et al.* (2012): O setor agregado de lazer, recreação, entretenimento e turismo gerou no ano de 2009 nos EUA uma renda total de US\$ 1.470 bilhões (um trilhão e quatrocentos e setenta bilhões de dólares, cerca de 10% do PIB dos EUA), mesmo no auge da atual crise econômica. O faturamento anual de alguns setores confirma essa importância: Parques temáticos e de diversões: US\$ 11,8 bilhões; Centros esportivos e academias: US\$ 21,6 bilhões; Setor de Alimentos e Bebidas: US\$ 433,4 bilhões; Hotelaria: US\$ 175,1 bilhões; Companhias de artes performáticas: US\$ 16,1 bilhões; Agências de viagens: US\$ 19,3 bilhões; Indústria do jogo: US\$ 26 bilhões (sem contar os hotéis-cassinos); Produção de cinema e teatro: US\$ 79,8 bilhões. Cabe ressaltar que as atividades com jogos

ilícitos não foram contabilizadas neste relatório.

Evidentemente, este é o quadro apresentado por uma sociedade no estado da arte do nosso desenvolvimento econômico, científico e tecnológico. Mas não é impossível que outras sociedades possam apresentar situações bem parecidas. Por exemplo, a mídia no Brasil informa constantemente que apenas o turismo no país já é responsável por 4% do PIB. Se acrescentarmos outros segmentos, como esporte e atividades artísticas,

*(...) ao gerar tempo livre,
o sistema socioeconômico
incentiva indivíduos e
coletividades a procurarem
inúmeras e diversificadas
formas de ocupação do
mesmo (...)*

poderemos nos aproximar ainda mais daquela proporção registrada na América do Norte.

Essa é uma constatação que os estudos e pesquisas confirmam gradativamente: ao gerar tempo livre, o sistema socioeconômico incentiva indivíduos e coletividades a procurarem inúmeras e diversificadas formas de ocupação do mesmo; ao se tornar um tempo comprometido com essas ocupações, o tempo livre se transforma em fator econômico, produtor de renda e emprego. Observando as tendências de transformação de

nossas sociedades, pode-se especular que sua importância nessa condição possa até mesmo se ampliar. Mas esta, como visto, é uma questão basicamente de qualidade. O que direciona a ponderação para lembrar que é a sociedade como um todo o agente com o encargo de proporcionar essa variedade qualitativa de atividades e alternativas.

Porque o tempo livre, exatamente por ser *a priori* descomprometido, por ser em essência o tempo sem compromisso prévio, é o tempo para criar, perceber, desempenhar, experimentar, inovar, ensaiar, interpretar, aprender, preservar, compartilhar. É o tempo privilegiado para o desenvolvimento criativo, para desenvolver a identidade pessoal, grupal e comunitária. É o tempo para entender a cidade, conhecer as suas riquezas culturais, envolver-se com as suas variadas manifestações de arte e de sociabilização.

É também o tempo do brincar e do jogar, seja individualmente, na “paciência” do telefone celular, seja em grupo, na comunidade da terceira idade, no pátio da escola, no truco dos bares ou no meio do churrasco da família ou da empresa.

Pesquisas realizadas pela Federação do Comércio do Estado do Rio de Janeiro (Fecomércio-RJ) e pelo Serviço Social do Comércio no mesmo Estado (SESC Rio), em 2004 e 2005, com a realização de 82.000 e 84.000 entrevistas respectivamente, na capital, região metropolitana e nas cidades mais importantes do interior, registraram uma média de 54% dos respondentes declarando que tinham algum *hobby*. Dentre estes, as preferências indicaram esporte, lazer e cultura, nessa ordem; jogos ficaram na sétima posição comparativa. Nos finais de semana, pouco mais de metade dos entrevistados informou que ver os programas de televisão era a atividade preferida. Mas, de modo geral, verificou-

-se que parte ponderável da população desfruta de poucas opções de lazer, durante toda a semana, e principalmente nos dois dias mais tradicionais de folga, o fim de semana do qual fala Rybczynski.

As indicações dessa pesquisa confirmam a percepção que surge da análise do tempo discricionário de proporção bem maior do que o tempo de trabalho, e mesmo do que do tempo contratado (conforme os conceitos vistos anteriormente): em nossa sociedade atual, a questão deslocou-se da quantidade em horas do tempo de lazer para a qualidade de sua ocupação ou usufruto.

O tempo não remunerado pelo trabalho assume um valor social indiscutível: dispor de alternativas diversificadas e de qualidade para a sua ocupação é um direito social difuso na sociedade globalizada, mesmo que cada cultura possa encontrar formas diferenciadas de distribuição temporal das atividades e práticas, e atribua significados e prioridades próprios a cada ocupação conforme o seu acervo cultural, suas preferências individuais e coletivas e suas atitudes e comportamentos específicos. Práticas esportivas, artísticas, associativas, reuniões e festas, festivais e competições, caminhadas ou brincadeiras, ouvir música pelos vários meios disponíveis, jogar dominó, xadrez ou damas na praça ou entrar nas comunidades de jogos por computador, passar tardes de sábado na loja de quadrinhos cujas prateleiras estão recheadas de jogos digitais, passear pelo calçadão da cidade praiana ou pelo parque urbano, frequentar parques temáticos e aquáticos, fazer viagens longas e curtas, conversar com os amigos ou organizar rodadas intermináveis de truco ou outras modalidades de jogos de cartas, são algumas dentre tantas possibilidades que a criatividade,

a imaginação e a curiosidade humanas podem explorar no seu tempo livre.

Por todas essas perspectivas, paradoxais ou não, o tempo livre vai além do social, torna-se um tempo produtivo para a sociedade (daí o paradoxo). O tempo não remunerado assume um valor econômico, porém com outro sentido em sua geração: mesmo quando primariamente de consumo, pode ser o tempo da fruição e do usufruto das conquistas e dos legados da nossa civilização e de nossas sociedades. Além de renda e emprego, pode ser o fator de renovação da vida social; já é, por enquanto, um dos principais impulsionadores da denominada economia criativa, que ganha importância crescente na nossa época. E pode contribuir em muito para a consolidação da economia sustentável, que busca soluções no sistema produtivo e tecnológico, mas pode encontrá-las nas formas de uso do tempo social.

Como referenciado anteriormente, compete à organização social, política e econômica construir, como foi feito no Canadá com a sua rede de equipamentos culturais, um sistema bem distribuído urbana e geograficamente de oferta de atividades e serviços que tornem o tempo livre estimulante e interessante para todos, como um direito difuso. Mesmo sem ser esse o objetivo inicial, o sistema econômico será um dos principais beneficiários de tal realização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carga horária de trabalho: evolução e principais mudanças no Brasil.* Comunicado da Presidência nº 24. Rio de Janeiro: IPEA, 2009.
- CROSSLEY, John C. et al. *Introduction to Commercial Recreation and Tourism – An Entrepreneurial Approach*. 6. ed. Urbana: Sagamore, 2012.
- DUXBURY, Nancy (ed.). *Under Construction: The State of Cultural Infrastructure in Canada*. Vancouver: Centre of Expertise on Culture and Communities, Simon Fraser University at Harbour Centre, 2008.

GERSHUNY, Jonathan. *Changing times: Work and Leisure in Postindustrial Society*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993.

MORATO, Miren Martín; IGLESIA, Roberto Gómez de La. *Projetos e Processos Emblemáticos: O caso Bilbao*. In: REIS, Ana Carla Fonseca (Org.). *Cidades Criativas: Soluções Inventivas: o papel da copa, das olimpíadas e dos museus internacionais* (p. 202-279). São Paulo: Garimpo de Soluções, 2010.

Pesquisa Piloto de Uso do Tempo 2009: Primeiros Resultados. Rio de Janeiro: IBGE, 2012.

OECD StatExtracts. Disponível em: <<http://stats.oecd.org/Index.aspx?DatasetCode=ANHRS>>. Acesso em: 12 ago. 2013.

RYBCZYNSKI, Witold. *Esperando o fim de semana*. Tradução de Beatriz Horta. Rio de Janeiro: Record, 2000.

Luiz Wilson Pina

Economista, especialista em Elaboração e Avaliação de Projetos em Lazer e Recreação, pela UFM; Mestre em Lazer, pela UNICAMP; e membro do grupo de pesquisas em Lazer da USP.

O fim da hipocrisia

Boni

(José Bonifácio de Oliveira Sobrinho)

É chegada a hora de discutir a questão do jogo no Brasil. Hoje, o monopólio dos jogos de apostas em dinheiro legais encontra-se na mão do Estado, enquanto que o setor privado pode, no máximo, fazer “promoções comerciais”, que também lidam com a questão da sorte através de sorteios, mas apenas de bens de consumo, nunca de dinheiro. Esses últimos são controlados pela Secretaria de Acompanhamento Econômico (SEAE),¹ órgão do Ministério da Fazenda, através de sua Coordenação Geral de Análise de Promoções Comerciais (COGAP).²

Os sorteios de bens, como carros e casas, dentre outros, tão comuns atualmente por supermercados e *shopping centers*, mas não somente por estes, renderam quase R\$ 50 milhões em arrecadações públicas entre os anos de 2006 e 2009. Nesse período, foram distribuídos cerca de R\$ 300 milhões em prêmios por diversas empresas em todo o Brasil. Com demanda crescente, apenas nos anos de 2010 e 2011 mais de R\$ 36 milhões foram arrecadados para os cofres públicos em impostos com essas atividades.³

Ao longo das décadas, a bebida, com o poder industrial e a propaganda através de filmes etc., se tornou algo com

glamour, símbolo de *status* social. Hoje, uma boa garrafa de vinho, de champagne, whisky, vodka ou saquê é considerada um presente de fino trato. Até mesmo a cachaça, agora reconhecida internacionalmente como produto típico brasileiro,⁴ está perdendo seu cunho depreciativo e ganhando uma imagem de sofisticação. O curioso é que qualquer pessoa que tenha o mínimo de intimidade com as clínicas e hospitais de reabilitação sabe que a maior parte dos internos são os usuários de álcool, cuja recuperação é mais difícil do que a de drogas como a cocaína e, o pior, a reincidência é bastante elevada. Isso sem considerar que o álcool, sendo droga lícita, vem sendo usado de forma alarmante por crianças na mais tenra idade sem que algum tipo de controle tenha se mostrado efetivo.

Já o jogo, em todo o mundo, uma vez legalizado, mostrou-se de fácil e absoluto controle, tendo se tornando glamoroso e algo que tem a ver com estilo e com a alta sociedade.

No Brasil, entretanto, o jogador parece se manter, ao menos nos discursos oficiais, como sinônimo de degradação da sociedade. A imagem do jogador como um irresponsável, presente no Brasil da década

de 1940 e ligada a uma necessidade de tutela por parte do Estado, se sustenta no paradigma de que as pessoas não têm capacidade para decidir sobre a própria vida. É o retrato perfeito de dependência que Dostoiévski – de quem tive a honra de conhecer o apartamento-museu quando, poucos anos atrás, estive em São Petesburgo – cria em seu livro *O Jogador*.⁵ Como muito bem descreve o crítico Norberto Perkoski em seu ensaio sobre a obra, “*a rede de conflitos (na trama) é permeada pelo capital, esse último subordinando às relações afetivas e motivando a sequencialidade do narrado. A busca de dinheiro mobiliza e impulsiona os contraditórios movimentos do jogo afetivo, influenciando os pensamentos e as ações das personagens. Essa situação desnuda o jogo como uma entidade que acaba por revelar uma certa corporeidade, concretizada por meio da dependência que as personagens mantêm em relação a ele, capaz que é de sedimentar, alterar ou modificar por completo o rumo das ações daqueles que com ele se envolvem e, conseqüentemente, da própria narrativa*”.⁶

É essa visão do jogo como elemento degradante que também encontramos

reproduzida na literatura, teatro, novelas e letras de música nacionais. Basta lembrarmos algumas músicas, como “Eu não quero mais”, cantada pelo grupo Fundo de Quintal, em que ouvimos os versos:

*“Eu já falei pra você, ô Sombrinha
Joga essa mulher no lixo
Além de caolha e ter pouco cabelo
Ela toma cachaça e joga no bicho”*

Mas essas são imagens anacrônicas que já não fazem parte da realidade ocidental. O Brasil é hoje um dos únicos países do mundo em que o jogo ainda é tratado pelo poder público dessa forma – isto é, o jogo que não está nas mãos do próprio poder público. Em todos os países civilizados, o jogo desenvolvido pelo setor privado é liberado, e ganha-se muito com ele. Na América do Norte e na Europa, modelos da nossa civilização, são movimentados mais de US\$220 bilhões por ano com o jogo (Tabela 1). É o jogo gerando empregos, desenvolvimento econômico, investimentos, ampliando o acesso à cultura, à diversão e à arte.

Grandes nomes da cultura brasileira como Grande Otelo e Carmem Miranda nasceram no Cassino da Urca, que se tornou um ícone dos “anos dourados” da noite carioca e ganhou reconhecimento internacional. Nosso mais famoso arquiteto, Oscar Niemeyer, se no início de carreira tivesse preconceito contra o jogo, talvez nunca viesse a ser o que foi, já que seu primeiro grande projeto público foi a construção de um cassino em Belo Horizonte, cidade administrada na época pelo então prefeito Juscelino Kubitschek. O luxuoso Cassino da Pampulha⁸ (capa da revista), por ele desenhado em 1940, foi uma casa de jogos cuja arquitetura, até hoje, se destaca por sua modernidade.

O problema é que os jogos de apostas em dinheiro no Brasil ficaram restritos, por lei, ao monopólio do Governo (Tabela 2). Apenas o Turfe escapou da estatização.

Ao setor privado, coube contentar-se apenas com as citadas ações promocionais, nas quais empresas de bens e serviços estimulam consumidores através do acúmulo de pontos, de sorteios ou vales-brinde. Empresas como o Baú da Felicidade⁹ enquadram-se nesta categoria. Entretanto, em festas juninas e quermesses também podemos encontrar variadas modalidades de jogos, incluindo bingos e sorteios. A arrecadação dos jogos realizados nas loterias federais¹⁰ é distribuída através de entidades governamentais para financiar esporte, seguro social, educação, cultura (Gráfico 1) e segurança. Em 2012, foram arrecadados nas loterias R\$ 10,49 bilhões e repassados R\$ 4,89 bilhões (Gráfico 2).

Discute-se muito sobre a legalização de drogas e a diminuição da maioridade

penal. Sobre um assunto tão importante quanto – a questão do jogo no Brasil – quase nada ouvimos. Precisamos acordar para o fato de que o jogo existe no Brasil, e não é reprimindo e criminalizando

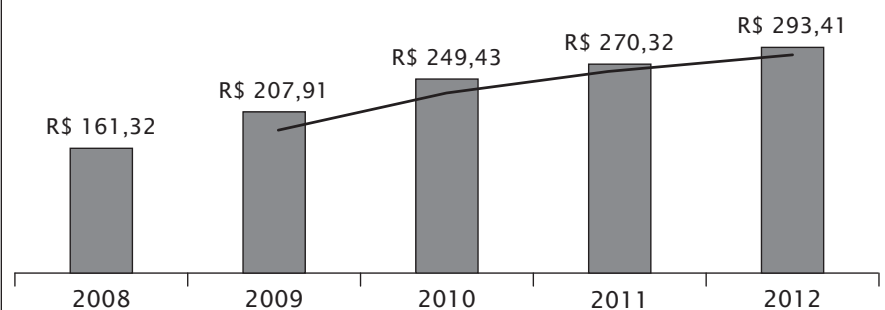
Tabela 1

Movimento mundial de apostas brutas⁷

América do Norte	US\$ 120 bilhões	36%
Europa	US\$ 102,5 bilhões	30%
Ásia e Oriente Médio	US\$ 75,6 bilhões	22%
Oceania	US\$ 16,5 bilhões	5%
América Latina e Caribe	US\$ 17,5 bilhões	5%
África	US\$ 4,7 bilhões	1%
Brasil	US\$ 3 bilhões	1%
Total	US\$ 339,8 bilhões	

Gráfico 1

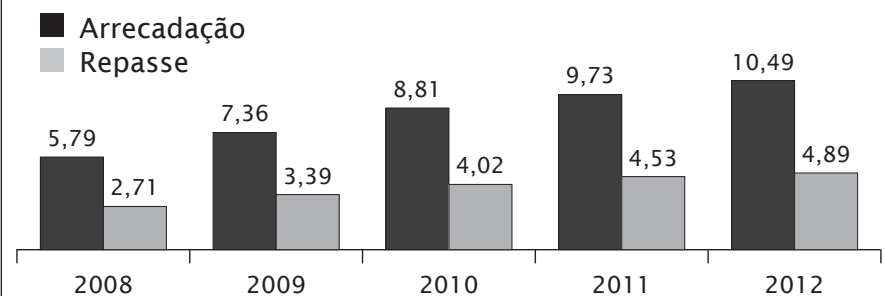
Repasso da Loteria Federal para o Fundo Nacional de Cultura (valores em milhões)



Fonte: Portal da Caixa Econômica Federal.

Gráfico 2

Arrecadação e Repasse de Loterias Federais (valores em bilhões)



Fonte: Portal da Caixa Econômica Federal.

sua prática que ele vai sumir. Se assim fosse, há décadas ele teria desaparecido do país. Segundo um estudo realizado pelo Boletim de Notícias Lotéricas (BNL), o jogo ilegal no Brasil movimentava cerca de R\$ 18 bilhões¹¹ todos os anos – muito mais do que o jogo legalizado. São centenas de milhões de reais que deixam de ser incorporados pela União em forma de impostos. E com a internet surgem ainda mais possibilidades. De acordo com o TG.Net¹², 53,6% dos internautas brasileiros jogam *on-line*, somando 35,1 milhões de pessoas (Gráfico 3).

No Congresso Nacional, dezenas de propostas envolvendo a legalização do jogo¹³ avolumam-se, sem conseguir ir para frente. E a não ser que consigamos fazer uma triagem desses diversos projetos e propostas de legalização do jogo, tentando unificá-los e levá-los a cabo de uma vez por todas, continuaremos com o jogo ilegal no Brasil gerando corrupção.

O jogo fiscalizado gera divisas, e pode se tornar importante fonte de renda para diversos segmentos da sociedade, como para o meio artístico e cultural. Cidades com elevada renda *per capita*, como Petrópolis, do velho Quitandinha, ou Campos do Jordão, por exemplo, em que praticamente inexistia a vida noturna, poderiam criar centros de entretenimento envolvendo música, gastronomia, teatro e cinemas, tudo em torno do jogo, como vemos no exemplo de Las Vegas. Eu, que já estive em Las Vegas diversas vezes, nunca apostei um só dólar. Isso porque ao redor de um centro de jogos criam-se estruturas imensas, e aquela é hoje a cidade que mais recebe grupos para congressos, seminários, *workshops* e feiras do mundo. Seus hotéis e *shopping centers* são os maiores do mundo. Com a maior concentração de restaurantes da América do Norte, Las Vegas é hoje a capital da gastro-

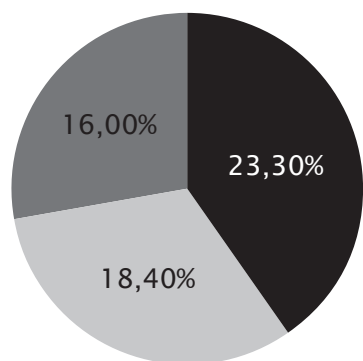
Tabela 2

Entidades que oferecem o jogo no Brasil¹⁴

NATUREZA JURÍDICA	MODALIDADES	ÓRGÃO FISCALIZADOR	LEI
Loterias Federais	Mega-Sena, Timemania, Quina, Lotomania, Dupla Sena, Federal, Instatânea, Loteca, Lotogol e Lotofácil.	Fiscalização Geral de Loterias, subordinada à Diretoria das Rendas Internas do Tesouro Nacional.	DECRETO-LEI Nº 6.259 DE 10 DE FEVEREIRO DE 1944. Dispõe sobre o serviço de loterias, e dá outras providências. DECRETO-LEI Nº 204, DE 27 DE FEVEREIRO DE 1967. Dispõe sobre a exploração de loterias e dá outras providências.
Loterias Estaduais	Variadas modalidades		Inúmeros Decretos Estaduais
Entidades Turfísticas	Vencedor, Placê, Dupla, Exata, Trifeta, Quadrifeta, Acumuladas, Big Exata, Betting 5, Super Betting, Pick 3, Segunda Pick 3 e Pick 3 Final.	Comissão Coordenadora da Criação do Cavalo Nacional – CCCCN, colegiado diretamente subordinado ao Ministro de Estado da Agricultura	LEI Nº 7.291, DE 19 DE DEZEMBRO DE 1984. Dispõe sobre as atividades da equideocultura no País, e dá outras providências.
	Sweepstake	Diretoria das Rendas Internas do Tesouro Nacional	DECRETO-LEI Nº 338, DE 16 DE MARÇO DE 1938. Dispõe sobre a realização do plano de sorteio denominado “Sweepstake”
Setor Privado OBS: prêmios apenas em bens e serviços, não podendo ser em dinheiro.	Sorteio, Vale-brinde, Concurso, Assemelhados	Ministério da Fazenda	LEI Nº 5.768, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1971. Abre a legislação sobre distribuição gratuita de prêmios, mediante sorteio, vale-brinde ou concurso, a título de propaganda, estabelece normas de proteção à poupança popular, e dá outras providências.
	Consórcios	Banco Central do Brasil	LEI Nº 11.795, DE 8 DE OUTUBRO DE 2008. Dispõe sobre o Sistema de Consórcio.
Entidades Desportivas	Bingo (direito revogado por lei)	Caixa Econômica Federal	LEI Nº 8.672, DE 6 DE JULHO DE 1993. Institui normas gerais sobre desportos e dá outras providências. Revogada pela Lei nº 9.615, de 1998. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. LEI Nº 9.981, DE 14 DE JULHO DE 2000. Revoga o Bingo autorizado na Lei nº 9.615. DECRETO Nº 3.659, DE 14 DE NOVEMBRO DE 2000. Regulamenta a autorização e a fiscalização de jogos de bingo, e dá outras providências. Revogado pelo Decreto nº 7.984, de 2013.

Gráfico 3

Modalidades jogadas on-line por 53,6% dos internautas



■ Jogos nas redes sociais
■ Jogos de azar
■ Apostas em loterias de esportes

Fonte: IBOPE, TG.Net, 2011.

nomia nos Estados Unidos. Os teatros fixos para circos e *shows* representam milhões de dólares em investimentos. Las Vegas mantém o jogo, mas o jogo fez nascer ali uma indústria de turismo familiar sem precedentes na história. Um negócio de bilhões de dólares/ano. Não poderíamos fazer o mesmo em algum lugar deste imenso Brasil?

O JOGO DO BICHO, O CARNAVAL E O FUTURO DO SAMBA

O Jogo do Bicho, hoje considerado contravenção penal, é um jogo tipicamente brasileiro, e sua importância histórica para o Brasil não pode ser questionada. Os banqueiros denominados de bicheiros, seus administradores, sempre apoiaram e apostaram no Carnaval, muito antes do poder público se posicionar favoravelmente a essa manifestação da nossa cultura popular. A ligação Carnaval-Bicho não é coisa atual. Vem dos anos 1930. A Portela, por exemplo, uma das três primeiras Escolas de Samba do Brasil e

até hoje recordista com 21 campeonatos, teve como patrono o banqueiro de Bicho Natalino José do Nascimento, o Natal. Parte da arrecadação do jogo sempre foi destinada ao megaevento do Carnaval, que gera anualmente milhares de empregos e atrai turistas de todo mundo. Em 2013, os quatro dias de Carnaval atraíram 6,2 milhões de turistas e geraram cerca de R\$ 5,7 bilhões em receitas para o Brasil.¹⁵

No mundo do entretenimento, o Carnaval e os desfiles das Escolas de Samba são comparáveis aos grandiosos eventos de entretenimento de Las Vegas, e ao Cirque Du Soleil, mas normalmente não temos essa visão. E se o Carnaval é o que é hoje, deve-se, principalmente, ao amor do povo pelo evento e a presença do Jogo do Bicho, não só pelo investimento, mas também pelo gerenciamento e produção do espetáculo. Há uma hipocrisia em relação à parceria do Jogo do Bicho com o Carnaval. Por um lado, querem tornar o primeiro um crime, com uma reformulação no Código Penal. Por outro, não querem que os repasses do poder público para as Escolas de Samba cresçam. Esquece-se que esses repasses são ínfimos se levantados os custos reais de cada Escola e mais ainda se comparados aos quase R\$ 6 bilhões gerados

em receitas para o Brasil com turismo durante o Carnaval.

Ademais, segundo pesquisa do Ibope, 58% dos cariocas e fluminenses são contra a criminalização do Jogo do Bicho¹⁶, e quase metade dos brasileiros concorda com sua legalização, de acordo com pesquisa do DataSenado¹⁷ (Tabela 3). Como parte da nossa cultura, o Jogo do Bicho é inclusive elegível a uma indicação geográfica¹⁸, brasileira. Como no exemplo da cachaça, com certificado de indicação com denominação de origem, que hoje conta com enorme capacidade de exportação, o Jogo do Bicho deveria ser considerado Patrimônio Imaterial do Brasil.

Segundo o Instituto Brasileiro da Cachaça (IBRAC), em 2012 cerca de 90 empresas exportaram 8,06 milhões de litros de cachaça, gerando uma receita de US\$ 14,99 milhões. Qual seria a capacidade de arrecadação de impostos com o Jogo do Bicho, que há mais de um século faz parte da nossa cultura nacional, e tanto contribuiu para a formação do país? E quais seriam os impactos para a economia e para a sociedade da abertura de cassinos e bingos, que tirariam da ilegalidade cerca de R\$ 18 bilhões e gerariam empregos, investimentos e a ampliação do acesso à cultura?

Tabela 3

O Jogo do Bicho deve ser legalizado?
Pesquisa realizada em outubro de 2012

	REGIÃO						TIPO DO MUNICÍPIO		
	Total	Norte	Nordeste	Centro Oeste	Sudeste	Sul	Capital	Região Metrop.	Interior
Concorda	48	38	50	38	49	54	47	39	50
Discorda	50	59	49	62	50	44	51	58	49
NS/NR	2	4	1	0	2	1	2	3	1
Total	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Base	1232	104	341	100	507	180	303	120	809
(Valores percentuais – %)									
Fonte: DataSenado, http://www.senado.gov.br/datasenado .									

É hora de deixarmos a hipocrisia de lado e apostarmos no nosso país. A Justiça Eleitoral no Brasil possui o mais avançado sistema de controle e apuração de votos do mundo. Nossa tecnologia de controle é tão eficiente que o Brasil chega a exportar seus sistemas de controle de Imposto de Renda. Por que não usar toda essa tecnologia para fiscalizar e controlar o jogo?

O Jogo do Bicho atravessou gerações e governos, sobreviveu a turbulências políticas e até mesmo aos anos de chumbo da ditadura militar. Adequou-se aos tempos de UPPs e certamente não desaparecerá se a lei transformá-lo em crime. O que precisamos é de uma visão nova sobre o assunto. Vamos aprender com o exemplo dos países desenvolvidos e legalizar de uma vez por todas o jogo no Brasil – aplicando nossos mais modernos sistemas de controle e fiscalização e fazendo avançar o desenvolvimento que tanto queremos ver em nosso país.

NOTAS

1. SEAE – Esplanada dos Ministérios – Bloco P – Sala 309 – CEP 70048-900 – Brasília – DF. Portal: <http://www.seae.fazenda.gov.br/>
2. Mesmo endereço e portal da SEAE.
3. Fonte: Relatórios de Atividades da SEAE 2009 e 2011, disponíveis em seu portal na internet.
4. O reconhecimento da Cachaça como produto típico brasileiro é parte do acordo bilateral entre os governos do Brasil e Estados Unidos, firmado em abril de 2012. A Cachaça Artesanal de Paraty (RJ) tem registro de Indicação Geográfica no INPI desde 2007 e a Cachaça de Salinas (MG) teve seu registro concedido em 2012. Fontes: <http://www.brasil.gov.br> e <http://www.inpi.gov.br>
5. A primeira tradução foi publicada em 1931, pela editora Cultura. Tradução recomendada: *Um Jogador*, tradução diretamente do russo de Boris Schnaiderman, Editora 34, 2011 (3ª edição).
6. JOGOS TEXTUAIS EM O JOGADOR, DE DOSTOIÉVSKI, Norberto Perkoski.
7. Fonte: Estudo do Mercado do Jogo Ilegal no Brasil, Seminário Internacional “Gestão Integral de Salas de Jogos”, realizado em Mar del Plata, Argentina, em 2012.

Sorteios, vale-brindes e promoções

Em todo território nacional, empresas de bens e serviços, como supermercados, administradoras de cartões de crédito, concessionárias e produtoras de eventos, estimulam consumidores através do acúmulo de pontos, de sorteios ou vales-brinde para os interessados em ganhar bens e serviços. Como exemplo: no supermercado Pão de Açúcar, o cliente ganha pontos fornecendo seu CPF no início da compra, seja qual for o valor; a Federação Paraibana de Futebol (FPF) realizou em junho deste ano o sorteio de dois carros que o patrocinador da competição destinou aos torcedores; através de mídias sociais, ao compartilhar uma das imagens disponibilizadas na página no Facebook www.facebook.com/EPDireito o internauta concorre a um iPad; e ao comprar um roteiro TAM Viagens com o cartão MasterCard o consumidor ganha o do acompanhante.

Recentemente foram editadas algumas normas restritivas, mas é necessário repensar esse assunto de forma maior, completa, visando o aproveitamento potencial do jogo para criar empregos, abrir oportunidades e promover a circulação de riquezas, voltado para o mercado interno e mercado global, com uma visão ampla e sem preconceitos. Enfim, sem hipocrisia.

8. O Dr. Marco do Valle analisou que a origem do repertório de Niemeyer está montada em duas obras de 1941: a Pampulha e o projeto não executado do Estádio Nacional do Rio de Janeiro, e afirma: “Tento entender como ele vai fazer essa arquitetura leve, que colocará a engenharia sob tensão até virar uma arquitetura na qual o desenho e a forma são a mesma coisa”. Fonte: *Jornal da Unicamp*, dezembro de 2007.

9. O Baú da Felicidade foi uma empresa brasileira do empresário Senor Abravanel, o Silvio Santos. Em julho de 2011 foi anunciada a venda das lojas do Baú da Felicidade para o Magazine Luiza, por R\$ 83 milhões.

10. A administração das Loterias Federais foi delegada à CAIXA em 1962, a União tornou-a responsável por sua exploração e por repassar, ao Governo Federal, os valores destinados aos beneficiários legais, provenientes da arrecadação com a venda dos produtos lotéricos. Fonte: Portal da Caixa Econômica Federal.

11. “Estudo do Mercado do Jogo Ilegal no Brasil”, Boletim de Notícias Lotéricas (BNL), 2012.

12. O TG.net é uma pesquisa *on-line*, do Ibope. O levantamento foi realizado entre maio e junho de 2011, nos mercados de São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Porto Alegre, Curitiba e Distrito Federal, Goiânia, e Nordeste.

13. Lista de projetos de lei sobre a legalização de jogos no Congresso nacional em artigo publicado nesta revista de autoria da advogada Deborah Sztajnberg.

14. Fonte: Portais da Caixa Econômica, do Planalto e do Jôquei Club Brasileiro.

15. Fonte: *Correio Brasiliense*, 04/03/2013

16. Fonte: Resultado da pesquisa contratada pelo Ibope no portal *Boletim de Novidade Lotéricas*, publicado em 29/09/2012.

17. Fonte: Pesquisa realizada pelo DataSenado em outubro de 2012, disponível para *download* no Portal do Senado.

18. Identificação de um produto ou serviço como originário de um local, região ou país, quando determinada reputação, característica e/ou qualidade possam ser vinculadas essencialmente a sua origem geográfica, sendo passíveis de proteção legal contra uso de terceiros, em termos de Propriedade Industrial.

José Bonifácio de Oliveira Sobrinho (Boni)

Publicitário, empresário e diretor de televisão, é atualmente sócio da TV Vanguarda. É ex-presidente de Operações da Rede Globo, na qual atuou em diversos cargos. Foi membro da Convenção Internacional da National Association Broadcasting (NAB) dos Estados Unidos e da União Europeia de Radiodifusão. Trabalhou nas redes de televisão: TV Tupi, TV Paulista, TV Rio, TV Excelsior. Lançou, em 2011, *O Livro do Boni*, que conta a história dos últimos 60 anos dos meios de comunicação no Brasil.

Uma tradição popular que merece respeito

Zeca Pagodinho

*“Oh bicheiro,
qual é o grupo do talão?
Quero ver a minha sorte
na palma da tua mão”¹*

O Jogo do Bicho é uma tradição enraizada na cultura brasileira. Eu mesmo já fui apontador e tenho muitos familiares e amigos que trabalharam, vamos dizer assim, no ramo. Não só no subúrbio do Rio de Janeiro, como em toda a cidade, essa atividade faz parte da vida das pessoas e dá emprego para muita gente que não teria outra oportunidade de renda para sobreviver. Todo mundo joga nos bairros mais pobres, pois o Jogo do Bicho é a diversão do povo trabalhador e dos comerciantes, como donos de padarias, quitandas, biroskas e armarinhos.

Alguns apostadores jogam de acordo com os seus sonhos; outros veem um carro bater e jogam no número da placa; tem gente que joga por conta de um bom conselho da sogra. O número do bicho

pode vir de um acontecimento especial. Mas tem aqueles que queimam um pedaço de papel e depois pisam nele para ver que bicho parece; ou assistem o capítulo da novela procurando a dica do próximo bicho. O fato é que senhoras e adolescentes, pais de família e trabalhadores, todos estão de olho no Jogo do Bicho.

Cresci entre Del Castilho e Irajá², jogando futebol, ouvindo samba todo dia. Sempre embalado pelas histórias da malandragem, dos capoeiristas, dos *partideiros*, dos *carteadores*. Sempre com um botequim perto, jogando sinuca, dominó, *purrrinha*. E com aquela *comidaria* toda que quem é de lá conhece! O bicheiro neste cenário era uma figura central, um homem galante, de sapato branco, camisa e calça branca, barba bem feita, unhas aparadas: um artista, que cantava e compunha sambas. Eu tinha uma baita admiração por estes homens de coragem e elegância.

Foi no pé no jogo que me criei, a central de apuração era na porta da minha casa. As notícias que eu tinha vinham

do samba, daqueles *bons vivants*, que eram os malandros. Toda hora a polícia aparecia: era um corre pra lá, corre pra cá. Era eu quem ia para a rua para comprar cigarros para o pessoal escondido, comprar uma cerveja, levar recado na casa de mulher. Tanto para a mulher legal, como para aquela que ninguém sabia que existia. Terminei ficando amigo de todos.

Lá pelos meus 18 anos, eu precisava trabalhar e pedi um talão³ para o ponteiro, que é quem fica vendendo os talões para aqueles que podem trazer apostas de grupo de moradores, facilitando o trabalho. Para meu povo, trabalhar para o Jogo do Bicho era normal, sempre foi uma coisa como qualquer outra. Muita gente tirava seu sustento na atividade que foi e é muito séria. Lembro dos bicheiros, no meio de uma festa, dizer com aquele ar solene: “*Vou me embora, amanhã trabalho, não posso ficar no samba até tarde*”.

A estrutura do Jogo é bem organizada: tem o gerente, o vigia, os distribuidores. Eu ia buscar a comida deles e eles

me davam uma prata no fim de semana. Sou fanático pelo jogo por conta da arte, da aura que envolve o bicheiro, o jeito de andar, a letra com que ele escreve as apostas, toda cheia de voltas, uma marca registrada. Minha caligrafia traz este traço que aprendi escrevendo talões de apostas.

A matemática do jogo, a agilidade dos cálculos, desde cedo me encantaram. Até hoje guardo comigo uma cartilha das combinações. Até porque, eu ainda jogo no Bicho. E ganho.

Quando trabalhei no Serpro⁴, na década de 1970, eu ganhava muito pouco. Todos os empregados de baixo escalão eram pobres, pegavam dois trens e um ônibus para trabalhar. Existia um ponto do Jogo do Bicho perto do nosso prédio na Lapa, aquele onde fica a Associação Cristã de Moços (ACM)⁵, que recebia as apostas dos nossos diretores. Tudo através do motorista, do faxineiro, do copeiro. Os diretores não podiam aparecer jogando, pegava mal. Cada aposta individual daria hoje uns quinhentos ou mil reais! Vendo aquela situação, eu falei para o dono do ponto: vou trazer todo o jogo do Serpro de uma só vez e você me dá 10%. Combinei com o pessoal e passei a pegar o jogo de todo mundo! O apontador me dava o talão logo que eu chegava para trabalhar. Eu saía perguntando as apostas para os diretores: “*Você vai jogar hoje?*” Alguns respondiam sério: “*Olha que eu mando te prender!*” Eles tinham medo de se comprometer, mas acabavam jogando.

Com uma parte dos 10% que o bicheiro me dava das apostas eu passei a comprar bife, frango para os meus colegas de trabalho no Serpro. Especialmente para aqueles que não tinham como pagar um almoço decente. A marmita do pessoal naquela época era bem magra, só arroz e feijão, quando muito uma sardinha enlatada. Desta maneira, os 10% do Jogo

do Bicho fizeram o meu sucesso naquele emprego.

Hoje, olhando para trás, vejo que o Jogo do Bicho faz parte inseparável da minha trajetória. Na letra do samba “O Bicho que Deu” tem detalhes diretamente ligados com a minha experiência. Tive que adivinhar muitos sonhos para indicar o bicho certo para o apostador. O talão, na palma da minha mão, trouxe alegria para muita gente. Assim como hoje, na mão de centenas de apontadores, o talão faz o povo brasileiro encontrar sua sorte. O Jogo do Bicho é o jogo mais acessível do mundo! Está na calçada de nossas casas, em frente do pé sujo ou numa esquina movimentada.

Quando vejo a imprensa, o governo, a polícia ou o judiciário, condenar o Jogo do Bicho, chego a conclusão de que estas instituições e seus representantes não conhecem a realidade de milhares de cariocas e brasileiros. Não têm noção da importância cultural e histórica dos bicheiros. Sinceramente, sem o Jogo do Bicho, tenho a certeza de que o Carnaval – por exemplo – nunca teria chegado aonde chegou, se transformando no maior espetáculo popular do mundo. O dinheiro das apostas, no lugar de alimentar o capital financeiro e a Bolsa de Valores, alimentou este espetáculo maravilhoso.

O problema é a ilegalidade, então vamos legalizar. Jogo é jogo, que, legal ou ilegal, vai continuar sendo jogo. E o Jogo do Bicho não vai deixar de existir por conta de uma lei que o transforme num crime. Esta prática está na alma do povo brasileiro, tem a ginga do carioca. Com a legalização, quem quiser jogar vai continuar jogando, quem não desejar, não joga. Chega de hipocrisia!

Assim que legalizar, eu vou ser o primeiro fazer uma fezinha. Caso ganhe um conto, vou batucar num talão aquela do Nei Lopes:

*“Avestruz, águia, burro, cavalo,
Elefante, galo, macaco, leão,
Borboleta, cachorro, coelho,
Carneiro, camelo, veado e pavão...
Eu sonhei que você, na floresta,
Estava numa festa mas me viu,
correu.
Fiz a fé no malandro da esquina,
E tu nem imagina o bicho deu”.*

NOTAS

1. Trecho da música “O bicho que deu”, de Zeca Pagodinho.
2. Bairros da Zona Norte da cidade do Rio de Janeiro.
3. Pedir o Talão no Jogo do Bicho significa pedir para trabalhar no apontamento das apostas.
4. Serviço Federal de Processamento de Dados (Serpro).
5. Associação Cristã de Moços do Rio de Janeiro (ACM) fica na rua da Lapa nº 86, no Centro do Rio de Janeiro.

Zeca Pagodinho

Nascido em 1959, o músico, compositor e cantor carioca completou em 2013 trinta anos de carreira. Com 4 canções suas, a coletânea “Raça Brasileira” (gravadora RGE) vendeu 100 mil cópias em 1985. Em 1986 o disco solo “Zeca Pagodinho” vendeu 1 milhão de cópias. Em 2002 ganhou o Latin Grammy Awards de “Melhor Álbum de Samba” com “Deixa a vida me levar”. Em 2010 já tinha 22 CDs gravados.

Contribuição para uma história do jogo no Brasil

Alessandro Ventura da Silva

A existência do jogo é inegável, é possível se negar se quiser quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.¹

Johan Huizinga

Os principais espaços de lazer, recreação e jogos no Brasil variaram de acordo com os regimes e motivações de caráter político, ético, moral e econômico no decorrer da história brasileira. Neste quadrante, é historicamente demonstrável, igualmente, que a força das conjunções de ordem moral e ética pendeu mais para o banimento das atividades lúdicas que envolvem o jogo ou, na sua acepção mais corrente, para a supressão do “jogo de azar”. De igual modo, assim como que por oposição, porém não contraditória-

mente, é comum que grupos de pressão esgarcem o repertório das razões de ordem pragmática e econômica em prol da liberalização de uma praça de jogos no atual território brasileiro. Diante disso, parece ser essencial calibrar os critérios de seleção para dar mais concreção aos objetivos maiores, que é o direito de poder se posicionar em prol ou contra a atividade do jogo.

De qualquer modo, parece insofismável que a atividade do jogo, presente desde tempos imemoriais nas sociedades, é um dado cultural de extrema importância para o convívio recreativo dos seres humanos. O historiador Johan Huizinga sugere que sem atividades lúdicas não seria possível nenhuma construção cultural.² Desde que Platão considerou os homens como brinquedo dos deuses, os elementos mais caros da civilização humana se devem ao ato de jogar. Nesse caso, as associações são numerosas: jogo e guerra, jogo e publicidade, jogo e política, jogo e esporte e assim por diante. Huizinga propõe, ao invés de

um “tudo é vaidade”, um “tudo é jogo”.³ Este último, sugere ainda o autor, precisa ser considerado com uma carga mais positiva do que a expressão bíblica do livro de Eclesiastes, pois é um elemento consubstancial à cultura e à civilização.⁴

Dentre as vantagens da abordagem histórica, como veremos, está a de revelar as contradições encontráveis tanto numa posição como noutra. Ao passarmos pela História do Brasil vista sob o prisma do jogo, notaremos como instituições que no século XVI podiam ser favoráveis a esta atividade se mostraram refratárias a elas no século seguinte ou em períodos curtos de tempo quando passíveis de pressão política, ou quando veículo de interesses econômicos. Assim, o inventário das práticas de jogo no Brasil presente neste artigo, embora não exaustivo, tem por objetivo mostrar que as instituições que direcionam o debate sobre o tema possuem vínculos fortes com pautas político-morais que tendem a enrijecer as discussões quando das tomadas de decisões.



Hotel Quitandinha, em Petrópolis (RJ)

ERA PRÉ-CABRALIANA

Se o estado atual das pesquisas nos campos da história e arqueologia já torna difícil o conhecimento aprofundado de traços gerais dos costumes e da organização político-social do atual território brasileiro antes da invasão europeia, seria ainda mais verdadeiro quando no ato investigativo se tenta focalizar o escopo da pesquisa e assim mergulhar no detalhe dessas organizações sociais. Demasiadamente cativos de uma concepção de história que considerava sempre a coincidência do início sociocultural do território do Brasil com o aparato incursivo português, data apenas de alguns anos a mobilização de recursos para que pesquisadores brasileiros enxerguem o passado indígena como elementos importantes para a compreensão do que somos hodiernamente.

No entanto, pode-se afirmar que o jogo, com intensidade variada, está presente nas diversas sociedades indígenas deste território como dimensão privilegiada da relação com o entorno, fenômenos da natureza, processos e dilemas que configuram o espaço público. Deste modo, e com importantes implicações cosmológicas para a sociedade indígena de Jê, por exemplo, a existência do jogo de corrida da tora,⁵ igualmente encontrável em outras comunidades indígenas, está associada, entre outras acepções, a um certo entendimento da encenação ritual do arquétipo mito do roubo do fogo pelos humanos,⁶ a constituição do casamento ou pelo simples caráter esportivo. Sendo o esporte nacional de todas as tribos Timbiras,⁷ a corrida pode ocorrer durante todo o ano e, em períodos festivos,

excepcionalmente até três vezes por dia. A importância desta modalidade de jogo está assentada na escolha do esporte para os jogos olímpicos indígenas.

A fortuna deste marco zero no que concerne aos jogos e as atividades lúdicas no território está representada na herança deixada nas brincadeiras infantis como o jogo da onça, de patos⁸ e um jogo que encanta os civilizados pela semelhança com o futebol: o jogo da cabeçada. A escassa bibliografia sobre o tema aponta a presença de uma atividade lúdica que possui vigência até os dias atuais nos estados fronteiriços de Mato Grosso e Rondônia. Carlos Fausto em *“Os índios antes do Brasil”* faz referência ao jogo de bola,⁹ conhecido também como *headball*, bastante praticado pelos índios Aikainá.¹⁰ Além da estrutura pública convencional,

é possível extrair a importância destas práticas na medida em que em suas organizações territoriais havia um espaço coletivo dedicado à prática da dança e do jogo de bola.¹¹

CICLO COLONIAL

Desde a invasão da Terra de Vera Cruz, ditar regras para os nativos foi o primeiro sinal da preocupação dos portugueses com a questão da normatividade e a obediência às regras e hierarquias em seu novo domínio. Ao fazê-lo, compuseram e decomposeram uma série de mitos sobre a mistura de bondade e crueldade que perpassaram a experiência de colonização portuguesa, bem como a seu braço religioso evangelizador. Separando os reinos entre bem e mal, de acordo com Maria de Fátima Medeiros, os padres jesuítas afirmavam:

*De um lado o reino de añánga, universo escuro, no qual perfilavam-se os maus hábitos: a antropofagia, a poligamia, a embriaguez pelo cauim, a inspiração do fumo queimado nas máscaras, a mentira, a blasfêmia, o jogo, o roubo, as intrigas, o ódio e as maldades.*¹²

Dado que os nativos tupis não conheciam a noção de pecado conforme a utilização corrente no século XVI cristão, os padres jesuítas decidiram ilustrar com a parábola do reino do mal e do bem os elementos que figuravam num e noutro. Assim, se de um lado o reino do bem, karáibebé rupápe, possuía as propriedades tonificantes para a salvação da alma, a atividade do jogo já era prescrita como fazendo parte do círculo do mal e, como sendo maléfica para a alma, uma ação a ser evitada. O padre José Anchieta, figura de proa no processo de catequização dos índios, foi talvez o principal artífice do cunho moral-religioso na luta contra o

jogo e os maus hábitos nos primórdios da colonização.

Em contrapartida, um registro complementar deixa escapar a base tão pouco comutativa dos encontros entre os portugueses e os nativos indígenas. Deste modo, malgrado as preocupações religiosas, afirmar-se-á apenas que a passagem seguinte faz corresponder a uma crise específica do discurso religioso:

*Um capitão-general do sul do Brasil escreveu ao Rei em 1698 comunicando que as aldeias em breve desapareceriam. Os vereadores da câmara da Vila as estavam despovoando, pois removiam os homens e mulheres a quem cobiçavam e os legavam a seus herdeiros quando morriam. Alguns obrigavam os índios a se casar com escravos negros para que os próprios índios se tornassem escravos. As pessoas ganhavam e perdiam índios em jogos de azar.*¹³

O fragmento narra o episódio de um dos tantos movimentos trágicos da dizimação dos índios sob dominação político-religiosa portuguesa. Ademais, o desfecho da narrativa termina dizendo que onde outrora havia quase mil unidades familiares indígenas, naquele momento restava apenas dez índios adultos e algumas poucas crianças. Além da expulsão dos jesuítas da localidade, a cidade esvaziou-se em virtude de tais estratégias de dominação. Em outro momento, o também religioso Padre Antonio Vieira chega a condenar ardentemente o mau comportamento de seus compatriotas de fé e revela um grau de pessimismo no que tange a tarefa de salvação das almas. Para incrementar o quadro de tragicidade da empreitada religiosa, livros e concubinas índias, além de várias cartas de baralho foram confiscados pelo poder religioso.¹⁴ Eliana Maria Rea Goldschmidt revela como

os jesuítas conviviam com o pecado na sociedade colonial paulista. Ali, não era incomum que jesuítas se atirassem ao jogo apesar das proibições eclesiásticas.¹⁵

A flexibilidade da autoridade moral quanto à atividade de jogar se revela não apenas na dimensão trágica dos fragmentos supracitados. Isto é, dos índios evangelicamente exortados a não participar do círculo do mal através do jogo à vida dos índios se tornarem o próprio objeto das apostas é apenas um dos movimentos que descortina para que direção tende o pêndulo moral quando se trata de extrair algumas vantagens. Numa sociedade um tanto quanto obcecada e marcada pela moral oficial de verniz religioso, o hábito das festas populares católicas era igualmente um momento de lazer e recreação que passava pela atividade lúdica no interior do calendário religioso.

Com distribuição de prêmios aos partícipes da festa, o jogo de canas, argolinha e pato¹⁶ faziam parte da cavallhada ou cavalaria¹⁷ que se tornou quase uma obrigatoriedade nas festas religiosas. De formato e conteúdo medieval, a cavallhada reunia no curso da festa católica os elementos de recordação do mundo profano e do poder e glória do mundo terreno e efêmero.¹⁸ Na transcrição da passagem de Emanuel Araújo:

*O torneio propriamente dito, que se desenrolava durante três dias, consistia em vários jogos, reminiscência de justas medievais, transfiguradas aqui em exercícios de destreza equestre, diversão reservada a fidalgos ou homens de posse. A referência mais antiga de sua prática no Brasil vem do jesuíta Fernão Cardim.*¹⁹

O que tornava o espetáculo ainda mais atraente era o consórcio de disponibilidade temporal, narcisismo maximalista e certo grau de embuste

para tocar as atividades mais perigosas. Normalmente relacionadas à Espanha, as touradas também eram parte integrante dos festejos da fidalguia.²⁰ Assim, ainda de acordo com Emanuel Araújo:

*Às cavalcadas seguiam-se geralmente mais três dias de touradas. Em Portugal e no Brasil o toureiro enfrentava o animal a cavalo, e não desmontado como na Espanha. E para diminuir o risco ao máximo, levando-se a sério que ninguém pretendia morrer na arena, como por criação do país, são mansos os bois; apesar da arte dos cavaleiros e da perseguição dos capinhas, em função de touros não se verão touros.*²¹

A combinação de revestimento do passado da Idade Média com religiosidade terminava por mascarar a identificação entre trabalho e servidão e entre lazer e dominação no ciclo colonial brasileiro.²² Numa organização socioeconômica vinculada à atividade escravocrata, a relação de sinonímia entre jogo e não produção via trabalho em sentido clássico era quase sempre verdadeira. Neste ambiente, para se poder ter acesso à dimensão lúdica ou de passatempo que o jogo proporcionava, tinha de se dispor de meios que estavam intimamente relacionados a certa preocupação de conforto e bem-estar. Isto posto, é apenas desta forma que, almejando criar uma atmosfera de privacidade e conforto, mesmo que rudimentar, o bandeirante Manuel Preto carrega consigo no meio do sertão um jogo de baralho e dois livros²³ ou que, lotado para ser magistrado em Cuiabá, Diogo de Toledo Lara se desenfasiava jogando cartas ou atirando a esmo.²⁴

Em fins do século XVIII, e chegada da família real, constata-se que a vida social nas cidades ia pouco a pouco ganhando

força através do incremento das tabernas, música, teatro e algo ainda de uma tímida vida cultural nos centros urbanos. Neste quadro, o jogo da tavolagem²⁵ se confirmava como divertimento nas horas de lazer das famílias economicamente abastadas.²⁶ Com o transcorrer do tempo, as casas de tavolagem foram se tornando cada vez mais frequentes e chegaram a perdurar como hábito de sociabilidade nas cidades e zonas rurais até o início do século XX, período em que as casas devotadas a este tipo de prática já tinham sido objeto de legislação específica para a atividade.²⁷

À finalidade filantrópica e comunitária que surgiu com a criação da loteria em 1784 acompanhou-se uma enxurrada de alegrias e problemas. No dia primeiro de janeiro de 1788, a capitania de Vila Rica divulga o bilhete de loteria com a relação dos prêmios que serão sorteados em benefício da obra de reedificação da casa da câmara.²⁸ No mesmo ano de 1788, outro bilhete de loteria seria sorteado em prol da mesma obra de reedificação da casa da câmara.²⁹ Já em 15 de abril de 1802 é divulgada, além de um novo bilhete de loteria, a relação de nomes de pessoas com dívidas pendentes à câmara.³⁰ E, exemplo ilustrativo entre muitos outros, o tenente José Correia da Silveira, morador de Suaçuí, requereu providências contra a viúva Francisca da Silva e suas três filhas pardas que “vivem escandalosamente fazendo batuques desonestos, ajuntamentos e jogos, onde se encontram ladrões e malévolos de todas as partes”.³¹

Na verdade, os documentos selecionados são apenas uma pequena parcela da quantidade de bilhetes, nomes, prêmios e falsificações que passara a ocorrer logo após a criação da primeira loteria. Salienta-se, ademais, que este panorama não foi alterado com o advento da independência, seja no que tange às falsificações, seja no que diz respeito ao

aproveitamento da concepção lotérica que se seguiu aos primeiros anos após a reprovação da tutela lusitana.³² Na gangorra de regimentos e irregularidades, as consequências do entusiasmo filantrópico do jogo da loteria, de acordo com Ana Maria Canton:

*A proliferação de loterias em prol de Santas Casas e outras instituições assistenciais e culturais foi enorme, não apenas na Corte, mas em todo país. Isso, no entanto, trouxe consequências negativas, pois as irregularidades eram frequentes. Em novembro de 1840, meses depois de declarada a maioria de D. Pedro II, foi editado o Decreto nº 57, que procurou disciplinar as vendas de bilhetes e as extrações de loteria. Em 11 de agosto de 1841 o Decreto nº 92 introduziu normas para aumentar o controle do governo sobre a loteria. As novas regras, no entanto, só foram acatadas no Rio de Janeiro: nas províncias, as loterias continuaram a ser concedidas com irregularidades. Foi somente em 27 de abril de 1844, por meio do Decreto nº 357, que se regulamentou a loteria brasileira de forma mais eficaz.*³³

Se nos apropriarmos com certa liberdade das categorias utilizadas nas análises sobre a adesão popular aos jogos, parece insofismável que o jogo da loteria era vendido com muito pouco entusiasmo no conjunto da sociedade brasileira. Talvez por contraste comparativo, a literatura sobre jogos de azar que dedicara adjetivos empolgantes quando se referia a outros jogos,³⁴ passou credenciar-nos a conjecturar sobre o sucesso cada vez mais minguante daqueles jogos lotéricos. A chancela desses conteúdos assevera-se ainda mais verossímil quando, no final do regime monárqui-



Copacabana Palace (RJ), onde funcionava um cassino.

co e início do período republicano, nasce aquela que é a mais popular e polêmica atividade de jogo em território brasileiro, a saber, “o jogo dos bichos”.

O OCASO DA ERA MONÁRQUICA E PERÍODO REPUBLICANO

No mês seguinte à abolição da escravidão, uma importante figura do cenário sociocultural carioca enviava um requerimento à câmara dos deputados solicitando uma subvenção para sanar as dificuldades financeiras por qual passava o Jardim Zoológico da cidade. Abolicionista, antes do pedido ele já havia concebido um *boulevard* no lugar da antiga rua dos macacos em homenagem a Lei do Ventre Livre assinada pela Princesa Isabel e Visconde do Rio Branco: 28 de setembro de 1871. A verve abolicionista de João Batista Vianna Drumond deve ter ajudado pouco

na tentativa de angariar fundos para o zoológico. Na verdade, o pedido nem sequer teve respostas por parte dos parlamentares monárquicos. Assim, perseverando na busca de soluções para salvar o zoo da bancarrota financeira, Drumond, num novo requerimento, argumenta que:

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

o contribuinte, pois só jogo, que convém reprimir, seria tributado.”³⁵

O pedido foi respondido negativamente embora acompanhado de uma subvenção de dez contos de réis por ano que mal dava para cobrir as despesas do Jardim Zoológico. Já no período republicano, em 1892, quando na iminência de fechar o zoológico, Drumond aceitou a sugestão do mexicano Manuel Ismael Zevada e sem saber cria a bolsa de aposta mais discutida do Brasil: o Jogo do Bicho, que, de acordo com a notícia de um jornal da época:

“Foram inaugurados anteontem diversos divertimentos no Jardim Zoológico, entre os quais o do sorteio dos animais, que tem por fim animar a concorrência àquele estabelecimento. Esse sorteio consiste no seguinte: d’entre 25

*animais escolhidos pela Empresa é tirado um diariamente e metido em uma caixa quando começa a venda de entradas. Às cinco horas da tarde, a um sinal dado, abre-se a caixa e a pessoa que tem a entrada com o nome e o desenho do animal, ganha-o como prêmio. No próximo domingo o público lá encontrará diversos divertimentos e jogos infantis. Está em construção uma grande sala destinada a bailes populares.*³⁶

Em contraste franco com o entusiasmo causado pelas casas de loterias, a febre do jogo atiçava a curiosidade de todos os segmentos sociais. Nascido da inventividade num quadro de descaso público, o Jogo do Bicho é, provavelmente, o único jogo brasileiro do mundo. Em incrível sintonia com aquele que é um dos períodos mais férteis da história da cultura do Brasil, o Jogo do Bicho é contemporâneo de nascimento de Machado de Assis e do Tenentismo, de Chiquinha Gonzaga e do Samba, de Ernesto Nazareth e dos clubes de futebol. É de se mencionar, igualmente, o grau de impregnância que a nova modalidade de jogo foi capaz de criar, tendo sido tema de músicas, contos e poesias. O nível de entusiasmo com o Jogo do Bicho pode ser atestado na participação de representantes dos mais diversos estratos sociais do país:

“Venceu ontem o gato. A empresa pagou prêmios na importância de 1:420\$000. O Jardim foi visitado por 1350 pessoas.

O Sr. ministro da Guerra visitou ontem o Jardim Zoológico em companhia do barão de Drummond. S. Ex. foi testemunha da forma dos prêmios estabelecidos pela empresa, afim de animar a concorrência daquele estabelecimento. Muito agradou

*a S. Ex. a ordem e asseio daquela vivenda de animais.*³⁷”

São muitos os exemplos que podem ser extraídos dos jornais para confirmar o apelo que o Jogo do Bicho provocava na população brasileira. Segundo explicação de Gilberto Freyre,³⁸ o gosto pelo jogo passava necessariamente pela tradição indígena de brinquedos infantis e arremedo dos animais, estes, naturalmente, legados à população brasileira. A base para tamanha popularidade, ainda de acordo com o autor, estava no resíduo animista e totêmico de cultura ameríndia, cultura essa que depois era reforçada pela africana e que são elementos constitutivos da brasilidade. De qualquer modo, a popularidade do jogo e sua vigência até os dias atuais parecem mostrar, como afirma Amy Chazkel, que as preocupações de lei e ordem não são suficientes para fundamentar a criminalização³⁹ (ou mesmo a proibição) de práticas populares.

As décadas subsequentes ao aparecimento do Jogo de Bicho foram marcadas pela emergência de um mercado de turismo no Brasil que favoreceu o aquecimento de uma intensa vida noturna, estações hidrominerais, termas e climáticas. Enquanto o Jogo de Bicho era condenado à clandestinidade, as “estações de cura” funcionavam normalmente, oferecendo divertimento, festas e jogos de azar em clubes e cassinos instalados nas instâncias.

Frequentemente talhados com arquitetura majestosa,⁴⁰ os cassinos se converteram num dos principais pontos de encontro de sociabilidade das elites.⁴¹ A região sudeste do país como Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais, era a principal concentração dessas verdadeiras bolsas de apostas. No seu interior, atrações vindas de várias partes do mundo, concertos e teatros forneciam os ingredientes que angariavam fama para a época de ouro dos cassinos no Brasil. De

acordo com depoimento selecionado por Natalia Hunstock:

*“(…) era um prédio bellissimo, superbonito, (...) uma decoração condizente com a decoração da época, mas superespetacular, que havia shows maravilhosos, inclusive cantores americanos, cantores estrangeiros que vinham se apresentar no Cassino da Urca porque era um “must” o Cassino da Urca. Havia inclusive uma lanchinha dessas voadeirinhas que o artista vinha, se apresentava, digamos às 8:00 horas, ou coisa assim, no Cassino da Urca, pegava a lanchinha na praia da Urca e ia até Icaraiá rapidinho, fazia o show em Icaraiá, às vezes ia fazer outro show na Urca.*⁴²”

Um exemplo entre muitos, com o Decreto-lei 9215 de 30 de abril de 1946 proibindo a prática ou exploração dos jogos de azar em todo território nacional, muitas casas de jogos e cassinos tiveram de abandonar suas atividades. De fato, este decreto era tanto uma restauração do artigo 50 (Lei 3.688 de 1941) das leis das contravenções penais relativas à polícia de costumes que sancionava a exploração dos jogos como a revogação das leis de 1938, 1942 e 1943 que regulamentavam a prática e exploração dos jogos.⁴³ Através destas promulgações legislativas, termina-se o ciclo de ouro dos cassinos no Brasil e todas as atividades relacionadas ao ramo. Um retorno de algumas atividades de jogos como casas de bingo e máquinas de caça-níquel (*slot machine*) se dá em 1993 com a Lei Zico, ratificada cinco anos mais tarde pela Lei Pelé. O escândalo dos bingos, entretanto, motivou o presidente Lula em fevereiro de 2004 a decretar a proibição dessas atividades, amparada pela Lei Maguito, de dezembro de 2002.

Evolução dos jogos no Brasil – costumes e legislação

REFERÊNCIA	FATO HISTÓRICO
ERA PRÉ-CABRALINA	Esportes, jogos, brinquedos infantis, arremedo dos animais e outras atividades lúdicas indígenas, Índios Aikainá: dança e jogo de bola. Índios Timbiras: corrida da tora.
CICLO COLONIAL	Atividade lúdica no interior do calendário religioso. Herança indígena nas brincadeiras infantis: jogo da onça, jogo de patos; jogo da cabeçada. Catequização dos índios e luta contra o jogo, afirmado por jesuítas como inserido no “círculo do mal”.
1549	Festas religiosas com jogos remanescentes de justas medievais: jogo de canas; argolinha e pato parte da cavalhada, com a distribuição de prêmios.
1595	Padre Antonio Vieira condena atividade de jogos dos jesuítas. Jogo de baralho e tiros como diversão.
1698	Carta ao Rei, do Capitão-general do sul do Brasil: vereadores da câmara da Vila removiam índios das vilas e os legavam a seus herdeiros quando morriam; índios são usados como objeto de apostas em jogos de azar.
1784	Criação da loteria com finalidade filantrópica e comunitária. Irregularidades frequentes: ocorrência de bilhetes, nomes, prêmios com falsificações.
1822	Proliferação de loterias em prol de Santas Casas e outras instituições assistenciais e culturais.
LEI Nº 90/1835	Concede loterias anuais, por seis anos, a favor do Monte Pio Geral dos Servidores do Estado.
DECRETO DE 30/10/1837	Nomeia João Pedro da Veiga tesoureiro das Loterias, faz reverter 2% em benefício do Tesouro Público Nacional diante da Comissão Especial.
DECRETO Nº 57/1840 DE D. PEDRO II	Estabelece a Tesouraria das Loterias para disciplinar as vendas de bilhetes e as extrações de loteria.
1841 E 1844	Decretos introduzem normas para aumentar o controle do governo sobre a loteria e a regulamentação de forma mais eficaz. Proliferam as casas de taboagem nas cidades e zonas rurais até o início do século XX.
LEI Nº 1.099/1860	Proíbe as loterias e rifas de qualquer espécie, não autorizadas por Lei, e dá faculdade ao Governo para conceder loterias. Prados de corridas: movimento anual de apostas de milhares de contos de réis e 10% da renda bruta para as sociedades.
1892	Jornal do Comércio anuncia a criação do Jogo dos Bichos para salvar o zoológico da falência. Mercado de turismo no Brasil favorece o aquecimento da vida noturna e a estações hidrominerais, termais e climáticas.
DECRETO Nº 5.886/1933	Modifica a legislação relativa aos jogos permitidos em Cassinos de praias, de balneários e de estações de água e aos jogos esportivos. Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais, concentram Cassinos que funcionam como bolsas de apostas e como principais pontos de encontro de sociabilidade das elites.
DECRETO-LEI Nº 241/1938	Dispõe sobre o imposto de licença para funcionamento, no Distrito Federal, dos Cassinos balneários, e dá outras providências.
DECRETO-LEI Nº 3.688/1941	Lei das Contravenções Penais. Proíbe jogos de azar, incluindo o “Jogo do Bicho” e excluindo corridas do jôquei e loteria federal.
1942 E 43	Leis de 1942 e 1943 regulamentam a prática e exploração dos jogos.
DECRETO-LEI Nº 9.215/1946	Proibição da prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Restaura o artigo 50 da lei de 1941 e revoga os decretos-lei de 1938, 1942 e 1943, citados acima.
1961	A Caixa Econômica Federal se torna responsável pelas operações dos jogos lotéricos no Brasil.
DECRETO-LEI Nº 204/1967	Arts. 50 e 513 fazem da prática de “jogos de azar” uma contravenção, exceto a atividade de exploração de loterias pela União.
LEI Nº 5.768/1971 E LEI Nº 5.864/1972	Abre a legislação sobre distribuição gratuita de prêmios, mediante sorteio, vale-brinde ou concurso, a título de propaganda. Isenta de autorização os sorteios organizados por instituições de utilidade pública, que se dediquem exclusivamente a atividades filantrópicas, com fim de obter recursos necessários para a obra social a que se dedicam.
LEI Nº 8.672/1993	Lei Zico. Retorno de algumas atividades de jogos como casas de bingo e máquinas de caça-níquel (<i>slot machine</i>).
LEI Nº 9.615/1998	Lei Pelé. Revoga a Lei 8.672 de 1993, institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.

Tabela de evolução dos jogos no Brasil – costumes e legislação

REFERÊNCIA	FATO HISTÓRICO
2004	Escândalo dos bingos motivou o presidente Lula em fevereiro de 2004 a decretar a proibição dessas atividades.
LEI Nº 11.795/2008	Dispõe sobre o Sistema de Consórcio e respectivo sorteio.
Atualmente	Crescimento da atividade do jogo no Brasil através da internet (pôquer e casas de apostas <i>on-line</i>).

Waldir de Abreu afirma que “todas as loterias são jogos de azar, sendo o Jogo do Bicho uma delas. As exploradas oficialmente só não são rematadas contravenções penais pela exclusão expressa em lei”.⁴⁴ Se analisarmos com profundidade a questão, notaremos como é curioso que o tipo de jogo oficial que temos à disposição hoje no país se resume exclusivamente a aposta em loterias mantidas ou permitidas pela Caixa Econômica Federal. Uma abordagem realista certamente observará o crescimento da atividade do jogo no Brasil através da internet, mais especificamente do pôquer e das casas de apostas *on-line*⁴⁵. Parece que o Estado Brasileiro decidiu abrir mão da gestão desses segmentos.

CONCLUSÃO

Uma das consequências superlativas (e não especuladas) de reinterpretar um tema de tão longa duração prática e costumeira na história do território é o de repor os fundamentos que balizam a pretensão de certeza dos enunciados legislativos que, independente de onde se situam, decidem por liberar ou proibir a prática do jogo no Brasil. É igualmente verdadeiro que, com as atividades de jogos desenvolvidas pela rede mundial de computadores, qualquer cidadão pode fazer suas apostas num jogo. Neste caso, é de se perguntar se a internet não estaria tornando inócua a proibição do jogo no Brasil. Fatalmente, os impostos das apostas poderiam ser utilizados em áreas sensíveis do campo social.

Se esta atividade possui lastro histórico que remonta longinquamente aos tempos pretéritos (como vimos na era pré-cabraliana), é imprescindível perguntar as razões pelas quais se interdita a indivíduos que em grande proporção são descendentes desses povos, práticas intrinsecamente inofensivas que de muito faziam parte de seus significantes cultural e cosmológico. No caso do Jogo do Bicho há algo que vê com a identidade de parte expressiva da sociedade brasileira. À loteria, de invenção italiana, poderia ser contraposto e exportável o brasileiríssimo Jogo do Bicho.

Estamos tratando aqui de conjecturas. O exercício intelectual de refazer estas coordenadas possui implicação prática: entre outras coisas, ele nos convida a meditar tanto sobre o processo de tomada de decisões quanto o de inserir em perspectiva crítica-analista a lucidez daqueles que resolvem quando, como ou se podemos ou não jogar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHAZKEL, Amy. Beyond law and order: the origins of the Jogo do Bicho in Republican Rio de Janeiro. *Journal of Latin American Studies*, 2007, v. 39(3), p. 535-565.
- CANTON, Ana Maria (Org.). *A rede lotérica no Brasil*. Brasília: Ipea, 2010.
- FAUSTO, Carlos. *Os índios antes do Brasil*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.
- NIMUENDAJÚ, Curt. A corrida de toras dos timbira. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, out, 2001.
- GOLDSCHMIDT, Eliana Maria Rea. *Convivendo com o pecado na sociedade colonial paulista*. São Paulo: Annablume, 1988.

FEDOLA, Fernando; VIANNA, Luiz Brito. *Boleiros do cerrado: índios xavantes e o futebol*. Publisher, Annablume Editora, 2008.

NOVAIS, Fernando. *História da Vida Privada no Brasil: cotidiano e vida privada na América portuguesa*. v. I. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

FREYRE, Gilberto. *Casa-Grande e Senzala*. Editora Global, 2006.

FREYRE, Gilberto. *Sobrados e Mucambos*. 9. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Editora da Universidade de São Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

HEMMING, John. *Ouro Vermelho – a Conquista dos Índios Brasileiros*. São Paulo: Edusp, 2007.

VINCENZO, José Eduardo Oliveira de. *Loteria esportiva: uma paixão de muitos*. Brasília: LGE Editora, 2006.

MELATTI, Julio Cesar. *Índios do Brasil*. Brasília: Coordenada/INL, 1970.

ANTUNES, Luciene. Se você não pode ir a Las Vegas... Las Vegas vem até você. Os cassinos virtuais crescem em todo o mundo, e os governos ainda não sabem como lidar com o jogo online. *Exame* [0102-2881], ano 2010, v. 44, fasc. 15.

BARBOSA, Maria de Fátima Medeiros. *As Letras e a Cruz. Pedagogia da Fé e Estética Religiosa na experiência missionária de José de Anchieta, S. I. (1534-1597)*. Roma: Editrice Pontificia Università Gregoriana, 2006.

NEVES, Natalia Hunstock. *Cassinos brasileiros e sua relação com o glamour: do glamour das roletas à clandestinidade*. Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2009.

DAMATTA, Roberto; SOÁREZ, Elena. *Águias, Burros e Borboletas: um Estudo Antropológico do Jogo do Bicho*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

SOARES, Simone Simões Ferreira. *O jogo do Bicho: a saga de um fato social brasileiro*. Bertrand Brasil, 1993.

ABREU, Waldir de. *O submundo do jogo de azar*. Rio de Janeiro, 1984.

NOTAS

- Johan Huizinga. *O Homo Ludens*. Editora da Universidade de São Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

2. Johan Huizinga, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard, 1988, p. 169.
3. Idem, p. 339.
4. Idem, p. 339.
5. Jogo ou esporte indígena em que dois grupos competem no carregamento revezado de duas grandes e pesadas toras, geralmente de buriti, por um determinado percurso.
6. Fernando Fedola de Luiz Brito Viana. *Boleros do cerrado: índios xavantes e o futebol*, Publisher, Annablume Editora, 2008 p, 13-14. Para o jogo da tora e outros jogos da cultura indígena ver além de Fernando Fedola :Julio Cezar Melatti. O jogo de toras, *Revista de Atualidade Indígena*, Ano I, n. 1, p. 38-45, Brasília: FUNAI, 1976.
7. Curt Nimuendajú, *A corrida de toras dos timbira*, Mana, v. 7, n. 2, Rio de Janeiro, out. 2001.
8. Gilberto Freyre. *Sobrados e Mucambos*. 9. ed. Rio de Janeiro: Record, p. 497.
9. Prática esportiva semelhante ao futebol no qual a diferença consiste em tocar a bola com a cabeça.
10. Carlos Fausto. *Os índios antes do Brasil*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000, p. 41. Julio Cesar Melatti. *Índios do Brasil*. Brasília: Coordenada/INL, 1970, p. 215.
11. Idem, Carlos Fausto, p. 38.
12. Maria de Fátima Medeiros Barbosa. *Letras e a cruz: pedagogia da fé e estética religiosa na experiência Pedagogia da Fé e Estética Religiosa na experiência missionária de José de Anchieta*, S. I. (1534-1597). Roma: Editrice Pontificia Università Gregoriana, 2006, p. 378.
13. John Hemming. *Ouro Vermelho – a Conquista dos Índios Brasileiros*. São Paulo: Edusp. 2007, p. 413.
14. Idem, p. 467.
15. Eliana Maria Rea Goldschmidt. *Convivendo com o pecado na sociedade colonial paulista*. São Paulo: Annablume, 1988, p.79, 72, 171.
16. Jogos equestres bastante praticados no Brasil no século XVIII e XIX. No geral, consistia em batalhas ou demonstrações de habilidade com os objetos.
17. Emanuel Araújo. *O Teatro dos Vícios: Transgressão e Transigência na Sociedade Colonial*. Rio de Janeiro: José Olímpio, 199, p. 139.
18. Para uma excelente descrição das cavalhadas ver: Tomás Antonio Gonzaga. *Cartas Chilenas*. Belém do Pará: UNAMA, p. 29-30. Para uma descrição crítica em prosa ver: Emanuel Araújo. *O teatro dos Vícios: Transgressão e Transigência na Sociedade Colonial*, p. 134.
19. Emanuel Araújo, p. 138.
20. Há outros jogos trazidos pelos espanhóis para o Brasil. Embora as touradas sejam mais facilmente relacionadas à Espanha, o jogo do osso, bastante praticado no sul do Brasil, possui clara relação com o país ibérico. O jogo consiste em arremessar ossos de animais na cancha com a finalidade de disputa.
21. Idem, p. 141.
22. Fernando Novais. *História da Vida Privada no Brasil: cotidiano e vida privada na América portuguesa*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997, v. I, p, 30.
23. Idem, p. 55.
24. Ibid, p. 55.
25. Há muitos jogos de távolas: Távolas Reais e Donas (jogos com dados), Damas, Estenderete, Ganaperde, Carregadas, Tocadilho, Quatrapisio.
26. Ibidem, p. 112.
27. Como o exemplo da lei mineira (município de Piranga) que estipulava uma taxa para o funcionamento das casas de jogos não proibidos por lei: MINAS GERAIS. Assembleia Legislativa Provincial: Coleção de leis mineiras (1835-1889), Resolução n. 368 de 02 de outubro de 1848, Ouro preto, Tipografia Social, 1848, t. 14, part. 1, p, 61-62. Ou Brazil, Lei 1.099 de 1860.
28. Câmara Municipal de Ouro Preto, BILHETE DE LOTERIA COM A RELAÇÃO DOS PRÊMIOS QUE SERÃO SORTEADOS EM BENEFÍCIO DA OBRA DE REEDIFICAÇÃO DA CASA DA CÂMARA, VILA RICA, 01/01/1788, CMOP Cx. 62 Doc. 01.
29. Câmara Municipal de Ouro Preto, BILHETE DE LOTERIA PARA SER SORTEADO EM BENEFÍCIO DA OBRA DE REEDIFICAÇÃO DA CASA DA CÂMARA, Vila Rica, 24/06/1788, CMOP Cx. 62 Doc. 17.
30. Câmara Municipal de Ouro Preto, INFORMAÇÃO SOBRE AS VENDAS DOS BILHETES DE LOTERIA E AS PESSOAS QUE ESTÃO DEVENDO À CÂMARA, Vila Rica, 14/04/1802, CMOP Cx. 75 Doc. 57.
31. SECRETARIA DE GOVERNO DA CAPITANIA (seção colonial), Vila Rica, DATA DO DESPACHO: 03/04/1805, SG-Cx.64-Doc.63.
32. Para um resumo sucinto das proibições e personagens importantes no trato da loteria no período ver: Ana Maria Canton (Org.). *A rede lotérica no Brasil*. Brasília: Ipea, 2010, p. 16.
33. Idem, p. 16.
34. José Eduardo Oliveira De Vincenzo. *Loteria esportiva: uma paixão de muitos*. Brasília: JGE Editora, 2006, p. 26. Simone Simões Ferreira Soares. *O jogo do Bicho: a saga de um fato social brasileiro*. Bertrand Brasil, 1993, p. 194.
35. Idem, p. 34.
36. *Jornal do Comércio*, 5 de julho de 1892.
37. *Diário do Comércio*, 11 de julho de 1892.
38. Gilberto Freyre. *Casa-Grande e Senzala*. Editora Global, 2006, p. 204.
39. Para uma análise crítica da proibição, ver: Amy Chazkel. Beyond law and order: the origins of the Jogo do Bicho in Republican Rio de Janeiro, *Journal of Latin American Studies*, 2007, v. 39(3), p.535-565. Para uma análise antropológica, o clássico de Roberto Damatta & Elena Soárez. *Águias, Burros e Borboletas: um Estudo Antropológico do Jogo do Bicho*. Rio de Janeiro: Rocco.
40. Ver anexo.
41. As observações que se seguem baseiam-se no estudo detalhado sobre os cassinos e turismo no Brasil de Natalia Hunstosck Neves, *Cassinos Brasileiros e sua relação com o turismo: do glamour das roletas à clandestinidade*, Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso, Niterói, Universidade Federal Fluminense, 2009.
42. Idem.
43. República Federativa do Brasil. Decretos-leis nº 241, de 4 de Fevereiro de 1938, n. 5.089, de 15 de Dezembro de 1942 e n. 5.192, de 14 de Janeiro de 1943.
44. Waldir de Abreu. *O submundo do jogo de azar*. Rio de Janeiro, 1984, p. 44.
45. Luciene Antunes Se você não pode ir a Las Vegas... Las Vegas vem até você. Os cassinos virtuais crescem em todo o mundo, e os governos ainda não sabem como lidar com o jogo on-line, *Exame* [0102-2881], ano 2010, v. 44, fasc. 15, p. 78.

Alessandro Ventura da Silva

Graduado em História pela Universidade Federal Fluminense; mestre em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Atualmente, cursa doutorado em História no Institut des Hautes Études de l'Amerique Latine da Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle. É professor do Instituto de Arte e Pesquisa (IAP) e do Colégio Pedro II, além de coordenador da pós-graduação História do Negro nas Américas da Universidade Candido Mendes.

Muito além de uma questão moral

Reflexões sobre a proibição do jogo de azar e seus impactos nas organizações políticas e empresariais brasileiras

Valeria Lima Guimarães

“O Presidente Eurico Gaspar Dutra fechou os cassinos em 1946. Acabou com o que poderíamos chamar de a parte boa: os empregos diretos e indiretos, o trabalho dos artistas, o turismo, a receita tributária. Só não acabou com o jogo, com a prostituição, com vícios e impurezas da sociedade, porque estas não acabam com a lei nem com a ponta da espada.”
(ALVES, 2006)

Um dos muitos temas polêmicos que dividem a opinião da sociedade e tramitam há tempos no Congresso Nacional é a liberação do jogo de azar no Brasil. Passados quase 70 anos da promulgação do decreto do presidente Dutra que levou à clandestinidade a prática dos jogos de apostas em todo o país, ainda faz sentido tal proibição? Que argumentos embasaram a decisão presidencial à época? Seriam eles predominantemente de ordem moral ou haveria também motivações políticas? Que setores da sociedade lhe deram respaldo e quais os impactos da criminalização do jogo para as empresas do ramo de entretenimento e de turismo? E quanto às instituições políticas, que direta ou

indiretamente mantinham relações com o jogo? São alguns dos questionamentos que levantamos neste artigo no intuito de contribuir, a partir de uma reflexão historiográfica, para o debate que cerca as razões da proibição do jogo de apostas em nossa sociedade e a sua permanência até os dias de hoje.

APOSTAS ENCERRADAS, SENHORES!

O jogo, um fenômeno inerente à vida e um dos pilares da civilização (HUIZINGA, 2000) sempre esteve presente na vida dos brasileiros, mas não sem restrições, como é explícito no caso do jogo de apostas. Proibido em 1920, o jogo voltou a ser legalizado em 1933 por Getúlio Vargas.

Foi exatamente durante a Era Vargas (1930-1945) que o jogo de apostas atingiu o seu apogeu, estando associado aos espetáculos artísticos que deram origem a grandes complexos de diversão e lazer, gerando uma fabulosa receita para as empresas do setor e também para o Estado, por meio da arrecadação de impostos. Jogava-se e apostava-se não somente nos luxuosos cassinos espalhados pelas capitais e estâncias turísticas, mas também nos clubes suburbanos, nas esquinas e nas fábricas, estando o Jogo do Bicho entre os divertimentos mais populares.

Entretanto, essa prática cultural fortemente arraigada em nossa sociedade e que movimentava um mercado milionário estaria formalmente com seus dias contados no Brasil. Na tarde de 30 de abril de 1946 chegava às redações dos jornais a notícia de que o presidente Dutra, por meio do Decreto-Lei nº 9.215, instituía a proibição do jogo de azar em todo o território nacional.

A notícia tomou de impacto o maior empresário do setor, Joaquim Rolla, dono de um império da roleta e do carreado que envolvia o Cassino da Urca, o Quitandinha, o Cassino Icarai e diversos outros empreendimentos no estado de Minas Gerais, localizados na capital e nas estâncias hidrominerais de Poços de Caldas¹ e Araxá. Por volta das 16 horas, mal tendo sido aberta a casa para mais um dia de expediente, os funcionários do luxuoso Cassino Quitandinha receberam um telefonema do magnata dos jogos ordenando que as roletas fossem imediatamente caladas e as portas fechadas. Era o fim do maior cassino da América Latina e de toda a era dos cassinos brasileiros.

Na manhã seguinte à assinatura do decreto, os jornais estampavam em letras garrafais a medida presidencial, saudando com entusiasmo uma decisão já rei-

vindicada há tempos pelos setores mais conservadores da sociedade, incluindo-se boa parte da imprensa.

O DIÁRIO DE NOTÍCIAS ASSIM SE PRONUNCIOU:

“Maior é, pois, o entusiasmo com que assinalamos a medida ontem decretada, pois contém ela um inegável sentido afirmativo contra certos entorpecentes da ação moralizadora atribuída ao Estado. Vem ela ao cabo de anos e anos de campanha tenaz, que este jornal sustentou, sozinho, seja recusando não só a publicidade ostensiva dos cassinos, como de suas roupagens artísticas e turísticas, seja profligando doutrinariamente o vício, seja provocando pronunciamentos de vozes autorizadas, muitas vezes sofrendo vedações e castigos (...).”
(1 de maio de 1946).

No meio dos acalorados debates em torno da exploração do jogo e da legalidade dos cassinos, os jornais se dividiam entre a franca campanha pela sua proibição e a defesa enfática do seu funcionamento. As vozes contrárias ao funcionamento dos cassinos eram maioria na imprensa do Rio de Janeiro e de São Paulo, as duas principais cidades brasileiras. Em questão punha-se a violação da moralidade nas apostas por dinheiro e a ruína dos trabalhadores e suas famílias com a perda dos salários nas mesas de jogo. As autoridades religiosas eram ouvidas com frequência, pronunciando-se sempre contra as apostas.

De outro lado, argumentava-se que a medida proibitiva ocasionaria a perda de empregos e o desamparo das famílias que dependiam da atividade de exploração do jogo nesses ambientes, dada a importância dos cassinos para a

economia nacional, sobretudo daqueles que funcionam nos hotéis localizados nas estâncias turísticas.

Paradoxalmente, nota-se o tom conservador também de algumas posições favoráveis ao funcionamento dos cassinos. Cassino era para turistas, principalmente os de origem estrangeira. Como se supunha, o turista internacional era um cidadão abastado, disposto a pagar por bons serviços, injetando capital na economia brasileira. Além do mais, o turista, um visitante temporário que em tese logo retornaria ao seu local de origem, ao praticar os jogos de azar, não traria prejuízos morais ou financeiros ao país que pudessem impactar na vida familiar, na utilidade do cidadão para o trabalho ou para a sociedade.

E mais ainda: os recursos deixados pelo forasteiro seriam destinados a um uso “nobre”, o de reabilitar os desviantes na forma de projetos sociais, além, é claro de encherem os cofres públicos com as taxas cobradas pela licença de funcionamento, o imposto sobre o bilhete de entrada no ambiente de jogos e de enriquecerem os proprietários dos cassinos.

Segundo Paixão, “enquanto a elite discursava sobre a necessidade de investir nesse tipo de ambiente seletivo e voltado para a sociabilidade e diversão sadia, as classes populares viam seus clubes de jogo serem acusados de locais perigosos à sociedade e à margem dos bons costumes” (PAIXÃO, 2005, p. 876). O cidadão comum brasileiro não poderia usufruir dos prazeres que seriam concedidos ao turista no requintado ambiente dos jogos, exceto se fosse de origem abastada. As perseguições aos espaços de lazer e diversão das camadas populares eram recorrentes.

Os jornais paulistanos do Grupo Folha parecem ter sido os que mais veemen-

temente criticaram o fechamento dos cassinos.² Coerentes com os argumentos apresentados na sua linha editorial desde o início da década de 1930, defendiam a exploração do jogo nos cassinos em destinos turísticos em benefício da economia nacional. Ainda sob o calor dos acontecimentos, o jornal paulistano *Folha da Noite*³ publicou a seguinte manchete:

“8.000 pessoas desempregadas em Santos com o fechamento de todos os cassinos – diminuiu em 80% o movimento de passagens entre a capital e a cidade praiana – calma nos hotéis e nas ruas da cidade – pleiteiam os músicos “shows” nos cinemas e indenização – a situação dos carteadores, “croupiers” e outros empregados dos salões de jogos – as artistas (...)”

(14 de maio de 1946, p. 5).

Estima-se que à época do fechamento dos cassinos brasileiros havia cerca de 60 mil trabalhadores diretos ou indiretos nos 71 estabelecimentos registrados no país (PAIXÃO, 2005). Muitos desses cassinos integravam um moderno complexo de lazer e entretenimento que conjugava o ambiente de jogo às funções de hotel, bar, restaurante, salão de baile e teatro, recrutando para o seu *staff* profissionais de excelência do Brasil e do exterior nas áreas de gastronomia, de hotelaria, nas artes e nas próprias atividades relativas ao jogo.

Os *shows* nos *Grill Rooms*, com bailes promovidos por grandes orquestras e apresentações de artistas de fama internacional, assim como as estrelas do *casting* nacional ali lançadas, do nível de Carmem Miranda, Grande Otelo, Dalva de Oliveira e Emilinha Borba, atraíam cada vez mais frequentadores para os cassinos, inclusive turistas, fazendo movimentar a “cadeia produtiva” e o lucro em torno dos

empreendimentos associados aos jogos e espetáculos.

As cidades que se organizaram em torno da economia do pano verde sentiram fortemente o efeito proibitivo do jogo no país, como foi o caso de Poços de Caldas, um dos destinos preferidos da família Vargas. A hotelaria e o comércio locais deixaram de atender aos turistas brasileiros e sul-americanos que se dirigiam à cidade das águas sulfóreas e termiais em busca dos banhos com propriedades consideradas terapêuticas e, é claro, em busca da prática do jogo. No lugar de receber, o Brasil passaria então a exportar turistas para os vizinhos sul-americanos onde o jogo era liberado e para outros destinos nos Estados Unidos e na Europa, como Las Vegas e Monte Carlo.

O balneário de Santos, no litoral paulista, tinha grande importância comercial, pela presença de investidores de São Paulo e de outras cidades importantes do país, assim como de estrangeiros, que vinham negociar na Bolsa do Café. O porto da cidade era um dos principais portões de entrada do país, recebendo viajantes a negócios e também turistas à procura de lazer. Eram inúmeros os cassinos localizados na cidade, sendo os impactos sociais provocados pela proibição do jogo de azar assim estimados pela *Folha da Noite*:

“Setenta mil pessoas deixaram de chegar a Santos. Setenta mil pessoas que iam aos cassinos jogar. Setenta mil pessoas que movimentavam Santos; que lotavam suas pensões, seus hotéis, seus cafês, seus trens, seus ônibus, seus automóveis. Setenta mil pessoas que justificavam empregos para cerca de oito mil viventes que trabalhavam nos cassinos e que, por força de seu fechamento, se

encontram agora desempregados” (14 de maio de 1946, p. 5).

Ainda conforme a referida matéria do jornal, a situação mais difícil parecia ser a dos trabalhadores argentinos dos cassinos santistas, conhecidos como os melhores *croupiers* da América do Sul e contratados para dar ainda mais requinte ao seletivo ambiente dos cassinos. Com a súbita extinção de seus postos de trabalho, sem receber salários nem indenizações, esses profissionais viram-se sem recursos para permanecer no Brasil ou mesmo para retornar à sua terra natal em busca da sobrevivência (FOLHA DA NOITE, 14 de maio de 1946, p. 5).

Por falar nos *hermanos* argentinos, também por lá nas décadas de 1930 e 1940 havia fortes críticas quanto à moralidade dos jogos de azar e dos ambientes dos cassinos (PASTORIZA, 2011) e sua proibição chegou a ser cogitada nas sessões do Legislativo. Mas isso esbarrava em questões complexas que levavam a reboque o destino do intocável reduto das elites, o Jockey Club bonaerense, as loterias, a perda de turistas para o exterior e a dificuldade de fiscalização e controle de uma prática clandestina, avaliando-se que o melhor era mantê-la na legalidade.

No Brasil, além do apoio da maior parte da imprensa ao fechamento dos cassinos, inclusive com campanhas publicadas nos jornais, o governo Dutra contou também com outro poderoso e decisivo aliado no combate ao lucrativo negócio do pano verde: a Igreja Católica. A prática dos cassinos foi condenada como moralmente degradante e contrária aos princípios religiosos, sendo essa a justificativa principal para a assinatura do derradeiro decreto: “considerando que... a tradição moral, jurídica e religiosa do povo brasileiro é contrária à prática e à exploração dos jogos de azar; consideran-

do que, das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes...”⁴

O jornal *A Manhã* manifestou o seu apoio ao decreto presidencial recorrendo a uma enquete com autoridades religiosas na expectativa de influenciar o leitor a respeito de um posicionamento favorável à medida, como se lê:

“Em ampla e oportuna “enquete”, A Manhã ouviu representantes de todas as classes sociais. O cardeal D. Jaime Câmara, com a autoridade de sua palavra, falou ao repórter sobre os benefícios que advirão dessas medidas. Também se fizeram ouvir expoentes do espiritismo e do protestantismo. Não foi esquecido, igualmente, o homem do povo que moureja, e que, mais facilmente, é tentado à batota, deixando ali, não raro, o produto de trinta dias de árduo labor. Nesse inquérito que fizemos, e que tão bem compreendido foi pelos que nele depuseram, como de resto será pelos nossos leitores, tivéssemos esse mesmo objetivo para o qual foi feito o decreto de ontem: mostrar que o jogo, efetivamente, perverte o homem e corrompe a sociedade”
(1 de maio de 1946, capa).

A influência da primeira-dama, Carmela Dutra, uma católica fervorosa conhecida como “Dona Santinha”, sobre o marido, é um dos argumentos mais utilizados para justificar as razões que teriam levado o presidente Dutra a proibir o jogo de apostas no país, que teve como consequência o fechamento formal de muitos estabelecimentos, as falências, as demissões, o desemprego, a crise no setor de turismo e entretenimento, além das perseguições policiais aos reincidentes, especialmente aos clubes de jogos e aos

apostadores mais humildes. D. Santinha era amiga pessoal do arcebispo do Rio de Janeiro, D. Jayme de Barros Câmara, que logo quando fora anunciado o decreto de 30 de abril enviou uma mensagem de felicitações ao presidente Dutra saudando a medida.

Acrescenta-se que fazia parte da pauta da mesma reunião em que foi decidida a proibição do jogo em território nacional, a 30 de abril de 1946, outro assunto que vinha preocupando e muito o governo Dutra: a adoção de medidas urgentes para conter o avanço do comunismo no país.

Conforme o jornal *Correio da Noite*, que publicou a manchete “Extinção do jogo e combate ao comunismo”,

“O ministério esteve reunido hoje, pela manhã, sob a presidência do general Eurico Gaspar Dutra, chefe do Governo, com a presença de todos os secretários de Estado e do chefe do Departamento Federal de Segurança Pública.

A sessão que teve início um pouco antes da 10 horas, prolongou-se até às 12:45h. À saída do ministro da Justiça, Dr. Carlos Luz, abordado pelos jornalistas presentes declarou que um dos principais assuntos tratados foi o concernente a medidas de combate ao comunismo.

O nosso redator indagou se havia sido deliberado o fechamento do Partido Comunista, tendo S. Excia. respondido negativamente, declarando, ainda, que apenas se traçara um plano geral sobre a questão.

A seguir entregou aos jornalistas uma cópia do seguinte decreto-lei que manda extinguir o jogo em todo o território nacional, que hoje foi assinado e que foi o outro

assunto importante ventilado na reunião. (...)

O titular da Justiça continuando a palestra com os representantes da imprensa informou que na próxima reunião ministerial prosseguiria o assunto relativo ao combate ao Comunismo e que seriam tratados outros assuntos de relevância, pois hoje não houvera tempo para isso. O general Góis, cercado pelos jornalistas fazendo blague, disse apenas: – Nada houve hoje do meu jogo”
(30 de abril de 1946).

Apesar do “ócio” do General Góis Monteiro, então Chefe do Estado Maior do Exército Brasileiro, por não terem sido definidas as medidas de combate ao comunismo naquela reunião (já deixando iminente até o fechamento do Partido Comunista, como apontou o jornal *Correio da Noite*)⁵, pode-se estabelecer algum tipo de relação entre as duas pautas principais daquele encontro do presidente com seus ministros? Existe algum fio que permita qualquer ligação entre o combate ao comunismo no país e a proibição do jogo de azar? Seriam ambas as proibições frutos de um pacote de medidas “moralizantes” da nação, lançadas logo no início do mandato do presidente Dutra?⁶

O traço de união entre a interdição de um e de outro seria o conservadorismo e a devoção religiosa de D. Carmela Dutra, a primeira-dama da República? De acordo com Mendes et al.,

“(...) tão logo o marido assumiu a presidência, ela [D. Santinha] lhe fez alguns pedidos e exigências, entre eles: “a extinção do Partido Comunista Brasileiro [sic], a construção de uma capela no Palácio Guanabara, no Rio de Janeiro, que seria a residência

oficial da família, e o fechamento de todos os Cassinos e a proibição dos jogos de azar em todo território nacional”

(MENDES *et al.*, 2007, p. 41).

Não nos parece suficiente ou mesmo plausível o argumento de que tais proibições – a do jogo e a do comunismo no Brasil – tenham decorrido da vontade de D. Santinha em resguardar a ordem social brasileira, restaurando a moral e os bons costumes. No cotejo das fontes, é possível apontar novas hipóteses explicativas, ainda que, de forma incipiente, centradas numa outra ordem de fatores que pode ter tanta relevância (ou mais) quanto aqueles ligados à questão moral e religiosa.

A SUBVERSÃO PELO JOGO

Embora não seja razoável resumir as complexas tramas históricas que culminaram na proibição do jogo, no fechamento do PCB e na cassação do mandato de seus parlamentares como uma vontade de D. Santinha de moralizar a sociedade brasileira e resguardar a instituição familiar, pode-se considerá-la dentro do pensamento social conservador da época, que uniu as esferas política e religiosa e elegeu o jogo de azar e o comunismo como dois dos seus maiores problemas, que requeriam um combate urgente pelo novo governo.

Voltando à Era Vargas, quando foi legalizado o jogo no país, é possível perceber que a ligação da família de Getúlio com os cassinos ia além do gosto pela roleta, pelo carteado e pelas viagens de lazer a Petrópolis e a Poços de Caldas. D. Darcy Vargas, a então primeira-dama, por exemplo, era uma das maiores patrocinadoras das festas e eventos do Cassino da Urca (MENDES *et al.*, 2007). Benjamim, irmão de Getúlio, mais conhecido como “Beija”, foi acionista da estrutura cria-

da pelo empresário Joaquim Rolla, que por sua vez, tinha bastante prestígio e influência política, sendo um dos protegidos de Vargas. No Cassino da Urca e no Quitandinha, em Petrópolis, o irmão boêmio de Getúlio tinha sua participação.

*Não nos parece suficiente
ou mesmo plausível o
argumento de que tais
proibições – a do jogo e a
do comunismo no Brasil –
tenham decorrido da
vontade de D. Santinha em
resguardar a ordem social
brasileira, restaurando a
moral e os bons costumes.*

Uma ponta do iceberg está no livro *O Rei da Roleta*:

“Desde que acelerou a construção do Quitandinha, além de pegar empréstimo com dezenas de bancos (tendo seus terrenos como garantia), pouco a pouco antes de o governo lançar o plano econômico no qual a moeda mudou de nome, Rolla conseguiu uma autorização do governo para fundar sua própria instituição financeira. Por meio da boa vontade de diversos amigos que acreditaram em seu grande negócio em Petrópolis, Rolla conseguiu vários sócios para serem avalistas de seu Banco Mercantil do Brasil, que sustentou

a construção do Quitandinha: Benjamim Vargas, os irmãos Luciano, José e Amynthhas Jaques de Moraes e José de Magalhães Pinto”

(PERDIGÃO; CORRADI, 2012, p. 254).

O Presidente Dutra conhecia muito bem a estrutura de drenagem de dinheiro montada por Vargas através do Beija. Sabia que a continuidade das atividades dos cassinos no Brasil permitiria ao ex-ditador, seu ex-chefe, manter uma confortável base financeira. Além do fechamento formal dos cassinos, outro Decreto-Lei assinado pelo então presidente (n. 9.251, de 11 de maio de 1946), poucos dias depois de proibir o jogo no Brasil, provocou um duro golpe nos negócios ligados ao jogo.

O novo instrumento legal reverteu a medida adotada por Vargas que garantiria que o ônus das indenizações trabalhistas caberia ao Estado em caso de o jogo ser novamente proibido. Conforme o novo decreto presidencial, essa responsabilidade recaía agora sobre os donos dos cassinos, motivando uma série de ações judiciais contra os empresários do ramo.

Do mesmo modo que a proibição do jogo no Brasil fragilizou a base de sustentação econômica de Vargas e de seu partido, o Partido Trabalhista Brasileiro, também representou mais um golpe sobre o Partido Comunista do Brasil, na medida em que este, em seu breve retorno à legalidade, no final do governo Vargas, havia se aproximado – e muito – das Escolas de Samba do Rio de Janeiro.

As agremiações carnavalescas, por sua vez, tinham uma íntima ligação com o Jogo do Bicho, particularmente aquelas localizadas no subúrbio, onde os banqueiros se refugiaram fugindo da repressão constante da polícia nas áreas mais centrais da cidade. Os investimentos desses banqueiros nos blocos e Escolas

de Samba os transformavam em patronos⁷, legitimando a sua posição social e ampliando o seu poder local.

Nos arquivos das polícias políticas, disponíveis em diferentes dossiês no Arquivo Público do Estado do Rio de Janeiro, encontram-se cópias dos recibos, apreendidos pela polícia, de recursos financeiros que os comunistas investiram nas Escolas de Samba, provando a relação entre os comunistas, os sambistas e o Jogo do Bicho. No mesmo Arquivo, são encontrados mapas com nomes dos membros das diretorias de Escolas de Samba e pareceres permitindo o seu funcionamento ou recomendando o afastamento de determinados dirigentes acusados de manterem ligações com o comunismo, sob pena do fechamento das agremiações que mantivessem os acusados de subversão.

Pode-se aventar também a hipótese de que alguns bicheiros tenham mantido forte aproximação com os principais líderes comunistas, como Luiz Carlos Prestes, João Amazonas, Gregório Bezerra, Jorge Amado, Armando Ziller, Pedro Mota Lima, Carlos Marighela e outros, sendo possível, inclusive, que tenham investido nas campanhas e mobilizações políticas do PCB realizadas entre os anos de 1945 e 1947, o que merece ser melhor investigado pelos pesquisadores.

Além disso, o jornal *Tribuna Popular*, porta-voz impresso e veículo de maior circulação do PCB desde a sua criação, em 1945, transformou-se na tribuna do samba, tanto no que se refere aos assuntos referentes ao Carnaval quanto nas reivindicações políticas voltadas dos componentes das Escolas de Samba pela melhoria de condições de vida nas comunidades.

O jornal, que se intitulava o “veículo oficial das Escolas de Samba”, ao mesmo tempo em que divulgava as atividades

recreativas das mesmas, promovia uma aproximação com os seus protagonistas, vislumbrando na organização das Escolas um exercício de mobilização popular e de educação política das massas. Exemplo disso eram os concursos para “Cidadão Samba”, “Embaixador” e “Embaixatriz do Samba”, nos quais os (e)leitores deveriam preencher cédulas recortadas do jornal e votar nos seus candidatos. Ou, mais claramente, nos comícios do PCB nas Escolas de Samba e nos showmícios nos quais as agremiações eram convidadas a se exibirem (GUIMARÃES, 2008).

A aproximação do Partido Comunista do Brasil com o mundo do samba sugere também uma relação com o Jogo do Bicho, tendo em vista que muitos banqueiros expandiram seus negócios para os morros e subúrbios buscando fugir da repressão ao jogo nas áreas mais centrais da cidade, ao mesmo tempo em que exerceram o papel de patronos das Escolas de Samba, injetando capitais das apostas nas agremiações.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, os soldados brasileiros voltaram dos campos de batalhas da Itália, para onde foram enviados por Getúlio Vargas. O ditador virou ex-fascista, rompeu com o nazismo; legalizou todos os partidos políticos, convocou eleições livres e a Assembleia Nacional Constituinte. Seus atos e discursos pró-Hitler da década anterior foram rasgados.

Foto da época mostra Luiz Carlos Prestes no palanque do comício da campanha do vice-governador de São Paulo, ao lado de seu algoz, Getúlio Vargas (MORAES; VIANA, 1982, p. 107), o responsável pelo envio de sua primeira mulher, Olga Benário, para um campo de concentração de Hitler, local onde ela foi assassinada numa câmara de gás. O líder comunista justificou ao longo da vida que quando

saiu da prisão depois de nove anos, em 1945, viu que o que estava em jogo eram as conquistas democráticas daquele exato momento. Altas patentes das Forças Armadas desejavam que tudo continuasse como no período do Estado Novo. Eram grupos articulados que agiam contra os avanços progressistas. Abandonados por Vargas, que legalizou o PCB, desejavam a cabeça do mesmo. Em um documento Prestes afirmava:

“Lutar pelas liberdades populares não significa, neste momento, fazer o combate doutrinário ao Estado Novo e à Constituição vigente, nem muito menos passar aos insultos generalizados aos homens de governo, que enfrentam na prática problemas concretos de terrível complexidade e cada vez mais difíceis”

(MORAES; VIANA, 1982, p. 82).

O mundo do samba e seus patronos percebem a virada política e ideológica em movimento no Brasil e visualizam no PCB uma força que crescia dia a dia, através da mobilização das massas populares, impulsionadas – inclusive – pelo prestígio da ex-União Soviética, centro do comunismo naqueles anos, que era visto como uma das principais potências militares que derrotou a Alemanha Nazista.

Estando agora na legalidade (que seria muito breve) e aproximando-se cada vez mais das Escolas de Samba, o Partido Comunista, via *Tribuna Popular*, deu ampla cobertura ao “Carnaval da Vitória”, como ficou conhecido o certame de 1946 em alusão ao fim da Guerra. No ano seguinte, seria a sua vez de organizar os festejos momescos de 1947, batizados de “Carnaval da Paz”, conquistando o cobinado posto de promover uma das festas mais populares do país, que àquela altura já gozava de grande projeção mundial

e atraía milhares de turistas nacionais e estrangeiros à capital federal.

Era comum naquela época o envolvimento dos jornais na preparação do desfile das Escolas de Samba e na elaboração do próprio regulamento do concurso. Nas páginas da *Tribuna Popular* havia uma infinidade de referências às Escolas, tendo sido criadas, inclusive, várias colunas dedicadas ao Carnaval e ao samba.

A intermediação entre os comunistas e o mundo do samba se deu pela União Geral das Escolas de Samba (UGES), o órgão representativo das agremiações carnavalescas. Essa aproximação entre comunistas e sambistas se dera de forma tão estreita que em 15 de novembro de 1946, em parceria com a UGES, o Partido Comunista promoveu, no Campo de São Cristóvão, um desfile das Escolas de Samba em homenagem a Luiz Carlos Prestes. Participaram do certame 22 agremiações, todas elas apresentando sambas que reverenciavam o “Cavaleiro da Esperança”, o que representou, sem dúvida, um dos altos momentos da cooperação entre o samba e o comunismo no Brasil.

Essa parceria gerou uma reação enérgica do governo. A subvenção pública para a UGES coordenar os desfiles foi drasticamente reduzida e os recursos foram investidos em outra entidade em formação, a Federação Brasileira das Escolas de Samba, numa clara demonstração do interesse do Estado no enfraquecimento da UGES, àquela altura acusada pela polícia política de envolvimento com atividades subversivas. Com essa estratégia, esperava-se afastar os comunistas e os bicheiros do centro do poder do Carnaval (FARIAS, 1999).

O resultado dos desfiles também mudaria naquele momento e a hegemonia da Portela, sagrada supercampeã entre os anos de 1941 e 1947 foi desbancada por outra Escola, a recém-criada Império

Serrano, filiada à Federação Brasileira das Escolas de Samba e campeã por 5 carnavais consecutivos, a começar pelo ano de sua estreia, em 1948. O Império contava com o apoio financeiro dos estivadores do cais do porto e com a simpatia da prefeitura e do governo federal. Esse fato motivou um racha, provocando a realização de dois desfiles distintos, cada um sob o controle de uma entidade representativa até o esvaziamento completo da UGES.

Naquele momento, num período por muitos considerado de redemocratização, passada a ditadura do Estado Novo, legalizados os partidos, realizadas eleições e a elaboração de uma nova Carta Constitucional, numa ofensiva do governo Dutra, a polícia política estava em plena atividade: combateu a prática do jogo de apostas no país, enfraquecendo as bases aliadas a Vargas; fechou os cassinos, desempregando pessoas e falindo empresários; confrontou o comunismo, fechando o PCB e cassando o mandato de seus parlamentares; reprimiu o mundo do samba, os clubes e sociedades dançantes do subúrbio e o Jogo do Bicho. Todas essas esferas de algum modo estiveram articuladas, incomodando os setores mais conservadores da sociedade.

CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Passados quase 70 anos de sua proibição formal, os jogos de azar não deixaram de ser praticados no país, seja o apostador rico ou pobre. O endereço da “fezinha” apenas se transferiu para outros ambientes distantes (ou nem tanto) dos olhos da fiscalização, podendo ser também itinerantes. Mas, como “só ganha quem joga”, com diz o ditado popular que teve origem por causa do Jogo do Bicho, a sorte continua sendo arriscada por todos os cantos do país. Os mais abastados podem

também optar pelas roletas e bacará de alguns dos mais de 200 países onde a prática do jogo de apostas é legalizada.

Já nos idos dos anos 1930, o historiador holandês Johan Huizinga nos desafiava a pensar que o jogo é um fator estruturante das sociedades. Provocava também a nossa imaginação levantando argumentos sobre a condenação de jogos de apostas, mas não da prática da corretagem de seguros (que implica, em última instância, numa aposta sobre a ocorrência ou não de um sinistro) nem dos investimentos nas bolsas de valores. O substrato comum a todas essas modalidades de jogo, como avalia, é a esperança de lucro, embora o primeiro seja visto como fortuito e nos dois últimos casos se construa uma consciência de que essas são atividades laborativas e fazem parte das coisas sérias da vida ou do mundo dos negócios, conformando uma função econômica da sociedade.

Enquanto isso, o jogo de apostas por prazer, fruto da vontade dos indivíduos e não de uma obrigação social, é moralmente condenável por parcelas significativas da sociedade, embora também possa ser visto como um meio de geração de trabalho e renda e tenha proporcionado ao Estado uma vultosa arrecadação quando esteve legalizado. Esse julgamento moral foi apropriado como chave explicativa para a proibição do jogo no Brasil nos idos da década de 1940 e continua reiteradamente sendo difundido como justificativa da sua permanência na contravenção.

Entretanto, é necessário complexificar um pouco mais a análise, levando-se em conta o contexto histórico, observando-se os aspectos políticos, econômicos e sociais que cercavam a proibição do jogo no Brasil a 30 de abril de 1946. Ainda que careça de mais investigações, nesse breve estudo foi possível perceber que as razões

que motivaram o famoso decreto presidencial n. 9.215 vão além do medo do aumento da pobreza, da promiscuidade e do vício, comumente associados à ideia do jogo de apostas.

Há quem diga que o fechamento dos cassinos há quase 70 anos está ligado aos interesses corporativos dos grandes cassinos de países sul-americanos, que captaram para si o fluxo turístico internacional que era dirigido ao Brasil.⁸ Embora não se tenha evidências, é uma hipótese que pode estimular outros estudos empíricos e, quem sabe, novas descobertas.

Neste artigo procuramos imaginar, num exercício historiográfico, que, com a proibição dos jogos de azar no Brasil, além da perda de dezenas de milhares de postos de trabalho e dos prejuízos para a classe artística, para o turismo e o empresariado do setor de entretenimento, o Partido Comunista do Brasil (PCB) de Luiz Carlos Prestes, e o Partido Trabalhista Brasileiro (PTB) de Vargas, foram fragilizados financeiramente. E a democracia brasileira, que legalizou todos os partidos políticos e que pela primeira vez experimentava eleições livres, entrou em mais um período de incertezas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Léo da Silva. O grande cassino. O mesmo Estado que proíbe a jogatina e a agiotagem arranca fortunas da economia do povo em jogos de azar e em juros escorchantes. *Jus Navigandi*, Teresina, ano 10, n. 1.165, 9 set. 2006. Disponível em: <<http://jus.com.br/artigos/8801/o-grande-cassino>>. Acesso em: 8 ago. 2013.

BARBOZA, Marília Trindade; SANTOS, Lygia. *Paulo da Portela* – Traço de união entre duas culturas. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.

FARIAS, Edson. Paulo da Portela: um herói civilizador. *Caderno CRH*. Salvador, n. 30/31, jan-dez/1999, p. 177-238.

GUIMARÃES, Valeria Lima. *O PCB cai no samba: os comunistas e a cultura popular – 1945-1950*. Rio de Janeiro: Arquivo Público do Estado do Rio de Janeiro/Imprensa Oficial, 2008.

_____. *O turismo levado a sério: discursos e relações de poder no Brasil e na Argentina (1933-1946)*. Tese (Doutorado em História Comparada) – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, 2012.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUNSTOCK, Nathalia. *Cassinos brasileiros e sua relação com o turismo: do glamour das roletas à clandestinidade*. Monografia (Graduação em Turismo) – Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, 2010.

MORAES, Dênis; VIANA, Francisco. *Prestes: Lutas e Autocríticas*. Petrópolis: Vozes, 1982.

O GLOBO. Velho “croupier” quer ensinar a profissão. Rio de Janeiro, 17 de setembro de 1989, p. 26.

PAIXÃO, Dario Luiz Dias. 1930-1945, A Belle Époque do turismo brasileiro: os hotéis-cassino na Era Getulista. In: TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi (Org.). *Análise Regional e Global do Turismo*. São Paulo: ROCA, 2005, p. 869-884.

PASTORIZA, Elisa. *La conquista de las vocaciones. Breve historia del turismo en La Argentina*. Buenos Aires: Edhasa, 2011.

PEDETTA, Marcelo. Las políticas públicas sobre los casinos durante la gestión de M. Fresco (Buenos Aires, 1936-1940). *Anais do I Taller Internacional Historia y Turismo*. Mar del Plata, 2012. CD-ROM.

PERDIGÃO, João; CORRADI, Euler. *O Rei da Roleta, a Incrível vida de Joaquim Rolla*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2012.

WEGUELIN, João Marcos. *O Rio de Janeiro através dos jornais*. São Paulo: Escola do Futuro da Universidade de São Paulo, 1998. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/5300761/O-Rio-de-Janeiro-Atraves-de-Jornais>>. Acesso em: 11 ago. 2013.

NOTAS

1. Poços de Caldas era conhecida como “a Las Vegas brasileira” em alusão aos mais de 20 cassinos que possuía, já o Rio de Janeiro, recebia a alcunha de “a Monte Carlo brasileira”.
2. Num dossiê sobre a visão dos jornais do Rio de Janeiro sobre o assunto, verifica-se que somente o jornal carioca *A Resistência* se manteve contrário à decisão governamental, argumentando os prejuízos à classe artística com a perda dos empregos nos cassinos. Todos os demais jornais da capital federal saudaram a decisão e deram felicitações ao governo.
3. O jornal *Folha da Noite* pertencia ao Grupo Folha, assim como os jornais *Folha da Manhã* e *Folha da Tarde*. No início da década de 1960 esses jornais foram unificados e formaram a *Folha de S. Paulo*.

4. BRASIL. Decreto Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946. Disponível em <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm>. Acesso em 14/08/2013.

5. O PCB foi posto na ilegalidade pelo governo Dutra em 7 de maio de 1947 e os mandatos de todos os seus representantes no Legislativo foram cassados em 7 de janeiro de 1948. Em outubro de 1947, o governo brasileiro rompeu relações diplomáticas com a União Soviética.

6. O presidente Dutra assumiu o governo em 31 de janeiro de 1946, após ter sido eleito no pleito de 2 de dezembro de 1945 pelo Partido Social Democrático (PSD) em coligação com o Partido Trabalhista Brasileiro (PTB).

7. A figura do patrono foi introduzida no mundo do samba por José Natalino da Silva, o lendário Natal da Portela, ainda nos tempos do bloco carnavalesco “Vai como Pode”, no início da década de 1930.

8. A esse respeito, ver *O Globo*. Velho “croupier” quer ensinar a profissão. Rio de Janeiro, 17 de setembro de 1989, p. 26.

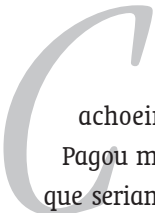
Valeria Lima Guimarães

Professora do curso de Turismo da Universidade Federal Fluminense. Graduada em História e em Turismo, é mestre em História Social e doutora em História Comparada, ambas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Investiga as relações entre a cultura popular e o turismo em perspectiva histórica. É autora dos livros *O PCB cai no Samba: os comunistas e a cultura popular – 1945-1950* (APERJ/Imprensa Oficial, 2008); *O Trem do Samba: uma festa da cultura popular carioca* (Riotur, 2009); *História e Turismo – volumes 1 e 2* (CEDERJ, 2009) e co-autora e co-organizadora do livro *História do Turismo no Brasil* (FGV, 2013).

O jogo por trás do jogo

A aposta brasileira contra o emprego e contra o turismo

J. Carlos de Assis

achoeira¹ é um sujeito azarado. Pagou milhões de reais por serviços que seriam feitos de graça se tivesse procurado as pessoas certas movidas por convicção e não por interesses escusos. Sim, porque estamos convencidos de que o jogo – não apenas o jogo oficial, mas o jogo como um todo, do simpático Jogo do Bicho à impessoal máquina de caça-níqueis – deve ser liberado no Brasil. Temos dois argumentos: primeiro, de ordem objetiva, no sentido de que o jogo gera milhares de empregos e considerável montante de tributos, além de ser uma fonte significativa de atração de turismo; segundo, de ordem psicológica, no sentido de que as pessoas devem ter o direito de comprar esperança.

Em vez de subornar políticos e jornalistas para defender a legalização de caça-níqueis, Cachoeira poderia ter aplicado parcela insignificante de seus

milhões ilegais, ainda na condição de dinheiro sujo, para limpá-lo numa campanha honesta de esclarecimento sobre o jogo no Brasil e no mundo. É possível que esbarrasse em preconceitos e não conseguisse, de qualquer modo, seu intento. Mas não iria parar na Papuda. É que os argumentos a favor da legalização total do jogo são esmagadores. Mas Cachoeira parece ter querido investir só em seu lado subterrâneo, se necessário pela compra progressiva da maioria do Congresso Nacional e da imprensa “livre”.

Começemos pela moralidade objetiva. O jogo, em si, é liberado no Brasil. Ninguém menos que a Caixa Econômica Federal, um ente 100% público, tem o suposto monopólio de sua condução, ganhando anualmente milhões de reais com isso e distribuindo outros milhões em obras sociais, culturais e esportivas. Portanto, não existe objeção oficial a

que as pessoas apostem, seja na velha e convencional Loteria Federal, seja nas mais jovens loterias esportivas e os mais jovens ainda jogos de números (sena, mega-sena etc.). Os Estados, por sua vez, replicam os jogos federais em diferentes formas. No Rio, na raspadinha. Em Pernambuco, na original tolerância com o Jogo do Bicho tributado.

Em festas de aniversário ou reuniões de férias é comum correr o bingo. Isso significa que não há objeção legal a que as pessoas comprem um pedacinho de esperança material a que está associada alguma probabilidade, mesmo que ínfima, de ganhar muito ou algum dinheiro. Seja a viúva, fazendo sua fezinha semanal, seja o cara de classe média alta que chega na lotérica com um volante cercado por todos os cantos, nenhum deles é visto como um transgressor da lei ou da ética. Nem mesmo quem quer apenas branquear

dinheiro. Transgressor, sim, é o sujeito que se aproxima discretamente de uma banca do Jogo do Bicho e joga democraticamente o quanto quiser, “cercando” o número central de um lado e de outro.

Proibir o jogo não oficial foi um ato de covardia tão explícito que, para por na ilegalidade o Jogo do Bicho, com sua extrema popularidade no Rio, inventaram uma categoria especial no Código Penal, a contravenção,² não tão grave que merecesse punição de crime nem tão leve que fosse deixada solta. A popularidade não caiu, o bicho virou grande financiador das Escolas de Samba no Carnaval carioca e, justamente por ser proibido, tornou-se um foco de corrupção da polícia. Condenado por algum crime correlato, Castor de Andrade, o patriarca dos bicheiros, pontificou: “temos um acordo com a lei; ela diz quanto custa a contravenção em tempo de cadeia, e nós simplesmente pagamos o exigido para continuar operando”. Isso denota a extrema ambiguidade “ética” na fronteira entre o jogo público e o privado no Brasil.

Qual a diferença? A diferença inicial, óbvia, não é em relação ao tipo do jogo, mas sim a quem é o dono dele, ou o bancador das apostas. O Estado e os Estados podem comandar o espetáculo. O particular – por exemplo, o bicheiro – não. Se fosse uma questão moral relativa ao jogador – isto é, uma questão na qual as igrejas devessem legitimamente se pronunciar em caráter geral –, não deveria haver jogo de forma alguma no Brasil. Protegeríamos as velhinhas de se aproximarem de caça-níqueis e enxotariamos das lotéricas os afluentes, com uma caudalosa prédica moral a respeito do dever de trabalhar para ganhar o suado dinheiro, e não contar apenas com a sorte que pode ser maldita.

Ora, esse é um estranho problema. A esmagadora maioria dos ricos ganha

dinheiro sem trabalhar, operando no mercado financeiro. E embora a terminologia o esconda, o que fazem, realmente, é jogar. Tudo o que se refere a derivativos, por exemplo, é um jogo de soma zero. Isto é, um jogo em que um ganha e o outro perde. No Brasil, tivemos, e eventualmente voltaremos a ter, um derivativo operado pelo Banco Central (BC) chamado “swap cambial reverso”, pelo qual o sujeito ganha de acordo com a combinação de variação de juros básicos e de taxa de câmbio. Pura especulação. Tentei explicar isso uma vez à Polícia Federal e ao Ministério Público. Não entenderam.

(...) a bolsa de valores é o cassino mais antigo do capitalismo. As pessoas não jogam levando em conta o que as empresas valem, mas são as empresas que valem de acordo com a aposta das pessoas em suas ações.

O comando desse processo, como dito, fica em mãos do BC, que controla ou influi na variação dos juros e da taxa de câmbio. Assim, ele pode arbitrar o ganhador. É um jogo viciado, desonesto, muito mais do que qualquer outro jogo de azar nos quais os resultados sejam aleatórios. Muito mais do que o Bicho, por exemplo. As empresas jogam porque têm esperança de ficar do lado arbitrado pelo

BC. Aconteceu que, depois de alimentar, desde os tempos de Armínio Fraga, algumas empresas com resultados positivos dos swaps, o BC de Meirelles, por força da conjuntura, teve de virar o jogo. Nessa virada, quase foram à falência a Aracruz, a Sadia e o Votorantim: o equivalente de um chefe de família que perde o patrimônio comum numa cartada de pôquer.

Os derivativos não são um tipo especial de jogo com cartas marcadas das classes dominantes (swap cambial reverso) apenas quando são bancados pelo BC. Em geral, são um jogo entre particulares, em que uns perdem e outros ganham. Nesse sentido, equivale ao que se faz num cassino qualquer, só que sob supervisão da Comissão de Valores Mobiliários ou da Bolsa de Mercadorias e Futuros, que retiram uma parcela a título de gerenciamento de margem e de custo administrativo. Se a metodologia dos derivativos fosse amplamente conhecida – na verdade, é uma caixa preta – ela poderia ser levada ao Supremo Tribunal Federal como argumento para legalização dos cassinos no Brasil, por analogia.

Já a bolsa de valores é o cassino mais antigo do capitalismo. As pessoas não jogam levando em conta o que as empresas valem, mas são as empresas que valem de acordo com a aposta das pessoas em suas ações. Em outras palavras, não é a performance passada de uma empresa que determina a aposta no preço de uma ação, mas a performance aleatória futura. É a mesma lógica da corrida de cavalo, o único jogo legal sob controle privado no Brasil – talvez em razão da influência, no passado, de um poderoso cavaleiro, Roberto Marinho. Na corrida de cavalo, se a aposta fosse sempre feita no cavalo de melhor performance passada, não haveria quem apostasse nos demais, mesmo que oferecessem melhores prêmios, pois teriam menores chances.

Insista-se que não há restrição legal ou moral à maioria dos jogos de azar no Brasil do ponto de vista da sua disponibilidade objetiva para o apostador. Há restrição, sim, à legalização dos cassinos. Paradoxalmente, nenhuma outra forma de atividade de jogo legal no Brasil, das lotéricas da Caixa aos páreos da hípica, tem potencial para, diretamente, criar mais emprego, gerar mais impostos e distribuir mais renda do que os cassinos. Além disso, o jogo é um atrativo turístico de imensa eficácia, bastando ver como se fez a bilionária Las Vegas a partir de um deserto absolutamente inóspito e seco. E ainda mais importante que isso: o jogo legalizado aqui evitaria que brasileiros fossem em busca de jogo no exterior, gerando aqui o turismo que incrementam lá fora.

Os números são impressionantes: as atividades do jogo geraram em todo o planeta uma receita bruta de US\$ 419 bilhões em 2011, com um aumento, em pleno ciclo recessivo, de 5,6% em relação ao ano anterior. Somente os cassinos responderam pela parte mais significativa dessa receita, US\$ 118 bilhões, dos quais os Estados Unidos abocanharam a maior parcela, a saber, US\$ 57,5 bilhões. Seguiram-se os países da Ásia (Pacífico), com US\$ 34,3 bilhões, Europa, Oriente Médio e África, conjuntamente (EMEA), com US\$ 16,3 bilhões, o Canadá, com US\$ 5,7 bilhões, e a América Latina, com US\$ 3,8 bilhões (Tabela 1).

As cidades que mais se beneficiaram das receitas de cassinos em 2010 estão localizadas nos Estados Unidos (US\$ 57,5 bilhões), e em seguida: Macau (US\$ 23,4 bilhões), França (US\$ 3,8 bilhões), Austrália (US\$ 3,4 bilhões), Singapura (US\$ 2,8 bilhões), Coreia do Sul (US\$ 2,6 bilhões), Alemanha (US\$ 2 bilhões), Inglaterra (US\$ 1,2 bilhão), África do Sul (US\$ 1,8 bilhão), Suécia (US\$ 0,96 bilhão) e Rússia (US\$

0,31 bilhão). Nota-se que não existe um padrão no que se refere à base social ou política desses países: joga-se livremente tanto em Macau quanto na Suécia, tanto nos Estados Unidos quanto na Rússia. Mas há uma notável discriminação: nós estamos voluntariamente fora dessa (Tabela 2).

Outro dado interessante é que a crise financeira mundial, notadamente na Europa, praticamente não afetou a atividade dos cassinos. Houve ligeira queda em 2010 nos Estados Unidos, em relação a 2008, assim como na França, contrabalançada, porém, por alta dramática em Macau (de US\$ 13,5 bilhões para os assinalados US\$ 23,4 bilhões) e altas

mais moderadas na Austrália, na Coreia do Sul, na Alemanha, na Inglaterra e na África do Sul. Notável também é que, quando se toma como referência o ano de 2006, em todos os países indicados a receita da atividade de jogos aumenta, exceto uma ligeira queda na Inglaterra e uma derrubada completa na Rússia, esta provavelmente por razões políticas.

MERCADO DE TRABALHO E TRIBUTAÇÃO

A receita global dos jogos, e notadamente a dos cassinos, não é o melhor indicador de sua função social. Sua face inquestionavelmente positiva é a geração de empregos. Talvez dizer que a estrutura

Tabela 1

Mercado Global de cassinos por região (em bilhões de dólares)

REGIÃO	2006	2007	2008	2009	2010
EUA	57,47	60,44	59,43	57,37	57,49
EMEA*	20,78	20,89	19,96	17,57	16,31
Ásia (Pacífica)	13,69	17,71	21,38	22,90	34,28
Canadá	5,35	5,69	5,69	5,87	5,70
América Latina	2,58	2,96	3,27	3,60	3,80
Total	99,88	107,69	109,73	107,31	117,58

Fonte: "Global Gaming Outlook: The casino and on-line gaming market to 2015", Ed. PwC.
*EMEA: Europa, Oriente Médio e África.

Tabela 2

Rendimento das 10 principais cidades no mercado de cassinos em 2010 (em milhões de dólares)

	2006	2007	2008	2009	2010
EUA	57.470	60.440	59.433	57.368	57.488
Macau	7.049	10.335	13.541	14.860	23.447
França	3.595	3.825	3.898	3.855	3.798
Austrália	2.801	3.125	3.316	3.388	3.429
Singapura	—	—	—	—	2.827
Coreia do Sul	2.044	2.388	2.555	2.639	2.637
Alemanha	1.953	2.000	2.014	2.015	2.027
Inglaterra	1.245	1.260	1.160	1.202	1.209
África do Sul	1.445	1.632	1.674	1.700	1.760
Suécia	1.056	1.128	1.097	1.035	961
Rússia	4.536	3.645	2.893	935	31

de jogos nos Estados Unidos gere mais de um milhão de empregos diretos possa parecer irrelevante diante do mercado de trabalho do país. Contudo, por trás dos jogos de sorte – sim, o termo português, “azar”, é uma tradução mal intencionada de “chance” –, há toda uma pirâmide de ocupações de baixa a alta qualidade, para todas as profissões.

O cassino, propriamente, é um templo do jogo preparado com esmero. Vários setores integram sua cadeia produtiva, a exemplo de arquitetura e *design*, negócios e finanças, *marketing* e comunicação, engenharia (produção, instalação e manutenção de equipamentos), produção de eventos (engenheiros de produção, produtores e gestores culturais, artistas, cenógrafos, técnicos de som, luz, ar refrigerado e outros equipamentos), segurança e vigia, matemática, estatística e probabilidade, programação visual, informática, tecnologia da informação, desenvolvimento de *softwares*, hospedagem e restaurante.

Agora, compare-se essa lista com uma loja de loteria brasileira: sem faltar ao respeito, ela costuma não passar de um retângulo incrustado numa galeria suja sem banheiro público, empregando no máximo duas pessoas (sendo uma o dono), embora tendo de servir pachorrenamente a algumas centenas de pessoas numa fila interminável. Confesso que prefiro a isso o cassino. Ele é mais confortável, mais seguro, mais glamoroso – portanto, com efetivo potencial turístico – sem necessariamente custar mais ao apostador e sem diminuir suas chances de ganho. Nesse sentido, é um importante instrumento de distribuição de renda.

É claro que, na outra ponta, o cassino concentra renda em favor de um particular, seu dono ou seus donos. Mas a loteria oficial brasileira também concentra renda, só que em favor do setor públi-

co, que pode redistribuí-la de forma justa ou não. Vejamos, porém, para tirar a cisma, como os cassinos americanos, que tiveram receita bruta de US\$ 37,4 bilhões em 2012, redistribuíram suas receitas principais: US\$ 13,2 bilhões foram para salários e US\$ 8,6 bilhões para impostos diretos sobre jogos. Claro, sobraram US\$ 15,6 bilhões, boa parte para formar lucro (AGA, 2013). Contudo, pensem nas despesas gerais de um cassino, fora salário e impostos, e é fácil concluir que não sobra muito para um lucro exagerado!

*Na América Latina,
a partir do comportamento
dos últimos cinco anos,
projeta-se um aumento do
número de apostas
evoluindo do montante de
US\$ 3,8 bilhões em 2010
para US\$ 5,6 bilhões
em 2015.*

Na verdade, se considerarmos que quase um terço da receita bruta da atividade nos Estados Unidos foi para salários e quase um quarto para impostos, estamos diante da atividade com maior retorno social no alto capitalismo. Uma grande corporação automobilística não chega a pagar 10% de sua receita na forma de folha salarial. Às vezes nem 5%. Alguém dirá: em contrapartida, a indústria automobilística produz um bem físico, enquanto o cassino vende

fantasia. Mas este, com alguma variação, também não é o negócio do cinema? E quem pode medir o valor real subjetivo de uma expectativa no jogo de bazar?

O fato é que a indústria americana de cassinos, para a qual temos estatísticas mais completas, não apenas emprega muito como dá emprego de qualidade. As estatísticas da American Gaming Association indicam que, dentre os 332 mil empregos gerados apenas nos cassinos do país, 27% tem renda familiar anual abaixo de US\$ 30 mil, 29% têm renda entre US\$ 30 mil e 50 mil; 21% entre US\$ 50 mil e 75 mil, e 11% acima de US\$ 75 mil. Entre os empregados, há uma equilibrada distribuição por idade, predominância de brancos (como na sociedade norte-americana como um todo) e relativa estabilidade no emprego (4 anos na empresa e 7 na indústria).

Pode-se ver por esses números que o jogo se tornou parte estrutural da economia norte-americana e uma das forças-motrices do seu mercado de trabalho. Foi uma escalada fulminante. Até 1964, as loterias eram ilegais em todos os Estados. Hoje, elas operam em 37 Estados e no distrito de Colúmbia. Além disso, a lei autorizou, no Estado com jogo legalizado, a operação de cassinos nas reservas de tribos indígenas. Em meados de 2011, havia 240 tribos com jogo reconhecidas pelo governo federal, somando 460 operações de jogos em 28 Estados (PWC, 2011). A tendência é planetária: no mundo há mais de 100 países onde as loterias são legais.

Por certo que, ao lado do salário, o tributo sobre as receitas brutas do cassino é a melhor forma de avaliar sua contribuição à distribuição de renda. Em Macau, essa participação chega a 38%. Nos demais países não há estatísticas tributárias confiáveis. Na França, com 197 cassinos licenciados, a receita bruta chegou a 2,3 bilhões de euros em

Tabela 3**Mercado de cassinos na América Latina (em milhões (US\$))**

	2006	2007	2008	2009	2010
Argentina	1.796	1.981	2.105	2.198	2.322
Brasil	—	—	—	—	—
Chile	22	24	26	234	310
Colômbia	481	521	532	529	526
México	284	432	605	638	639
Venezuela	1	1	1	2	3
Total	2.584	2.959	3.269	3.601	3.800

Tabela 4**Mercado de cassinos no EMEA (em milhões de dólares)**

	2006	2007	2008	2009	2010
EUROPA OCIDENTAL					
Áustria	581	619	629	615	608
Bélgica	365	385	401	397	392
Dinamarca	245	258	262	258	254
Finlândia	838	877	885	880	876
França	3.595	3.825	3.898	3.855	3.798
Alemanha	1.953	2.000	2.014	2.015	2.027
Grécia	933	1.048	1.000	845	710
Irlanda	NA	NA	NA	NA	NA
Itália	118	119	115	111	108
Holanda	877	920	852	724	665
Noruega	708	761	768	818	839
Portugal	55	59	54	45	41
Espanha	646	654	588	510	478
Suíça	186	198	214	207	205
Suécia	1.056	1.128	1.097	1.035	961
Inglaterra	1.245	1.260	1.160	1.202	1.209
Total na Europa Ocidental	13.401	14.111	13.937	13.517	13.171
CENTRO E LESTE EUROPEU					
República Tcheca	573	527	534	523	488
Hungria	449	476	493	466	440
Polônia	379	503	428	426	417
Romênia	NA	NA	NA	NA	NA
Rússia	4.536	3.645	2.893	935	31
Turquia	—	—	—	—	—
Total no Centro e Leste Europeu	5.937	5.151	4.348	2.350	1.376
ORIENTE MÉDIO/ÁFRICA					
Israel	NA	NA	NA	NA	NA
Oriente médio/África do Norte	—	—	—	—	—
África do Sul	1.445	1.632	1.674	1.700	1.760
Total no Oriente Médio/África	1.445	1.632	1.674	1.700	1.760
EMEA TOTAL	20.783	20.894	19.959	17.567	16.307

2010 (refletindo um declínio nos dois últimos anos) (GamblingData, 2011); em Singapura, a indústria do jogo emerge vigorosamente como um centro de cassinos, partindo do zero em 2009 para mais de US\$ 4 bilhões em rendimentos totais em 2011; na Alemanha e África do Sul, a receita bruta dos cassinos gerou US\$ 2,0 e US\$ 1,8 bilhões respectivamente. A propósito, o mercado de crescimento mais veloz foi o da África do Sul.

Na América Latina (Tabela 3), a partir do comportamento dos últimos cinco anos, projeta-se um aumento do número de apostas evoluindo do montante de US\$ 3,8 bilhões em 2010 para US\$ 5,6 bilhões em 2015. Claro, se tudo continuar como está, estaremos fora dessa base de aumento de emprego e de tributos, assim como de difusão de turismo, de compras internas e de demanda para a indústria de transportes, sobretudo de aviação. Provavelmente, parte da receita da América Latina e de Las Vegas será proveniente de turistas brasileiros. Na nossa contramão, a Argentina, com 45 cassinos, lidera o mercado latino-americano: não há licenças nacionais, todo cassino é licenciado por província.

A situação é diferenciada no resto da América Latina. O México tem 300 cassinos licenciados e 60 sem licença. Há expectativa de liberação de mais licenças. Na Colômbia, mais de 20 cassinos operam em oito cidades. No Chile, novas regulamentações provocaram o aumento dos cassinos, dos quais 25 estão submissos a uma regulamentação municipal e 18 por uma entidade de supervisão nacional.

Na Venezuela, com a abertura de novos cassinos, os rendimentos subiram de US\$ 1 milhão em 2006-2008 para US\$ 3 milhões em 2010 – valor absoluto modesto, mas que revela uma expressiva taxa de expansão. Finalmente, no que diz respeito à legislação de jogos *on-line*

Tabela 5**Mercado de cassinos na Ásia Pacífica
(em milhões de dólares)**

	2006	2007	2008	2009	2010
Austrália	2.801	3.125	3.316	3.388	3.429
Coreia do Sul	2.044	2.388	2.555	2.639	2.637
Filipinas	515	565	602	593	558
Hong Kong	NA	NA	NA	NA	NA
Índia	NA	NA	NA	NA	NA
Indonésia	NA	NA	NA	NA	NA
Japão	—	—	—	—	—
Macau	7.049	10.335	13.541	14.860	23.447
Malásia	847	885	933	980	948
Nova Zelândia	383	364	373	373	365
Paquistão	—	—	—	—	—
Singapura	—	—	—	—	2.827
Tailândia	—	—	—	—	—
Taiwan	—	—	—	—	—
Vietnã	48	52	59	65	69
Total	13.687	17.714	21.379	22.898	34.280

na América Latina, Argentina e Chile são os únicos com jogos de apostas *on-line* legalizados. Autorizados na Argentina em 2010, *on-line* pôquer, bingo e apostas esportivas são populares. O cassino Bwin tem a licença da Província de Misiones e a empresa 888 opera em parceria com a Tower Torneos, de jogos *on-line*. No Chile, existem mais de 50 cassinos *on-line*. Cabe assinalar, porém, que, na eventualidade de legalização de cassinos no Brasil, a última prioridade seria a de cassinos *on-line*: é que rendem poucos empregos e pouquíssimo turismo.

Em contraste com a eficiente exploração do jogo de sorte na América Latina, o Brasil vem perdendo postos de trabalho e receita tributária desde que, há décadas, adotou uma atitude pretensamente moralista e fundamentalmente hipócrita em torno do assunto. De acordo com o jornal *A Tribuna de Santos* (repórter Tatiana Lopes, 20/08/2006), “antes da proibição dos jogos de azar, em 1946, existiam no país cerca de 70 cassinos que empregavam aproximada-

mente 60 mil pessoas”. Considerada a escala do mercado de trabalho da época, foi uma perda considerável, embora compensada por uma economia em forte crescimento.

Atualmente, segundo o jornal *Folha de S. Paulo*, “os sindicalistas estimam que os bingos empregam 300 mil pessoas em todo o país, direta e indiretamente”. Nesse caso, fala-se em bingos, que em geral é uma estrutura muito mais simples do que um cassino completo com estrutura de hotel, restaurante e outros serviços. Mesmo assim, os bingos são representativos. Segundo o mesmo jornal (*Caderno Cotidiano*, 02/02/2003), “fundada em 1995, a Abrabin representa 560 das 1.100 casas (de bingo) que se espalham pelo país e funcionam todos os dias. Iniciam o expediente, em geral, às 11h e só fecham as portas de madrugada”. Nesse ritmo, obviamente, geravam muitos empregos.

Foi essa rede de geração de renda e de emprego, a partir das fantasias de enriquecimento, que Cachoeira destruiu

ao tentar comprar o Congresso Nacional em sua suposta defesa. Perdeu a tese e a liberdade, levando com ele um senador e dezenas de cúmplices, inclusive na imprensa.

O VALOR SUBJETIVO DO JOGO

Não importa que, do ponto de vista objetivo, tenhamos uma ampla rede de jogos oficiais no Brasil; não importa também que, desse mesmo ponto de vista, as vantagens da legalização do jogo são óbvias, tomando referência o que acontece em mais de uma centena de países; o que importa é que, em última instância, as pessoas têm objeção à legalização do jogo de azar, ou de sorte, porque se colocam num plano moral superior ao dos demais indivíduos, no sentido de querer lhes condicionar o comportamento subjetivo e de ditar o que é bom ou mau para eles também no plano objetivo onde funciona a proibição legal.

É uma posição moral extremamente arrogante. Eu diria que, no plano ético, ela agride a liberdade individual no limite em que essa liberdade (de jogar) não prejudica de nenhuma forma o interesse coletivo, e contraria os fundamentos da própria vida, que é essencialmente governada pelo acaso. Quando se aposta, compra-se uma esperança matemática. A expectativa do dinheiro sequer parece ser o essencial; do contrário, o ganhador bem-sucedido na primeira mão pararia antes da segunda. Jogar é um prazer em si. É como ir ao teatro. Se não fosse assim, não haveria jogos sem dinheiro consumindo as tardes de verão de um grupo de amigos na casa de praia. Nesse caso, aposta-se na simples emoção de ganhar, e a emoção é tanto maior quanto mais envolver o risco de perder algum dinheiro.

Por certo que há risco num jogo de azar, ou de sorte: a pobre velhinha po-

deria supostamente perder toda a sua pensão no caça-níquel. Entretanto, ela submete seu dinheiro a probabilidades o dia todo, esticando a conversa ao telefone, exagerando no uso da luz ou do gás, abusando no supermercado; na realidade, ela é um produto de probabilidades que lhes resultam favoráveis: de manhã à noite, para cada gesto que faz, há uma probabilidade associada de dar certo (ou errado). Uma probabilidade de que o gás exploda, que a rede elétrica entre em curto, que o prédio desabe, que o elevador despenque. Ela está jogando o tempo todo, e o tempo todo ganhando, nesse caso felizmente.

Entretanto, a pobre viúva não perde seu último tostão da pensão no caça-níquel: em geral ela para antes, porque há uma fronteira que todos pensamos conhecer entre o mundo probabilístico, do acaso, ou quântico, e o mundo aparentemente determinístico do nosso dia a dia. Enquanto for lúcida, a velhinha não morrerá de fome. Se perder a lucidez, terá perdido por outro motivo que não o jogo. Ao perder na compra da sorte, pacientemente, ela esperará receber a próxima pensão para voltar ao tapete verde, comprando mais uma fatia de ilusão. Em qualquer hipótese, terá comprado uma esperança que não tem valor objetivo. É puro valor subjetivo, que ninguém tem o direito de subestimar. Em suma, que ninguém sabe quanto vale.

Quem condena o jogo por princípio moral condena a história. As grandes batalhas, algumas das quais entre forças assimétricas, foram decididas pelo acaso. O acaso determina a hereditariedade. O acaso aproxima os casais. O acaso comanda as relações sociais. Por isso, estamos jogando o tempo todo. Às vezes ganhamos, às vezes perdemos. Entretanto, se queremos comprar um pedaço de sorte, estamos não mais que

nos colocando em posição de recebê-lo caso passe por nós. Ai dos que não se colocam nessa posição. Na minha minúscula cidade de Minas, em minha infância, alguém ganhou uma boa fortuna na loteria, e o comentário geral foi: “milagre”. “Milagre não, reagiu meu tio Êzio, sarcástico. Milagre teria sido se ela não tivesse comprado o bilhete. Ela comprou.”

Vindo a objeção aos jogos principalmente da religião, talvez escandalize os religiosos dizendo que, em minha convicção mais profunda, o acaso, e por extensão o jogo, está no plano de Deus. Escrevi isso em meu livro *A Razão de Deus*, ed. Civilização Brasileira, 2012, e o mesmo conceito se encontra num filósofo e matemático católico norte-americano, David Bartholomew. Minha suposição é que a Criação é um processo evolutivo probabilístico, isto é, comandado pelo acaso, sujeito, porém, a interferência divina em situações de descontinuidade, como na origem do cosmos, da vida, e da inteligência racional.

O acaso como eixo da evolução é a única forma de compreender o processo contínuo de renovação da natureza conciliado com a existência de um Criador. Sem o acaso, a criação seria determinística, e Deus não teria o prazer de ver o novo surgir de sua própria Criação. Seria a eterna monotonia do que está feito e pronto para todo e sempre. Nesse caso, o Criador não criaria homens também criadores, criaria robôs. E Einstein, um genial determinista, estaria certo ao dizer que “o Velho não joga dados”. Na verdade, o Velho, ou seja, Deus, joga dados, e não tem qualquer objeção, ao que parece, a que outros também joguem, inclusive a dinheiro, pois o acaso que guarda a esperança é o fundamento da vida e do cosmos.

NOTAS

1. Carlos Augusto de Almeida Ramos, mais conhecido como Carlinhos Cachoeira. Em 2012 uma Comissão Parlamentar Mista de Inquérito (CPMI) foi criada no Brasil para investigar a atuação do empresário em jogos ilegais, e suas ligações com agentes públicos e privados.
2. Lei das Contravenções Penais: Decreto-lei nº 3.688, de 1941. Contravenção é uma infração penal considerada como “crime menor”, punida com pena de prisão simples, multa, ou ambas.

J. Carlos de Assis

Jornalista, economista, doutor em Engenharia de Produção, professor de Economia Internacional, introdutor do jornalismo econômico investigativo no Brasil ainda no tempo da ditadura militar, autor de mais de 20 livros sobre economia política – entre os quais *A Chave do Tesouro* e *Os Mandarins da República*, sobre os escândalos financeiros do período autoritário –, e o último dos quais sendo *A Crise da Globalização*, sobre a atual crise mundial.

Do profano ao sagrado

O candomblé e seus ritos

Ivanir dos Santos

A relação dos ritos sagrados com as manifestações culturais da cultura diaspórica africana deixou um legado que até hoje persiste como característica nas religiosidades afro-brasileiras. Se pensarmos nos primórdios de algumas delas, como o samba e a capoeira, será patente que os rituais religiosos caminhavam lado a lado do candomblé, e em alguma medida ainda caminham. A passagem de uma manifestação à outra não se dava por compartimentos estanques e incomunicáveis.

Rememorados à grandeza dos reinos africanos, o samba de roda e de caboclo formavam um todo edificante com o ritual. Este último seria dificilmente compreensível para aqueles treinados dentro dos modelos ocidentais. O exemplo clássico das rodas de samba da Tia Ciata¹ demonstra que o viés lúdico dos cantos e das danças foi um protetor de fundamental importância para o desen-

rolar do rito secreto. Como podemos atribuir ao candomblé o sentido de religião iniciática, verdade é que a participação em certos momentos dos rituais nem sempre se apresenta como franqueada a todos. Como ressalta Eufrazia Santos,² algumas atividades “são de competência exclusiva dos sacerdotes, babalorixás, ialorixás, e dos adeptos, os filhos-de-santo, que já tenham passado por algum rito de iniciação”.

O grau de estima conferido a todos, reciprocamente, em suas distintas funções no terreiro, contribui para o entrelaçamento dos propósitos espirituais justificadores do desejo de comunhão. Assim, numa relação simbiótica de festa e ritual, vão sendo gestados os traços desta nova nação espiritual. Na verdade, este traço particular é apenas um dos muitos elementos que marcam a especificidade da experiência do candomblé com o mundo, propiciando uma leitura diferenciada

dos eventos de caráter político-secular, e tornando-se, desta forma, um traço muito forte de identidade cultural-religiosa.

Neste sentido, se é verdade que algumas agremiações religiosas insistem numa filosofia de negação do afastamento do crente no exercício constante da religiosidade, normalmente com o objetivo do distanciamento do pecado, o candomblé sugere que este ato seja praticado num movimento de fluidez entre as dimensões de cultura e entrega religiosa. O reconhecimento de que toda sociedade produz campos lúdicos assenta a convicção de sua permeabilidade nas diversas esferas sociais da vida. Deste modo, partindo da casa dos Orixás, do vestuário, do barracão, da cozinha e inclusive da própria mata com suas árvores sagradas, todos são elementos indissociáveis que terminam por contribuir para uma maior cintilação espiritual desses cultos. De maneira que, em

síntese, para as religiões afro-brasileiras é estranha a assertiva que enxerga o elemento recreativo como desvio ou o avesso irreversível da devoção.

Muito pelo contrário, para os praticantes do candomblé, o lazer é uma dimensão que não descarta, não interdita, por assim dizer, a comunhão com o sagrado. Por esta razão, é ainda mais fundamental que os batuques, as danças e cantos estejam sempre envolvidos com a questão religiosa, assim como com a dimensão de expressão cultural, persistente em regiões africanas até hoje e que pode servir como elementos constitutivos da identidade cultural dos africanos da diáspora. De fato, e apesar de comercialmente travestido, o pioneirismo das homenagens e oferendas das festas de fim de ano são frutos desta mesma concepção. Ela é correlata da visão de irmandade das comunidades africanas, onde a grande nação (a família da natureza da qual todos fazemos parte) se reúne num gesto alegre de agradecimento e renovação de esperança.

O elemento lúdico das manifestações religiosas, de acordo com Eufrazia Santos, indica que *“a exposição de formas, cores, sons, emblemas, transe, música, ruídos, danças e outros elementos componentes da cena religiosa constituem espetáculos que proporcionam prazer e emoção àqueles que os assistem”*³. Nessa atmosfera, emerge a fusão concreta do homem tanto com a natureza quanto com todos os elementos que a ela pertence, franqueando, assim, a perspectiva originária dos nossos ancestrais radicada na ideia de que, já que fazemos parte dela, a natureza não é algo para se conquistar (à moda Ocidental), mas sim para reconhecermos sua polissemia criadora e festejarmos nossa participação nela.

De acordo com o léxico espiritual, o ponto de vista das religiões afro-

-brasileiras se origina no convencimento de que não existe uma clivagem entre o mundo profano e o mundo sagrado. De fato, não há no candomblé espaço para existência de algo que considerariamos tão maniqueísta como uma negação tão veemente daquilo que nos habita e que está em nós. Daí resulta possível localizar esta transitividade entre os mundos sagrado e profano, entre os mundos dos possíveis nas manifestações ritualísticas da religião afro-brasileira.

*Para as religiões
afro-brasileiras é estranha
a assertiva que enxerga
o elemento recreativo
como desvio ou o avesso
irreversível da devoção*

O papel dos cantos e danças preenche esta função de passagem para mundos imaginários. Assim, segundo a reflexão de Michelle Lara⁴ sobre a dança e o físico, a dança teria a função de “descarrego” e possuiria igualmente propriedades de “ingresso no mundo mítico”: *“através da dança os dançarinos podem expelir suas fraquezas, seus humores, tornando-os mais puros e descarregados, com capacidade de somar forças dessa purificação para benefício comum.*

Essa purificação advém do ingresso no mundo mítico, do transcendente e da vivência de uma gestualidade sagrada que transporta os indivíduos para tempos e espaços diferenciados”. Isto posto, é de se supor que este fundo, formado pelos elementos lúdicos, de contato com a natureza e comunhão espiritual, fortalece uma política de autonomia sobre si ao disponibilizar elementos que compõem uma cosmologia completa que torna os seres capazes de decidir por si mesmos. Este instrumental forma as bases de um outro tipo de cidadania, aquela fundamentada no animismo africano, no culto dos Orixás e numa relação livre e responsável com seu semelhante.

De modo que, apenas para título de ilustração, mesmo uma entidade como o Exu, normalmente penalizado por seus excessos e atitudes enérgicas, representa uma das entidades mais dinâmicas do nosso panteão religioso. Fortemente associado à sexualidade e aos prazeres decididos socialmente como libertinos, Exu é um dos principais alvos de condenação. De acordo com Negrão⁵, *“se o Exu é em parte animalesco, a Pomba-Gira é a estereotipia da prostituta ou de mulheres de conduta moral condenável”*. Provavelmente uma das razões para esta rejeição, de acordo com Marielle Barbosa e José Bairrão⁶, é que a *“conotação moral negativa derive da circunstância de uma atitude social bastante crítica da sensualidade explícita, que efetivamente caracteriza o movimento corporal dessa categoria (...) Em seus rostos, há constantemente uma expressão de alegria e divertimento, sorriem e dão gargalhadas enquanto dançam”*.

Muito do que se vê é que o rol de condenações é baseado em adesões a um modelo que desestimula qualquer princípio de prazer, diversão ou sensualidade. Como indicador das imposições e preferências

ideológicas, o desprezo com a principal matriz cultural e étnica na formação do país deixa manifesto o epistemicídio perpetrado durante séculos contra qualquer sistema que não se identificasse com as diretrizes da cultura ocidental.

Porém, Exu é na verdade o orixá da comunicação, guardião das cidades e do comportamento humano. Exu representa o movimento. Convém relembrar que sincretizado erroneamente como o diabo cristão pelos europeus, Exu nunca significou a imagem da personificação do mal na teologia iorubá. Trata-se de uma atribuição indevida, já que esta dicotomia inexistente na mitologia e filosofia africana. Provavelmente, o receio da circularidade de um híbrido composto de elementos maus e bons no corpo humano pode estar na base da rejeição à entidade.

Parece inofensível, entretanto, que a disputa por espaços políticos das religiões hegemônicas está assentado tanto na recusa da existência do mal no mundo, isto é, igualmente em nós, quanto numa postura, digamos, pouco respeitosa no que concerne ao exercício do livre-arbítrio dos indivíduos. Domínios como o da bebida alcoólica ou do jogo fazem parte daquilo que em termos religiosos não seria recomendável a nenhum ser humano. No entanto, tendo em vista o caráter sagrado do livre-arbítrio, a condenação daqueles atos se situaria fora da alçada do sacerdote, cuja função seria tão somente a de cancelar a possibilidade de que cada qual acesse as consequências dos seus próprios atos.

A proibição das atividades relacionadas ao jogo pode, portanto, ter relação direta com os grupos que influenciam os agentes de tomada de decisão no interior da esfera estatal. Considerando que não existe correspondência entre os conceitos de “nação” dos ancestrais africanos e a concepção de Estado-Nação atualmente

Respeito entre religiões

“Como sou sacerdote do Candomblé, sinto-me feliz com essa postura do Vaticano e do papa. As religiões de matrizes africanas sofrem perseguições indescritíveis. A afirmação de que o respeito entre as religiões é fundamental para a manutenção da democracia fortalece o trabalho da Comissão [de Combate à Intolerância Religiosa]”.
(Frase de Ivanir dos Santos no encontro com o Papa Francisco, no Theatro Municipal do Rio de Janeiro, a convite da Arquidiocese)

Exemplos de jogos lúdicos

Seega – descendente do tempo dos faraós no antigo Egito, Seega é um jogo que proporciona raciocínio estratégico. Hoje, ele é o jogo nacional da Somália e é muito praticado pelos beduínos.

Yoté – eleito melhor jogo para infância pela UNICEF, o Yoté é jogado em todo o oeste da África. É um jogo com regras simples e muitas possibilidades estratégicas.

vigente nas sociedades ocidentais contemporâneas, é facultado ao indivíduo o livre exercício das ações interditas sob o prisma religioso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOSA, Marielle Kellermann; BAIRRÃO, José Francisco Miguel Henriques. Análise do Movimento em Rituais Umbandistas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 2008, v. 24, n. 2, p. 225-233.
- LARA, Larissa Michelle. Dança de orixás e educação física: delineando perspectivas a partir dos rituais de candomblé. *Revista da Educação Física/UEM*, Maringá, 2000.
- NEGRÃO, Lísias Nogueira. *Entre a cruz e a encruzilhada: Formação do Campo Umbandista em São Paulo*. São Paulo: EDUSP, 1996.
- SANTOS, Eufrazia. *Religião e Espetáculo: análise da dimensão espetacular das festas públicas do candomblé*. São Paulo: 2005.

NOTAS

1. Hilária Batista de Almeida, conhecida como Tia Ciata, filha de Oxum, iniciada no santo na casa de Bambichê, da nação Ketu, nasceu em Santo Amaro da Purificação – BA. Aos 22 anos, mudou-se para o Rio de Janeiro. Tornou-se Mãe-Pequena, na casa de João Alabá. Sua residência foi considerada como o local onde surgiu o samba carioca.
2. SANTOS, Eufrazia. *Religião e Espetáculo: análise da dimensão espetacular das festas públicas do candomblé*. São Paulo. 2005, p. 12.
3. SANTOS, Eufrazia. *Religião e Espetáculo: análise da dimensão espetacular das festas públicas do candomblé*. São Paulo. 2005, p. 14.

4. LARA, Larissa Michelle. Dança de orixás e educação física: delineando perspectivas a partir dos rituais de candomblé. *Revista da Educação Física/UEM*, Maringá, 2000, p. 43.
5. NEGRÃO, Lísias Nogueira. *Entre a cruz e a encruzilhada: Formação do Campo Umbandista em São Paulo*. São Paulo: EDUSP, 1996, p. 223.
6. BARBOSA, Marielle Kellermann; BAIRRÃO, José Francisco Miguel Henriques. Análise do Movimento em Rituais Umbandistas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 2008, v. 24, n. 2, p. 228.

Ivanir dos Santos

Babalão (sacerdote de Orunmilá-Ifá do Culto de Ifá na religião yoruba), pelo Olowo Jokotoye Bankole na África; Babalorixá (sacerdote do Candomblé), iniciado no Ilê Alabalaxê do Babalorixá Edinho de Oxossi na Bahia; Secretário executivo do Centro de Articulação de Populações Marginalizadas (CEAP); interlocutor da Comissão de Combate à Intolerância Religiosa (CCIR); e formado em pedagogia na Faculdade Notre Dame. Por sua luta contra o racismo, a xenofobia e a intolerância, recebeu, em 1997, da Federação Israelita do Rio de Janeiro, o Prêmio Adolpho Bloch. Em 1999, recebeu o Prêmio Nacional de Direitos Humanos, da Secretaria Nacional de Direitos Humanos do Ministério da Justiça, entregue pelo então Presidente da República.

Descanso, júbilo e entretenimento

A posição da Igreja em relação aos jogos de azar e ao uso do tempo livre

Padre Omar Raposo

“Para tudo há um tempo, para cada coisa há um momento debaixo dos céus: tempo para nascer, e tempo para morrer; tempo para plantar, e tempo para arrancar o que foi plantado; tempo para matar, e tempo para sarar; tempo para demolir, e tempo para construir; tempo para chorar, e tempo para rir; tempo para gemer, e tempo para dançar; tempo para atirar pedras, e tempo para ajuntá-las; tempo para dar abraços, e tempo para apartar-se. Tempo para procurar, e tempo para perder; tempo para guardar, e tempo para jogar fora; tempo para rasgar, e tempo para costurar; tempo para calar, e tempo para falar; tempo para amar, e tempo para odiar; tempo para a guerra, e tempo para a paz. Que proveito tira o trabalhador de sua obra?”

Eclesiastes 3:1-9

Em diversas passagens a teologia reflete a respeito do tempo livre. A visão católica é otimista, o associa ao descanso, ao prazer e ao entretenimento. O ócio produtivo é necessário tanto para o filósofo quanto para qualquer pessoa que, por manter uma vida digna e equilibrada, dele necessita para se recondicionar, reposicionar seus pensamentos e – o mais importante – renovar seus desejos, sonhos e objetivos. Ao utilizar o tempo livre para essa renovação interior, muitas possibilidades se abrem, inclusive terapêuticas.

O tempo dentro do cristianismo e da teologia é pensado como algo a favor do homem. Quando o homem é capaz de se apropriar do tempo, organizando sua vida de forma produtiva e coerente, ele encontra no tempo livre a possibilidade de repouso. Caso contrário, ele enfraquece e suas possibilidades são diminuídas.

A Igreja afirma que o homem não é um ser isolado e independente: ele é relacional. Na carta *Dies domini*¹, João Paulo II afirma que na hora do descanso

o homem se abre também para as possibilidades de integração social e supre a necessidade de festejar, inerente à sua natureza:

“O costume do fim de semana, entendido como momento semanal de distensão, transcorrido, talvez, longe da morada habitual e caracterizado, com frequência, pela participação em atividades culturais, políticas e desportivas, cuja realização coincide precisamente com os dias festivos, trata-se de um fenômeno social e cultural que não deixa, por certo, de ter elementos positivos, na medida em que pode contribuir, no respeito de valores autênticos, para o desenvolvimento humano e o progresso no conjunto da vida social. Isto é devido não só à necessidade do descanso, mas também à exigência de festejar que está dentro do ser humano.”
(Dies Domini, João Paulo II, 1998)

A escolha sobre o que fazer no tempo livre geralmente se baseia na identificação das possibilidades de alegria e satisfação. As mais variadas categorias de uso deste tempo são criadas para preencher a necessidade humana de estabelecer vínculos, apreciar o belo, fazer trocas afetivas e suprir a necessidade de experimentar sensações.

O que podemos tirar das relações no tempo livre com a natureza, com a arte e a itinerância? Que relação podemos estabelecer com o simbólico e com o religioso? Coisas importantes e positivas podem ser extraídas dessas relações – nelas podemos encontrar o ambiente necessário para nosso desenvolvimento.

VALORIZAÇÃO DA VIDA

O tempo livre é essencial ao homem para a valorização da vida. No turismo,

por exemplo, o homem vai em busca de novidades, e a partir daí muitos intercâmbios podem surgir. Na bíblia, temos referências à celebração, como em Deuteronômio (16:13-14), em que uma festa une diferentes faixas etárias, classes sociais, culturas e estruturas familiares:

“A festa dos tabernáculos celebrarás sete dias, quando tiveres colhido da tua eira e do teu lagar. E, na tua festa, alegrar-te-ás tu, e teu filho, e tua filha, e o teu servo, e a tua serva, e o levita, e o estrangeiro, e o órfão, e a viúva, que estão dentro das tuas portas”

As palavras *símbolos* e *diábolos*, de etimologia grega, significam respectivamente “aquilo que une” e “aquilo que afasta”. A realidade simbólica do cristão busca a união de todos. Por isso mesmo, a igreja tem buscado dialogar com diversas culturas. Eu mesmo dialogo muito com o samba², através de um intercâmbio que aproxima determinado público, na ideia de unir a sua busca de alegria no tempo livre com a busca religiosa. Lamentosamente, um anacrônico discurso de rejeição do samba – manifestação tão viva de nossa cultura popular – parece continuar a existir, e a abertura de espaço para sua inculturação nos eventos religiosos ainda enfrenta resistência.

Na carta de Pedro Arrupe³ sobre inculturação, ele afirma:

“A inculturação é a encarnação da vida e da mensagem cristãs em uma área cultural concreta, de modo que não somente esta experiência se exprima com os elementos próprios da cultura em questão (o que ainda não seria senão uma adaptação), mas que esta mesma experiência se transforme em um princípio de inspiração, a um tempo norma e força de unificação, que

*transforma e recria esta cultura, encontrando-se assim na origem de uma “nova criação”.*⁴

A dinâmica esportiva também faz parte da lógica e da estrutura da Igreja Católica. Temos a Pastoral do Esporte para este fim. Consideramos o homem em seu aspecto integral, físico, emocional e intelectual, e por isso acreditamos que participação em esportes é importante para o ser humano.

Outro dia fui ao Hipódromo abençoar a imagem da Nossa Senhora de Fátima, que é a padroeira dos jockeys. É observável que as pessoas não necessariamente estão lá motivadas pelo vício. A corrida é um esporte, inclusive não é necessário apostar para assistir a corrida. Há uma cadeia produtiva no Turfe que gera muitos empregos e envolve uma tradição que pode ser passada de pai para filho.

Já em relação a jogos puramente de apostas, desvinculados do esporte, o homem também pode estar atrás do entretenimento, da alegria, além do inegável apelo de uma chance de ganhar dinheiro. O jogo no uso do tempo livre apenas como diversão não constitui um vício, e sua ilegalidade no Brasil não está ligada ao moralismo da Igreja. A própria Igreja promove atividades lúdicas em suas quermesses, como jogos, rifas, bingos e brincadeiras.

E se jogos menos tradicionais como o bingo são praticados dentro das igrejas, o que falar da ilegalidade de jogos tradicionais de nossa cultura como o Jogo do Bicho? O Jogo do Bicho está nas ruas, e não podemos deixar de levar isso em conta, temos que dialogar com este mundo que fica à margem da legalidade. Devemos buscar nesta atividade “aquilo que une” e não somente “aquilo que afasta”. Este é um trabalho que ainda não foi feito. Devemos essa resposta à sociedade.

No vício, o homem extrapola o tempo livre, abandona gradualmente o tempo de produção e inicia uma trajetória degradante. Mas isso não é algo inerente ao jogo. É algo da condição humana que tem que ser trabalhado individualmente. É importante que o homem saiba priorizar as suas ações e equilibrar o uso do tempo entre trabalho e lazer de forma construtiva, já que a má regulação do tempo afeta a qualidade de suas relações familiares e sociais.

Mircea Eliade⁵ analisa a experiência da vida do homem religioso em relação à “experiência do homem privado de sentimento religioso, do homem que vive, ou deseja viver, num mundo dessacralizado” e afirma que:

“A atividade inconsciente do homem moderno não cessa de lhe apresentar inúmeros símbolos, e cada um tem uma certa mensagem a transmitir, uma certa missão a desempenhar, tendo em vista assegurar o equilíbrio da psique ou restabelecê-la” (ELIADE, 1992).

O equilíbrio no uso do tempo caminha paralelo ao movimento de início, término e renascimento de cada ano, estação, semana e dia. A cada ciclo o homem religioso busca “nascer de novo”, recomeçar “com a reserva de forças vitais intacta, tal como no momento de seu nascimento” (ELIADE, 1992).

A visão de Igreja que temos hoje é uma visão de relacionamento e aceitação de ciências diversas. Valorizamos a tríade da comunicação: emissor, receptor e resposta ou *feedback*. Com o objetivo de desenvolver uma metodologia, aplicada à área da Economia Criativa e a Indústria do Entretenimento, fiz um curso de empreendedorismo na PUC. Criamos, de forma inovadora, um Núcleo de Planejamento Estratégico na Arquidiocese do Rio de Janeiro para gerir eventos, como

Bingo do Bem

Divulgação no *site* de Hildegard Angel: “É hoje o coquetel beneficente de lançamento do Arraial da Providência no Jockey Club. O Roça in Rio vai animar o final de semana do clube, de 7 a 9 de junho, com muito forró, quadrilhas, comidinhas típicas e o tradicional Bingo do Bem.” (06/06/2013)

o “Roça in Rio”⁶, a comemoração de 90 anos da Igreja Nossa Senhora da Paz⁷ e megaeventos, como a Jornada Mundial da Juventude⁸, que neste ano realizou-se no Rio de Janeiro, recebendo o Papa Francisco e reunindo milhões de pessoas.

Uma cidade como o Rio de Janeiro, que praticamente não pode parar, tem que estar preparada para sediar megaeventos culturais, esportivos e religiosos. Em suma, o entretenimento deve servir à renovação, à celebração da vida e à integração social. A cidade precisa oferecer atividades culturais, esportivas e espaços de lazer seguros, saudáveis e acessíveis para seus visitantes e moradores. E o jogo, como qualquer outra atividade lúdica, deve ser encarado como uma busca de entretenimento que requer uma administração responsável para que não se torne um fator de marginalização e exclusão social.

Para selecionar uma atividade de lazer, seja ela praticar um esporte, dançar, ir ao teatro, jogar, ou simplesmente sentar-se diante da televisão, necessitamos desenvolver o discernimento. E isso não acontece através de simples censura e sim através de critérios morais, éticos, estéticos e intelectuais, que nos permitam, inclusive, avaliar a qualidade do que nos for proposto em termos de produção e conteúdo.

NOTAS

1. Carta apostólica, *Dies Domini*, do sumo pontífice João Paulo II ao episcopado, ao clero e aos fiéis da Igreja Católica sobre a santificação do domingo: http://www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii/apost_letters/documents/hf_jp-ii_apl_05071998_dies-domini_po.html
2. Padre Omar lançou em maio de 2012 pela EMI Music o seu primeiro CD intitulado *Peço a Deus*, com as participações do sambista Diogo Nogueira e dos padres Jorjão, Juarez e Gleuson.
3. Superior Geral dos jesuítas em 1978.
4. Pedro ARRUPE. *Ecrits pour évangéliser*. Paris: DDB, 1985, p. 169-170.
5. Mircea Eliade foi professor, historiador das religiões, mitólogo, filósofo e romancista romeno, naturalizado norte-americano em 1970.
6. O Banco da Providência realizou o Arraial da Providência – Roça in Rio 2013, no Jockey Club do Rio, nos dias 7, 8 e 9 de junho de 2013.
7. Realizada em setembro de 2011. Foi montado um palco na areia da praia e a Banda de Ipanema foi convidada para participar da procissão e levar o público até a festa.
8. A primeira Jornada Mundial da Juventude realizou-se, em Roma, no ano de 1986.

Padre Omar Raposo

Ordenado em 2004 – no Dia de Nossa Senhora de Aparecida. É o atual Reitor do Santuário Cristo Redentor e Reitor da Igreja Nossa Senhora do Parto – Centro. Foi Pároco: da Igreja Nossa Senhora da Paz – Ipanema; da Basílica Imaculada Conceição de Guadalupe – Botafogo; da Igreja Nossa Senhora de Guadalupe – Complexo do Alemão. Coordenador e produtor cultural e audiovisual, na Arquidiocese da Cidade do Rio de Janeiro, dos eventos de massa. Coordena o Turismo Religioso no Rio de Janeiro e o Grupo Técnico de novas segmentações do Ministério do Turismo – Governo Federal. Atua na Gestão Compartilhada do Parque Nacional da Tijuca, Barra ICMBIO – Ministério do Meio Ambiente – Governo Federal. Formação: Seminário São José, cursando Filosofia e Teologia; curso de Empreendedorismo da PUC; curso de Extensão em Roma nas áreas de Comunicação e Música. Estudou piano no Conservatório Brasileiro de Música e fez o Curso de Música Sacra da Universidade Santa Cecília de Roma – Itália. É membro honorário da Academia Internacional de Música.

O justo viverá pela fé

Sociedade, Estado e entretenimento na visão luterana

Mozart Noronha

A ênfase do antigo monge Martinho Lutero ao fixar na catedral de Wittenberg as 95 teses que marcaram a história das religiões teve por consequência a constituição de uma postura renovadora no seio do cristianismo mundial. Ao ter como impulso prévio a reversão de um quadro religiosamente constrangedor, Martinho Lutero termina se transformando numa figura de destaque por desenvolver uma orientação teológica centrada na ideia de renovação hermenêutica dos preceitos bíblicos.

A inquietação do professor e religioso alemão foi focalizada em preceitos até então considerados cláusulas pétreas e o monopólio do poder institucional católico romano no que concerne a interpretação do texto bíblico. A releitura, principalmente baseada nos livros dos Efésios e Romanos, provocou uma relação de

confrontação inédita com o poder papal. Ao promover a possibilidade teológica da salvação eterna não por força das obras, mas pela graça e fé em Deus, Lutero rompeu os diques da hermenêutica religiosa tradicional, gerando consequências que perduram até os dias atuais.

Isso posto, convém ponderar que a rigidez moral encontrável em muitos agrupamentos de confissão protestante está calcada na doutrina que chama atenção para a necessidade da *salvação de si* do mundo. Pode-se dizer que essa postura vigilante frente ao mundo profano se dá basicamente por via das obras, ou seja, da confirmação ou negação de atitudes que poderiam comprometer o acesso do crente ao gozo da vida eterna. Fundamento apostólico-romano dos tempos medievais, a filosofia que designa a vida em sociedade como lugar das trevas

e da perdição possui como consequência natural a qualificação de si e dos que comungam da mesma fé em Cristo como luz e farol moral do mundo. Fruto de incontáveis controvérsias, esse tratamento dado às escrituras tem origem numa leitura conforme a letra, tais quais se pode depreender das palavras do livro João. A importância do trecho justifica a transcrição:

“Não ameis o mundo nem as coisas que há no mundo. Se alguém amar o mundo, o amor do pai não está nele; por que tudo que há no mundo, a concupiscência da carne, a concupiscência dos olhos e a soberba da vida, não procede do Pai, mas procede do mundo. Ora o mundo passa...” (1 João 2:15)

É dessa forma, portanto, que se configura a genealogia de uma ascese

religiosa que passa a opor vida e fé, cristianismo e mundo. O “nós e os outros” subjacente nesta premissa traz à baila ecos de pragmatismo missionário que evoca os tempos medievais das cruzadas. Em posse do lastro literal bíblico, o soldado da luz percebe o outro sempre através do imperativo da conversão. Apesar do caráter liberal concernente ao catolicismo medievo por parte dos reformadores dos seiscentos, a versão religiosa que prega o afastamento moral em relação ao entretenimento e aos prazeres do mundo mostrou ser uma das insígnias mais representativas das agremiações pentecostais e neopentecostais em época recente.

Esta atitude de negação ao mundo é contrastante com o perfil de outras agremiações protestantes que, por possuírem uma trajetória histórica diferente, estabeleceram outros princípios norteadores para a ética cristã. No Brasil, os protestantes que chegaram nas ondas migratórias do passado – em grande parte descendentes de alemães, holandeses, suecos, dinamarqueses, dentre outros – não compartilham da visão teológica da salvação pelo mérito. Espinha dorsal da doutrina luterana, a teoria da justificação assevera que o homem é justificado somente pela fé, independentemente das obras da lei.¹ Assim, não incorreríamos em exagero se afirmássemos que, enquanto pentecostais (ou *néos*) pregariam que a função do crente é a de não beber e fumar, isto é, se distanciar dos signos pecaminosos mais ostentosos, os protestantes oriundos daquela corrente migratória responderiam que a salvação não se dá por obras, não se consuma pelas ações intencionais cujo fim é a recompensa da vida eterna, mas é sim outorgada pela fé e graça divina.

Um dos pontos altos que confirma esta clivagem dentro do protestantismo

é o do ensino confirmatório das Igrejas Luteranas. O ponto irradiador desta prática é a assertiva de que o homem é um ser social e que, como tal, deve pensar sua inserção no mundo em diálogo com a sociedade e em relação com a historicidade dos eventos. Deste modo, fonte sagrada de inspiração e controvérsias entre católicos, luteranos e reformados, a bíblia será sempre considerada sob as lentes do processo histórico.

Já que a escritura dos livros bíblicos foi efetuada em sociedades do passado, assegurada está a atestação de sua produção no curso da história dos homens, como igualmente o caráter histórico de uma reflexão que é consciente do caráter mutante das sociedades. Contemporaneamente, ou seja, longe dos tempos extremos do legalismo judaico, a morte aos homossexuais pregada no livro de Levíticos é e deve ser descartada tanto no que concerne o respeito ao outro quanto no que tange a inauguração contextual da era do amor e graça por Jesus Cristo.

A compreensão da passagem dos tempos históricos inclui o entendimento de que o tempo do Velho testamento, período em que as pessoas faziam pronunciamentos em nome de Deus e eram extremamente rígidas em relação a moral, não é o mesmo que o nosso. Na verdade, essa espécie de *realismo temporal* nos faculta entreter uma relação com o mundo e a história de modo a reconhecer a verdade da sociabilidade dos seres humanos. É por esta via, igualmente, que se estabelece a relação do ensino confirmatório com as possibilidades de contato e reflexão diferenciada sobre o mundo. Os resultados das reflexões produzidas pelo ensino confirmatório atestam a compatibilidade entre o sentimento de pertença aos grupos sociais humanos e o mais alto padrão de fé em Cristo.

No que concerne o trato com o lazer, o princípio do *sola fide*² em atuação conjunta com os encontros, ensino e educação permite afastar o temor de inserção no mundo ao colocar a disposição dos membros da comunidade cristã alternativas de entretenimento como teatro e festas, assim como oferecer seções de cinema e chás dançantes. Como princípio elementar, a igreja Luterana não pretende promulgar atos decisórios sobre as preferências de diversão ou vida pessoal dos crentes. Pelo contrário, ao procurar não se pautar como uma instituição, digamos, zelosa da dimensão íntima e social dos indivíduos, a Igreja Luterana estabelece a confluência entre a fé e os atos dos justificados pela vontade e graça de Deus.

Ao ter como referência as premissas da ética luterana, a orientação de interdição a algumas formas de entretenimento como os jogos de azar e as atividades dos cassinos está assentada na relação que o Estado mantém com estas atividades. Isto porque, tendo em vista a tendência luterana de compromisso com a Teologia dos dois Reinos, ela se conforma ao tratamento que as leis vigentes dão ao tema do jogo.

Elaborada em perspectiva da existência do Reino de Deus e do Reino dos Homens, Lutero adverte que “é necessário manter o regime espiritual do evangelho bem separado do regime secular exterior, evitando a todo custo confundi-los”.³ No Brasil, por exemplo, o Jogo do Bicho é ilegal, embora seja praticamente igual ao jogo legal oferecido nas casas lotéricas. Nesse quadro, a Igreja Luterana não se dispõe a fazer oposição a um jogo permitido pelas autoridades governamentais. Como é de se notar, a Igreja caminha *pari passu* com as decisões tomadas no âmbito de Estado, ao mesmo tempo em que não abre mão dos princípios que

Coletânea dos estudos sobre o jogo de apostas da Igreja Luterana Evangélica nos Estados Unidos

Independente dos impactos positivos e negativos do jogo, está claro que o jogo de apostas nos cerca de forma sem precedentes, crescente e extensa. Um tema importante desse estudo é a possibilidade do jogo ser um caminho para o pecado, porém quem joga não necessariamente está pecando. Esta visão que segue as afirmações de 1984 do “ALC⁴ Statment”, concorre com a crença de alguns de que as mesmas trazem uma argumentação sobre detalhes sem importância enquanto não prestam suficiente atenção aos perigos trazidos pelo jogo.

O fato do jogo de apostas não ser intrinsecamente errado não significa, no entanto, que seja um assunto que mereça indiferença, já que a liberdade dos cristãos é diferente da liberdade que o mundo moderno proclama. Enquanto os outros alinham sua liberdade de ação à decisão individual, a liberdade cristã é sempre a liberdade de ser um bom servidor de Deus. Em acréscimo à gestão do nosso tempo e recurso, somos chamados a sermos servidores, zeladores, uns dos outros. A questão de Cain à Deus é encontrada na resposta cristã: somos os guardiães de nossos irmãos e irmãs.

No guia “ELCA⁵ Stewardship guide” de 1993 está escrito: jogos de aposta não têm lugar na congregação. Esses jogos enviam mensagens divergentes no que concerne o valor da doação e da gestão financeira. Jogos de aposta são baseados no princípio de receber um alto retorno para um baixo investimento. Guiados pelo princípio da sorte, no lugar de gratidão, necessidade, compaixão ou compromisso.

Como qualquer vício, o de apostar levanta questões morais e de responsabilidade complicadas. O viciado se sente sobrepujado pelo impulso de jogar; apenas a força de vontade parece ineficiente para resistir à tentação do jogo. Será que esse atrelamento ao jogo diminui a

responsabilidade do viciado por suas ações? De outro ponto de vista, você percebe o perigo da troca do termo pecado para distúrbio mental? Se estiver errado que cassinos dependam de viciados em jogo para lucrar, então não estaria errado lucrar com a venda de bebidas alcoólicas para aqueles sob o risco do alcoolismo, ou cigarros para os viciados em fumar? Por que o jogo de apostas seria diferente do álcool ou outras substâncias possivelmente viciantes?

Muitas pessoas argumentam que embora cerca de 5% da população possa se viciar no jogo, 95% pode jogar sem se viciar, e que elas deveriam ser livres para fazer o que lhes apraz. Você acredita que o risco e os custos do vício são suficientes para proibir o jogo? William Eadington⁶ argumentou que o debate sobre o jogo tem sido de certo modo equivocado. Mesmo que o jogo não gere benefícios econômicos para uma localidade, mas meramente desloque o dinheiro entre diferentes finalidades, este deslocamento é independentemente, ou de fato moralmente, justificado como resultado de uma escolha individual. Se alguém assume que o jogo de aposta é tão legítimo quanto qualquer outra opção de consumo, e se consumidores não são autorizados a participar da atividade, embora se sintam livres para tal, há uma redução no bem-estar do consumidor.

Em suma, ele argumenta que restringir o jogo interfere com a soberania do consumidor. Ou, em termos morais, tais restrições são paternalistas: na proibição ou restrição do jogo de aposta, o Estado age como os pais agem com seus filhos – decidindo por eles o que é e o que não é do seu interesse.

O texto é uma versão em português de uma coletânea de trechos apresentados ao final de variados tópicos de discussão do artigo “Gambling Study” encontrados no site: <http://www.elca.org/What-We-Believe/Social-Issues/Social-Statements/Economic-Life/gambling.aspx>

consolidaram a instituição desde o seu nascimento. Na medida em que o Estado é também Ministro de Deus na terra, a promulgação de atos por lei conduziria a Igreja Luterana a acatar a decisão estatal no entendimento da necessidade de respeito das duas esferas, a secular e a religiosa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPOS, Heber Carlos de. A justificação pela fé nas tradições Luterana e Reformada: um ensaio em teologia comparativa. *Fides Reformata*, 1/2, 1996. LUTERO, Martinho. Lutero à câmara de Danzig: Winttenberg, 5 de Maio de 1525. In: LUTERO, Martinho. *Obras Seleccionadas*. 1525. Trad. Ilson Kayser. São Leopoldo: Sinodal, 1995.

NOTAS

1. Heber Carlos de Campos. A justificação pela fé nas tradições Luterana e Reformada: um ensaio em teologia comparativa. *Fides Reformata*, 1/2, 1996.
2. A Doutrina da *sola fide* ou «fé somente» afirma que é exclusivamente baseado na Graça de Deus, através somente da fé daquele que crê, por causa da obra redentora do Senhor Jesus Cristo, que são perdoadas as transgressões da Lei de Deus.
3. Martinho Lutero. Lutero à câmara de Danzig: Winttenberg, 5 de Maio de 1525. In: Martinho Lutero. *Obras Seleccionadas*. 1525. Trad. Ilson Kayser. São Leopoldo: Sinodal, 1995. p. 130.
4. Igreja Luterana Americana
5. Igreja Luterana Evangélica na América
6. Economista e especialista sobre Jogos. Foi diretor do Instituto para Estudo do Jogo de Aposta e Jogos Comerciais, na Universidade de Nevada, em Reno. O Professor foi o anfitrião da primeira Conferência Nacional sobre Jogo de Aposta e Risco

Assumido. Fonte: New York Times, no site: <http://www.nytimes.com>.

Mozart Noronha

Pastor luterano, professor universitário, graduado em Direito, Filosofia e Teologia, com mestrado em Teologia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, na qual também se graduou em Direito. Foi professor da Faculdade de Serviço Social do Rio de Janeiro, do Seminário Metodista César Dacorso Filho (Instituto Bennet) e do Seminário Diocesano Paulo VI, em Nova Iguaçu. Foi membro da Diretoria da Coordenadoria Ecumênica de Serviço, e do ISER – Instituto de Estudos da Religião.

Quando o pêndulo tende para o sagrado

O lícito, o ilícito e o entretenimento na religião muçulmana

Sami Armed Isabelle

A complexidade do marco divisório que assinala a fronteira entre o lícito e o ilícito na religião muçulmana está mergulhada em sutilezas que a maior parte das reflexões analíticas deixa de levar em consideração. Em linhas gerais, pode-se afirmar que a densidade que requer o tratamento do uso do tempo livre, como igualmente a dimensão do lazer e entretenimento na religião muçulmana resvala num conjunto altamente delicado de questões e problemáticas. Estas podem ir da relação do crente com o próprio corpo, bem como ao que tange as consequên-

cias sociais superlativas comumente associadas ao mau uso do tempo, até a relação com as leis do Estado onde o crente possui cidadania política. Por outro lado, as festas e celebrações religiosas das quais comungam a irmandade islâmica podem servir de contraponto às injustiças cognitivas empreendidas por uma leitura demasiadamente rápida, desatenta e pouco respeitosa com as tradições do islão.

A alta relevância desta temática é atestada pela importância dada ao uso do tempo livre no Corão. Como se verá, os princípios desta matéria para a reli-

gião islâmica estão referendados pelas palavras do profeta endereçadas aos homens de fé. Na qualidade de benção ofertada por Deus, eis alguns extratos do livro que o profeta dedicou ao tema:

“Muitas pessoas desconsideram duas das bênçãos de Deus: a saúde e o tempo livre; Faça o melhor uso de cinco bênçãos antes do aparecimento de outras cinco coisas: a vida antes da morte, a saúde antes da doença, o tempo livre antes que esteja ocupado, a juventude antes que fique senil e a riqueza antes da pobreza; Há

duas bênçãos que muitas pessoas não tiram o máximo proveito: a boa saúde e o tempo livre.”

A exortação é dirigida às pessoas que não reconhecem o valor do tempo livre na vida humana e que, numa relação de ingratidão para com esta dádiva, o desperdiçam numa ociosidade improdutiva. Mais ainda, com estas palavras o profeta nos admoesta a considerar com lentes mais sutis o dom gratuito de Deus que é poder dispor do tempo para além das obrigações ordinárias. Ao lado de outras bênçãos, poder usufruir apropriadamente desta dimensão da vida, que é o tempo livre, nos alçaria ao reconhecimento do destino sagrado que Deus incumbiu a todos, que é aquele de aperfeiçoar-nos.

Desde logo se depreende que, segundo a nobre doutrina, a dádiva do tempo livre é algo dado por Deus e, desta forma, o sinal do mais alto reconhecimento a esta generosidade estaria em usufruí-lo tendo em mira a melhor possibilidade de expansão de seu aproveitamento, de forma que este tempo seja produtivo para si e para o próximo. A instrução que se infere das palavras do profeta tem algo que ver como uma extração de recompensa, que está radicada na postura de não produção de atos gratuitos quando da oportunidade de beneficiar a comunidade dos humanos.

Isto posto, é de se considerar igualmente a correlação entre ser vivente e vida social. No que tange a este quesito, a fé islâmica é absolutamente compatível com a ideia do homem como ser social, e que, como tal, possui como um de seus imperativos a prática da sociabilidade. Em respeito a uma das mais importantes potencialidades dos viventes, a vida em sociedade não deve ser limitada a sua dimensão religiosa.

No plano da composição de suas regras, o preceituário islâmico autoriza o

divertimento praticamente de todas as formas. Na verdade, desde que se afastando daquilo que é ilícito, tais como a pornografia, a bebida alcoólica e os entorpecentes, ao crente são facultadas ricas possibilidades de interação social. Neste caso, inclusive, convém citar a festa do desjejum e a festa do sacrifício como fontes saudáveis de interação social e, ao mesmo tempo, celebrações importantíssimas do calendário islâmico.

Aliás, a despeito das possíveis vantagens, o corpo doutrinário muçulmano adverte para que “Não devoreis (devoremos) as riquezas das pessoas por processos falsos e ilícitos”.

De acordo com os ensinamentos – e é neste lugar que está radicada a justificativa proibitiva – Deus, o todo-poderoso, ao destacar o ser humano de outras criaturas, o fez por intermédio dos atributos da razão. De maneira que a inconciliabilidade da vida do crente com atitudes que possam afetar o funcionamento normal e constante da racionalidade humana será sempre considerada ilícita aos olhos do islã. Pois como dificilmente negar-se-ia a equação entre entorpecente, drogas, bebidas

alcoólicas e as possíveis consequências danosas existente no perigo de se perder frações de consciência, a interdição resultaria justificada.

Outra vertente de nossa filosofia comportamental é aquela que se apoia em dados realistas dos fenômenos: tal como o mundo se apresenta, uma das tarefas mais edificantes é proporcionar ao crente subsídios espirituais para que seja apto a selecionar os eventos dos quais deseja ser partícipe. Como inexiste a opção de isolamento do mundo, o enfrentamento dos constrangimentos de ordem moral verificável em filmes, na internet e televisão podem ser contornados por uma seleção inteligente ao aproveitar, por assim dizer, as informações de ordem cultural e política que serão fundamentais para uma experiência consciente com o mundo. Retida esta reflexão, ela nos conduz a pensar criticamente alguns descaminhos das celebrações que constituem o patrimônio cultural brasileiro. A evidência de engenhosidade e criatividade cultural do Carnaval, encontrável nos desfiles do passado, deu lugar a uma exibição demasiada dos corpos em que à instituição muçulmana não lhe resta outra saída senão lamentar.

Como desdobramento consequente deste pensamento, o jogo de azar é igualmente interdito ao se seguir os parâmetros da religião islâmica. O elemento de ganho fácil, de enriquecimento da noite para o dia existe sem atentar para os aspectos negativos e prejudiciais do ponto de vista econômico, social, moral, familiar, espiritual e coletivo. De acordo com a doutrina sagrada, o jogo de azar e o álcool funcionam como instrumentos de inimizade entre os seres humanos. Neste caso, as palavras de Deus não poderiam ter sido mais taxativas:

“Interrogam-te (ó Muhammad) sobre o vinho e os jogos de azar.

Responde – Neles há pecado grande e algum benefício para as pessoas. Mas neles, o pecado (malefícios) é maior que os seus benefícios.”¹

Deste modo, por mais que alguns agentes econômicos se beneficiem da prática do jogo, os males acarretados pelos incentivos e rotinização dessas atividades são, comparativamente, muito mais prejudiciais. Aliás, a despeito das possíveis vantagens, o corpo doutrinário muçulmano adverte para que “*Não devoreis (devoremos) as riquezas das pessoas por processos falsos e ilícitos*”.² Portanto, o poder de atração que possuem os jogos de azar no que concerne à extração de impostos, rotatividade econômica, e incremento dos mercados de emprego não faz face ao conjunto de malefícios causado pelo jogo já que “*satanás quer introduzir o ódio e a inimizade entre vós por meio do vinho e dos jogos de azar e vos desviar da recordação de ALLAH e da Oração. Não vos absteréis deles?*”.³

Assim, parece insofismável que no domínio dos jogos de azar os prejuízos se revelam maiores que os benefícios. A partir desta constatação, a fé islâmica se vê energeticamente inclinada a concordar com o parecer de que os jogos deveriam ser proibidos pelo Estado. Isso porque, como consequência coerente desta posição, o Estado pratica algo ilícito quando tem preferido pensar nos ingressos de impostos e enriquecimento de alguns poucos em detrimento da bancarrota de muitos, do vício e da destruição de laços familiares. Na verdade, assim como a instituição islâmica, o Estado também deveria prezar pelo bem de todos através da interdição de ações que possam prejudicar a boa saúde do corpo social. De nossa parte, o corpo é sagrado, seja ele individual ou coletivo. E entre o sagrado e o profano, a opção será sempre pelo sagrado.

Contexto

No pós-atentado do 11 de setembro de 2001 se fortaleceu a dicotomia “Islã” *versus* “Ocidente”. Este fato terminou contribuindo para a permanência de uma visão homogênea (normalmente pejorativa) da tradição islâmica e de seus praticantes. Como a religião tem se mostrado contrária a várias fontes de lucro no mundo do entretenimento, tais como as bebidas alcoólicas, entorpecentes e a pornografia, constata-se algumas atribuições ao islã como sendo uma religião retrógrada, que oprime seus fiéis e resistente a modernização.

Vestimenta

Normalmente pensado como apenas prescrito pela religião e incompatível com sensibilidades estéticas e de moda, o vestuário feminino possui vários formatos e significações. No entanto, cabe ressaltar que mesmo apregoando a ideia de recato, sociedades muçulmanas localizadas tanto no Oriente Médio quanto no sudeste asiático, como a Indonésia, por exemplo, existe um forte mercado produtor e consumidor de moda islâmica, com estilistas e desfiles de moda próprios, os quais vêm ganhando destaque e mercado nas comunidades muçulmanas diaspóricas ocidentais, sobretudo na Europa.

Festas Muçulmanas

Festa do Desjejum, Eid ul-Fitr: É uma celebração muçulmana que marca o fim do jejum do Ramadã. Durante o mês do Ramadã os muçulmanos devem abster-se de fumar, comer, beber, ter relações sexuais desde antes do nascer do dia até o pôr do sol. O festival do Eid ul-Fitr celebra o fim deste jejum, bem como a força que os muçulmanos acreditam ter recebido de Allah para poderem executá-lo.

Festa do sacrifício, Eid al-Adha: Conhecida também por a Grande Festa, é um festival da religião muçulmana que sucede a peregrinação à Meca. É comemorado a partir do décimo dia do mês de Dhu al-Hijjah (no último mês do ano lunar no Calendário islâmico), e a festa tem duração de quatro dias. Recorda-se a disposição do profeta Ibrahim (Abraão) em sacrificar o seu filho Ismail conforme a vontade de Deus. Ocorre 70 dias após o Ramadã, e as festas coincidem com o Hajj (nome dado à peregrinação à cidade santa de Meca). No Eid al-Adha é feita a troca de presentes e o sacrifício de animais, e a carne é dividida com familiares e com o pobres.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AL-ADHA, Eid. *Meaning of “The Festival of Sacrifice”*.
 AL-ADHA, Eid. *Festival of Sacrifice, A Commemoration of the Devotion of Ibraheem and Isma’el*.
 CHAGAS, Gisele Fonseca; MEZABARBA, Solange. *Beleza oculta? Recato e estilo pessoal nas vestimentas de mulheres muçulmanas no Brasil*. In: VI ENEC – VI Encontro Nacional de Estudos do Consumo – II Encontro Luso-Brasileiro de Estudos do Consumo.
 Islam.com
 IslamiCity.com – Ramadan – Eid ul Fitr

NOTAS

1. Cap. 2, Vers. 219
2. Cap. 2, Vers. 188
3. Cap. 5, Vers. 91

Sami Armed Isabelle

Diretor do Departamento Educacional da
 Sociedade Beneficente Muçulmana
 do Rio de Janeiro

Identidade, cultura e entretenimento

Nilton Bonder

*“Acredito tanto na essência benig-
na e sapiencial de minha tradição
que não a vejo ameaçada quando
algum dado histórico é contestado
ou alguma revisão em posturas
do passado se faz necessária. Meu
compromisso é ancestral, coletivo e
de busca e ele nunca é ferido pela
verdade, muito pelo contrário, se
fortalece. Dogmas muitas vezes
refletem insegurança.”*

Nilton Bonder,

Jornal Estado de Minas, 17/05/2012

A cultura judaica se fundamenta nos ciclos da vida marcados pelo tempo, tanto nos eventos que pontuam a vida de cada indivíduo quanto nas festas religiosas e culturais da vida comunitária. Em tempos antigos predominavam as festas relacionadas com o ciclo econômico dos locais de soberania, como o ciclo de sua produção agrícola. Mesmo em comunidades pequenas estes eventos sempre geraram uma produção, refletindo sobre a própria economia. A coesão nacional se manteve neste calendário de eventos que ao longo da história migrou para o lugar da cultura. As Sinagogas e a comunidade vivem desses momentos pontuais. As festividades judaicas hoje em dia podem inclusive ser facilmente identificadas como produtos culturais.

Em diversos panoramas socioculturais contemporâneos, nos quais

a comunidade judaica conseguiu se estabelecer, sua produção criativa é significativa. As atuais comunidades judaicas norte-americana e francesa, dentre outras, representam uma massa crítica suficiente para produzir cultura em quantidade e qualidade. Podemos ver isso na música, na literatura, ou especificamente na produção cinematográfica norte-americana, que ocupa a maior parte do tempo de projeção audiovisual ao redor do mundo. O mesmo ocorreu em outros períodos, como no período medieval, no qual os judeus tinham acesso à grandeza cultural de então.

O Estado de Israel é muito recente.¹ A tradição judaica teve que sobreviver por um longo período sob uma condição dispersada² e através de meios de comunicação extremamente lentos. A

cultura foi o fator aglutinante do povo hebreu, compensando a ausência da coesão que o território poderia propiciar. Olhando para trás, foi a produção literária judaica que sempre teve maior importância para a comunidade. Durante o exílio, o texto se transformou no território. Um fator determinante, fortalecido pelo exílio é a ênfase dada à interpretação de textos na educação. A interpretação é considerada o patamar para a compreensão e absorção de qualquer conhecimento. Mesmo o ensino da matemática depende dela. É ela que permite desenvolver a capacidade de realizar uma construção mental e dá a ferramenta principal da estrutura cultural. A partir disso, você pode estar em qualquer lugar, pode lidar com espaços não convencionais sem perder o vínculo com o pilar de sua própria cultura, seu território virtual.

Religiões como o Judaísmo, o Catolicismo e o Islamismo têm sido usadas pelas estruturas políticas como fator de coesão. Jerusalém representava a soberania nacional, era o centro do Estado e a religião era uma espécie de ideologia que fomentava aquela unidade. No início da perda de soberania, o movimento revolucionário de então, ao invés de tentar reestabelecer a soberania territorial, se empenhou em tecer a estrutura cultural que a sustentasse. Houve um trabalho monumental registrado no Talmud.³ Nele está o mito que descreve o encontro entre um Rabino influente⁴ e o general Vespasiano,⁵ que iria se tornar o próximo Imperador. Encantado com a sabedoria do Rabino, o general afirmou que lhe concederia o que ele pedisse, seja o que fosse. Ao invés de pedir que Jerusalém fosse preservada, ele pediu um lugar aonde pudesse ser construída uma academia.⁶ Nessa academia, foi produzido o Talmude. Para elaborar o

Talmude, foram debatidos textos de autores, épocas e locais diversos referentes à cultura judaica. Por esta característica de construção coletiva, e por *linkar*⁷ diversas referências, podemos considerá-lo como o primeiro hipertexto.⁸

O Dalai Lama, que vive hoje em exílio, em um dado momento perguntou aos Rabinos como conseguiram manter viva a sua cultura. Apesar dos judeus serem apresentados como grandes

*A nossa grande descoberta
tem sido a diversidade
humana. Não posso julgar
o quanto de distração cada
um necessita, meu papel
diante da minha família
e da comunidade a qual
sirvo é indicar o quanto é
necessário realizar uma
gestão cuidadosa
da distração.*

comerciantes, a capacidade de lidar com diversas culturas é a sua principal característica. O comércio é apenas uma consequência dessa versatilidade cultural. No mundo antigo, sair do local de sua cultura representava abandoná-la. O judeu desenvolveu a habilidade de levá-la consigo e transferi-la para a família, como se fosse um território de bolso. Ele chega à modernidade com grande facilidade de manobrar tudo

que diz respeito à cultura, livro, cinema, música, internet, e outras vertentes. É um povo que sempre lidou com a virtualidade de sua cultura e a diversidade cultural, em suas incursões pelo mundo.

Estando fora do seu território, os Rabinos, além da orientação espiritual, tiveram que atuar em diversas esferas, de juizes, em situações comunitárias, a produtores de cultura e entretenimento. Os eventos tinham uma dimensão de entretenimento, os casamentos, por exemplo, se tornaram grandes festas e as famílias eram incentivadas a participar.

Muitas religiões acham que a distração é uma fuga, uma maneira de alimentar a superficialidade das pessoas. Esta é uma preocupação legítima quando pensamos que a cultura não é para matar tempo. Não me vejo na condição de líder religioso no papel de passar receitas do que é certo ou errado. A nossa grande descoberta tem sido a diversidade humana. Não posso julgar o quanto de distração cada um necessita, meu papel diante da minha família e da comunidade a qual sirvo é indicar o quanto é necessário realizar uma gestão cuidadosa da distração. A distração pode gerar falta de sentido e virar vício. O vício se relaciona com um vazio que incomoda, preenchido sem uma elaboração cuidadosa. A oferta abundante de produtos e serviços voltados para o entretenimento no mundo atual exige esta gestão cuidadosa, seja para ver TV ou ir para Las Vegas. Temos que medir até mesmo o tempo que dedicamos a nossa rede de relacionamentos. Posso ter 20 mil amigos e desses, talvez, 20 o sejam realmente. A pergunta mais importante é: o que supre a minha humanidade?

A cidade de Las Vegas⁹, pela grande quantidade de espetáculos oferecida, é um dos melhores lugares para ver

shows e peças, mas nem tudo será de qualidade. Muitas vezes foi olhada como a Sodoma da atualidade. É, porém, um lugar incrível do ponto de vista humano no século XX. Já no século XXI, vejo que se assemelha mais a um videogame. É um lugar de entretenimento total, uma Disney para adultos. Uma parte do valor atribuído ao jogo tem uma relação com o fetiche. O jogo ilícito, como ocorre no Brasil, amplia essa relação com o fetiche, com o risco, o prazer e mesmo a sexualidade. Nos EUA isso é explícito, e o que é evidente pode ser mais facilmente transformado, tal qual ocorreu no desfile de Carnaval carioca, no qual se experimentou a nudez completa e percebeu-se que não era o mais interessante. É um direito do ser humano buscar o entretenimento, e nessa experiência ele desenvolve seu senso crítico.

Modernamente, acontece um fenômeno nas religiões de ortodoxias ou fundamentalismos generalizados. Os fundamentalismos pós-modernos se vestem de movimentos muito antigos, argumentando que sua legitimidade está embasada nas raízes. Mas, na realidade, eles são uma reação à modernidade. Em Israel, há também essa tentativa, pois os judeus ficaram muito afastados do lugar onde a religião atuava exclusivamente sobre os seus dogmas. Os discursos fundamentalistas de Israel são politicamente representativos, mas não o são culturalmente. A tradição judaica, comparada às estruturas clericais mais ortodoxas, não apresenta diferenças significativas. Em qualquer uma há a necessidade de criar regras e estabelecer o que é condenável, seguindo tendências moralistas e puritanas. Mas essa tendência é minoritária, pois este mesmo afastamento, como dito anteriormente, reforçou a base educacional e a capacidade de lidar com a diversidade.

A História Judaica: fatos marcantes

ERA BÍBLICA

Séculos XX a XVII a.C.	Primeira emigração dos hebreus para Canaã. Os Patriarcas bíblicos.
Séculos XIII a XII a.C.	O Êxodo e a ocupação da Palestina.
722 a.C.	O reino de Israel ao norte é destruído pelo rei assírio Sargão II.
586 a.C.	Destruição de Jerusalém por Nabucodonossor, rei da Babilônia.
537 a.C.	Ciro, imperador Persa, permite o retorno dos judeus à Judeia.
520 a 516 a.C.	Reconstrução do Templo em Jerusalém.

ERA TALMÚDICA

332 a.C.	Alexandre Magno, rei da Macedônia, conquista a Judeia
167 a.C.	Proibição da prática do judaísmo pelo decreto de Antíoco IV, rei da Síria. Macabeus expulsam as tropas de Antíoco IV de Jerusalém.
140 a.C.	A Judeia conquista a independência.
63 a.C.	Pompeu, general e político romano, conquista Jerusalém.
Século I d.C.	Início e expansão do Cristianismo.
66 a 73	Primeira revolta judaica. Destruição de Jerusalém.
70	Fundação da Academia de lavne.
115 a 117	Segunda revolta judaica. Guerra de Kitos
132 a 135	Terceira revolta judaica. Revolta de Bar Kokhba. Extinção do Estado Judeu.
200	Redação da Mishná.
500	Término da redação do Talmud da Babilônia.

ERA MEDIEVAL

624 a 628	Guerra de Maomé contra os judeus da Arábia.
Século XI	Florescimento da cultura judaica na Espanha.
1066	Massacre dos judeus em Granada, Espanha.
1096	Primeira Cruzada.
Séculos XII a XV	Expulsão da Alemanha e emigração para a Europa Oriental.
1290	Expulsão dos judeus da Inglaterra.
1306 a 1394	Expulsão dos judeus da França. Massacre dos judeus na Espanha (1391).
1492 e 1498	Expulsão dos judeus da Espanha. Expulsão dos judeus de Portugal.

ERA MODERNA

1649 a 1656	Retorno dos judeus para a Inglaterra.
1787	Emancipação na América.

ERA CONTEMPORÂNEA

1791 a 1923	Emancipação judaica (igualdade legal concedida aos judeus) nos países: França, Países Baixos, Reino da Prússia, Brasil, Grécia, Canadá, Império Otomano, Hamburgo, Dinamarca, Reino Unido, Itália, Baden, Monarquia de Habsburgo, Confederação da Alemanha do Norte, Alemanha, Suíça, Estados Unidos, Bulgária, Sérvia, Espanha, Portugal, Império Russo e Romênia.
1925	Fundação da Universidade Hebraica em Jerusalém.
1935	Leis de Nuremberg (leis alemãs antisemitas).
1939 a 1945	Segunda Guerra Mundial. Extermínio de judeus no Holocausto (a partir de 1942).
1948	Criação do Estado de Israel. Primeira guerra árabe israelense.

“Pude me encontrar com uma excepcional comunidade judaica, talvez a única em desenvolvimento acelerado que eu tenha encontrado dentre as mais de 160 que já visitei pelo planeta.”

Ronaldo Gomlevsky, editor da *Revista Menorah*, ao falar sobre Las Vegas (2013).

No encontro descrito entre o Rabino e o General, o que se preservou foi a semente e não a árvore. O Judaísmo respeita a diversidade, nele mesmo a diversidade está presente na língua. Na Alemanha, ele criou o iídiche, e o Ladino na península Ibérica; na música, no leste europeu foi influenciado pela música russa e cigana; o ortodoxo se veste como o russo; e a culinária é tipicamente árabe. Quando ele se fechou foi para salvaguardar uma minoria ameaçada de perder suas raízes.

Experimentamos no espaço Midrash¹⁰ provocar a comunidade. A fachada do prédio é decorada com o relevo de um texto, que faz referência à textura presente em nossa cultura. A comunidade espera a preservação de cultura que vive sob as ameaças tanto da condição de minoria quanto da pós-modernidade. Administro a cultura que vem de Israel e de outros lugares para que não ganhe uma densidade que a torne um lugar particular, arraigado a uma filosofia exclusivista.

O lugar mais potente é aquele no qual você traz o mundo para dentro. A identidade não vai sobreviver se ficar longe

de todas as influências. Se fechar para o mundo do lado de fora é comparável a criar um organismo superprotegido sem defesas, sem anticorpos e uma flora bacteriana saudável. Tal qual ocorre quando tomamos uma vacina, temos que ficar gradativamente expostos a tudo para sermos capazes de entrar para o século XXI como indivíduos saudáveis, não sectários. A cultura, ao trabalhar com uma qualidade de entretenimento, de relaxamento ou distração, pode dar mais segurança às identidades. O lúdico é descompromissado, e não pretende levar o indivíduo a um rigor extremo. A identidade criada a partir da tentativa de inoculação ao “vírus” da modernidade pode gerar segregação e se tornar um obstáculo ao crescimento e desenvolvimento harmonioso. Ao invés de fortalecer a humanidade, pode destruí-la.

NOTAS

1. A criação do Estado de Israel foi oficialmente instituída em maio de 1948.
2. A dispersão dos judeus teve início em 722 a.C., quando o reino de Israel ao norte foi destruído pelos assírios. A primeira diáspora judaica é considerada como tendo ocorrido no ano de 586 a.C., quando os babilônios capturaram Jerusalém, destruíram o templo de Salomão e deportaram os judeus para a Mesopotâmia.
3. O Talmud tem dois componentes: a Mishná (c. 200 d.C.), e o Guemará (c. 500 d.C.). O Mishná tem o registro das interpretações dos sábios rabínicos e o Guemará é a base de todos os códigos da lei rabínica.
4. Yochanan ben Zakai ou Johanan Ben Zakai.
5. Titus Flavius Caesar Vespasianus Augustus foi imperador romano do ano 69 ao ano 79 d.C.
6. Academia de Yavne, fundada em 70 d.C.
7. O conceito de “linkar” ou de “ligar” textos foi criado por Ted Nelson nos anos 1960 e teve como influência o pensador francês Roland Barthes, que concebeu o conceito da ligação de textos com outros textos.
8. O prefixo hiper – (do grego: sobre, além) remete à superação das limitações da linearidade do antigo texto escrito, possibilitando a representação do nosso pensamento, bem como um processo de

produção e colaboração entre as pessoas, ou seja, uma (re)construção coletiva.

9. Desde 2011 Las Vegas recebe cerca de 40 milhões de turistas por ano, sendo que mais de 133 mil são brasileiros, público que mais gasta na cidade e que mais tempo permanece nela. Fonte: *Revista Menorah* n. 643, abril de 2013.

10. O Midrash Centro Cultural pertence à Congregação Judaica do Brasil, que institucionalmente está filiada tanto ao World Council of Synagogues do Movimento Conservador como ao Network of Jewish Renewal Communities.

Nilton Bonder

Escritor e rabino da Congregação Judaica do Brasil. Tem ordenação rabínica (*smicha*) do Jewish Theological Seminary, órgão acadêmico principal do Movimento Conservador, e também é ordenado pelo Reb Zalman Schachter, expoente maior do Movimento Renewal. Mais informações no site: <http://www.niltonbonder.com>

Jogos de apostas em dinheiro

Um passo decisivo para a consolidação da democracia brasileira

Deborah Sztajnberg

“As sociedades contemporâneas são complexas, portanto a demanda por decisões é muito maior hoje do que ao tempo em que a constituição foi inventada como forma.”

(Cristiano Paixão¹)

Há muito se discute sobre a volta da legalização do jogo de apostas em dinheiro – privado e comercial – no Brasil. É no contexto deste debate que devemos tentar esclarecer o mistério do porquê dos cassinos terem sido fechados em 1946, uma vez que as novas gerações muitas vezes desconhecem o fato de que esta atividade já foi permitida oficialmente no país, de acordo com o Decreto-Lei nº 241 de 4 de fevereiro de 1938², assinado pelo então Presidente da República, Getúlio Vargas. Este decreto se referia às instruções de 4 de março de 1935, da antiga Diretoria Geral da Fazenda Municipal e ao dispositivo nº 80 do Decreto Legislativo Municipal nº 122, de 14 de novembro de 1936. O governo regularizou então, de acordo com o Art. 1 do Decreto:

“O imposto de licença para funcionamento no Distrito Federal dos casinos-balneários.”

Foi este dispositivo legal que, de acordo com Simão Brayer³, possibilitou que na primeira metade do século XX fossem implantados os famosos cassinos da Urca, Atlântico e Copacabana, no Rio de Janeiro; o Higino Palace Hotel, em Teresópolis; e o exuberante Quitandinha, em Petrópolis. Em sua opinião:

“De 1937 a 1945, a ditadura Vargas representou a fase áurea destas atividades. A alta sociedade se engalanava para assistir aos maravilhosos shows dos cassinos, produzidos com um nível tal de sofisticação que nada ficavam a dever aos mais famosos espetáculos do Primeiro Mundo”.

Ao encaminhar a lei para o fechamento dos cassinos, o presidente Eurico Gaspar Dutra decretou:

“O Presidente da República, usando da atribuição que lhe confere o artigo 180 da Constituição, e Considerando que a repressão aos jogos de azar é um imperativo da consciência universal; Considerando que a legislação penal de todos os povos cultos contém preceitos tendentes a esse fim; Considerando que a tradição moral jurídica e religiosa do povo brasileiro é

*contrária à prática e à exploração de jogos de azar; Considerando que, das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes; Considerando que as licenças e concessões para a prática e exploração de jogos de azar na Capital Federal e nas estâncias hidroterápicas, balneárias ou climáticas foram dadas a título precário, podendo ser cassadas a qualquer momento; Decreta: Art. 1º Fica restaurada em todo o território nacional a vigência do artigo 50 e seus parágrafos da Lei das Contravenções Penais (Decreto-lei nº 3.688, de 2 de Outubro de 1941). (...)”.*⁴

Desta maneira, o então Presidente da República eliminou milhares de empregos diretos e indiretos, redutos artísticos, o fluxo turístico e a própria receita tributária advinda do jogo. Em determinadas cidades, como São Lourenço (MG) e Petrópolis (RJ), o turismo não conseguiu, ao longo das décadas, se recuperar do choque. Hoje sabemos, com base em dados econômicos, que a maioria dos destinos que contam com cassinos sobrevivem majoritariamente do entretenimento, tais como Las Vegas, Punta del Este, Mônaco e Macau.

Como destacado anteriormente, a primeira legislação referente ao tema no Brasil Republicano data de 1938. Essa legislação trazia a nomenclatura “cassinos-balneários”, dispondo inclusive de percentuais na arrecadação para os cofres públicos. O volume de impostos cobrado era vasto e trazia recursos essenciais para o Estado:

*“§ 1º A primeira parte do imposto é fixada em 9, 10, 11 e 12 contos de réis⁵ diários, respectivamente, nos 1º, 2º, 3º e 4º trimestres do ano; § 2º A segunda parte do imposto é calculada à razão de 250\$000 por mesa de jogo que funcionar em cada sessão diária; § 3º No imposto acima está incluída a taxa de serviços municipais, sujeito, entretanto, ainda, o cassino ao pagamento do imposto de licença para localização de estabelecimento. Art. 2º Da renda líquida apurada, depois de deduzidos os encargos da Inspeção de Fiscalização e a quota de um terço da renda bruta a título de licença especial de funcionamento, será deduzida a percentagem de 10%, que competirá à Polícia Civil do Distrito Federal, podendo o prefeito utilizar-se, a seu critério, de 20% para subvenções a instituições de assistência social e fomento do turismo”.*⁶

Como podemos observar no box ao lado, se computarmos apenas o valor da primeira parte dos impostos diários dos cassinos em cada trimestre do ano chegaremos aos equivalentes em reais: R\$ 6.827.760,00; R\$ 7.586.400,00; R\$ 8.345.040,00; e R\$ 9.103.680,00 sendo recolhidos diariamente. Essa receita gigantesca advinda de impostos simplesmente desapareceu dos cofres públicos de um dia para o outro. É de se compreender

que o baque tenha sido tremendo quando este decreto-lei foi revogado pelo já mencionado Decreto-Lei nº 9.215.

A posterior legalização das loterias federais, e não dos cassinos, foi uma decisão polêmica, pois os cassinos e bingos foram jogados para a clandestinidade. Com as loterias de bilhete isso não aconteceu. Naquela época, alguns estados e municípios brasileiros administravam esta modalidade de jogo e se colocaram contrários a lei, que infringia princípios constitucionais, já que a Constituição privilegiava a autonomia dos estados. Em outras palavras, os estados e municípios que já tinham suas loterias não quiseram abrir mão dos recursos arrecadados.

Anos mais tarde, o então Presidente Jânio Quadros, através do Decreto-Lei nº 50.954, de 14 de julho de 1961, suspendeu todas as concessões da exploração das loterias pelas empresas privadas e concentrou a atividade no Conselho Superior das Caixas Econômicas, que posteriormente consolidou-se em uma só instituição, a Caixa Econômica Federal:

“Art. 1º A Loteria Federal será explorada diretamente pela União. Art. 2º O serviço da Loteria Federal, subordinado ao Ministro da Fazenda, será executado em todo País, pelo Conselho Superior das Caixas Econômicas em colaboração com as Caixas Econômicas Federais. Art. 3º Para os efeitos do disposto no artigo anterior, funcionará, junto ao Conselho Superior das Caixas Econômicas, um órgão especializado, com a denominação de Administração do Serviço da Loteria Federal. Parágrafo único. O Presidente do Conselho Superior das Caixas Econômicas será o Diretor Executivo da Administração do Serviço da Loteria Federal. Art. 4º À Administração do Serviço da Loteria Federal caberá: I a) promover a emissão e distribuição dos bilhetes de loteria e fiscalizar a sua venda; I b) realizar o

Até a Segunda Guerra Mundial existia o “Padrão Ouro”, ou seja, só poderia haver emissão de moeda corrente que correspondesse ao estoque governamental de ouro, o chamado lastro em ouro para emissão de moeda. E para cada unidade monetária emitida correspondia uma quantidade específica de ouro (Rs 1 \$000 réis = 8 gramas de ouro nos cofres do governo).

Rs \$001 = 1 real = 0,008 gramas de ouro.

Rs 1 \$000 = 1 mil réis = 1000 x 1 real x 0,008 gramas de ouro.

Rs 1:000\$000 = 1 conto de réis = 1000 x 1000 x 1 real x ,008 gramas de ouro.

Hoje a grama do ouro no Brasil está em R\$ 94,83 (ou R\$2.949,59 a onça troy, padrão internacional, 1 onça troy = 31,104g).

Desta maneira:

1 real (réis) Rs \$001 = 0,008 x 94,83 = R\$ 0,76 (reais)

1 mil réis Rs 1 \$000 = 1000 x 0,008 x 94,83 = R\$ 758,64

1 conto de réis Rs 1:000\$000 = 1000 x 1000 x 8 x 94,83 = R\$ 758.640,00

Dessa forma, 9, 10, 11 e 12 contos de réis (o valor da primeira parte dos impostos diários dos cassinos em cada trimestre do ano) equivaleriam hoje, respectivamente, a: R\$ 6.827.760,00; R\$ 7.586.400,00; R\$ 8.345.040,00; e R\$ 9.103.680,00.

*Guardadas as devidas proporções para os dias de hoje, caso não houvesse o fim do “Padrão Ouro”.

sorteio dos prêmios e fiscalizar o respectivo pagamento; I c) submeter anualmente ao Conselho Superior das Caixas Econômicas o relatório das atividades realizadas durante o exercício com as respectivas contas, e o plano das extrações programadas para o exercício seguinte; I d) orientar a movimentação, entre as Caixas Econômicas Federais, dos recursos relacionados com a exploração da Loteria Federal.

Art. 5º A venda dos bilhetes de loteria será efetuada pelas Caixas Econômicas Federais, às quais será atribuída, a título de remuneração por esse serviço, a comissão de 15% sobre o preço de plano dos bilhetes vendidos”.⁷

No governo Costa e Silva, o Decreto-Lei nº 204 de 27 de fevereiro de 1967, modificou o regulamento dos serviços de loterias. O dispositivo atualmente em vigor define:

“Art 1º A exploração de loteria, como derrogação excepcional das normas do Direito Penal, constitui serviço público exclusivo da União não suscetível de concessão e só será permitida nos termos do presente Decreto-lei.”

Com o advento da Lei Zico, de 1993, o tema voltou à tona já que, em seu artigo 57, havia uma referência ao jogo do bingo:

“As entidades de direção e de prática desportiva filiadas a entidades de administração em, no mínimo, três modalidades olímpicas, e que comprovem, na forma da regulamentação desta lei, atividade e a participação em competições oficiais organizadas pela mesma, credenciar-se-ão na Secretaria da Fazenda da

respectiva Unidade da Federação para promover reuniões destinadas a angariar recursos para o fomento do desporto, mediante sorteios de modalidade denominada Bingo, ou similar.”⁸

Poucos anos mais tarde, a Lei Pelé veio abrir ainda mais o ambiente do jogo quando, em seu artigo 59, lia-se:

“Os jogos de bingo são permitidos em todo o território nacional nos termos desta Lei.”⁹

Entretanto, apenas três anos mais tarde a Lei Maguito veio revogar, logo em seu artigo segundo, todos os artigos de 59 à 81 da Lei Pelé, respeitando apenas o tempo de expiração das licenças para a prática do bingo então em vigor. No parágrafo único que se segue ao artigo fica claro que a prática do bingo não constitui contravenção penal, apenas ficando a cargo de órgão governamental sua autorização e fiscalização:

“Caberá ao INDESP¹⁰ (Instituto Nacional de Desenvolvimento do Desporto) o credenciamento das entidades e à Caixa Econômica Federal a autorização e a fiscalização da realização dos jogos de bingo, bem como a decisão sobre a regularidade das prestações de contas.”¹¹

OPORTUNIDADES ECONÔMICAS E O ANACRONISMO DA LEGISLAÇÃO

Dos 108 países que compõe a Organização Mundial do Turismo¹² (hoje, em 2013, são 156 países), apenas dois proíbem o jogo de apostas em dinheiro privado e comercial: Brasil e Cuba; e o maior guia econômico sobre a indústria do entretenimento¹³ elenca o jogo como uma das maiores atividades de lazer, uma indústria que cresce ano após ano. A cidade de Las Vegas talvez seja o maior exemplo mundial de sucesso. Após

meio século de jogo irregular nos Estados Unidos, em 1931 ele foi definitivamente legalizado, e logo após a Segunda Guerra Mundial a cidade começou a investir pesado no jogo, vindo a se tornar, ao longo das décadas, a capital do entretenimento no mundo. Hoje, cidade que mais recebe grupos para conferências e *workshops* globalmente, Las Vegas vive, majoritariamente, da economia do entretenimento.¹⁴

A realidade atual de inúmeros cassinos clandestinos no Brasil impõe a imediata regulamentação e o consequente retorno do jogo de apostas em dinheiro a uma situação legalizada. A experiência americana pode servir de grande auxílio neste momento, pois, em uma frase, a Comissão de Revisão da Política Nacional de Jogos Americana sintetizou a questão:

“O jogo é inevitável, não importa o que digam ou façam os advogados que se opõem ao jogo em todas as suas diferentes formas, é uma atividade praticada e apoiada por uma maioria substancial de americanos.”¹⁵

A evasão de divisas do país com o fluxo de apostas brasileiras indo para países como Uruguai, Argentina, Paraguai, EUA ou até mesmo para os famosos cruzeiros internacionais que abundam em toda extensão da costa brasileira, é hoje um fato premente. E o impacto social de sua legalização no país tem enorme potencialidade, dado o volume de apostas brasileiras ilegais e no estrangeiro. Segundo a Associação Brasileira de Bingos (ABRABIN), caso fosse legalizado, o jogo, que já é praticado no Brasil hoje em regime ilegal, geraria cerca de 300 mil empregos diretos e indiretos. Além disso, com sua regulamentação, os jogos ilegais deixariam de gerar receita para organizações clandestinas, passando a gerar receita para o Estado, que, como sabemos, tanto precisa de recursos para

gerar os mais do que necessários investimentos em educação, saúde e transporte.

Inúmeros projetos tramitam no Congresso Nacional visando a reimplantação do jogo de apostas em dinheiro no Brasil. A polêmica maior reside no fato do país possuir loterias federais e considerar cassinos e bingos ilegais, além do Jogo do Bicho¹⁶, hoje presente em quase todas as cidades brasileiras. Entretanto, o fato social do jogo para além das loterias oficiais é inegável, e cabe ao direito, portanto, reconhecê-lo e regulamentá-lo. Para além

disso, os cassinos são fortes impulsionadores do turismo, e, no momento em que o Brasil se prepara para receber grandes eventos mundiais, como a Copa do Mundo, as Olimpíadas, dentre outros, tornar o jogo legal pode ter influência direta sobre o volume de capital movimentado no país nos próximos anos.

O Projeto de Lei 2.826/2008 é um dos principais diplomas em tramitação no Congresso Nacional e prevê expressamente que os cassinos estejam preferencialmente em locais onde o patrimônio

turístico seja valorizado. Os cassinos devem ser uma concessão como outra qualquer, com ampla fiscalização estatal e uma legislação rígida desde a constituição das empresas até o impedimento de funcionários de jogarem. Este mesmo projeto de lei legaliza também o Jogo do Bicho. Sua constitucionalidade já foi confirmada, entretanto o projeto ainda não foi aprovado.

Para além de seu lado econômico¹⁷, a legalização do jogo pode trazer diversos outros benefícios. Estudos já

Lei de Segurança Nacional – evolução histórica

A Lei de Segurança Nacional (LSN), promulgada em 4 de abril de 1935, definia crimes contra a ordem política e social. Sua principal finalidade era transferir para uma legislação especial os crimes contra a segurança do Estado, submetendo-os a um regime mais rigoroso, com o abandono das garantias processuais. A LSN foi aprovada, após tramitar por longo período no Congresso e ser objeto de acirrados debates, num contexto de crescente radicalização política, pouco depois de os setores de esquerda terem fundado a Aliança Nacional Libertadora. Nos anos seguintes à sua promulgação foi aperfeiçoada pelo governo Vargas, tornando-se cada vez mais rigorosa e detalhada. Em setembro de 1936, sua aplicação foi reforçada com a criação do Tribunal de Segurança Nacional. Após a queda da ditadura do Estado Novo em 1945, a Lei de Segurança Nacional foi mantida nas Constituições brasileiras que se sucederam. No período dos governos militares (1964-1985), o princípio de segurança nacional iria ganhar importância com a formulação, pela Escola Superior de Guerra, da doutrina de segurança nacional. Setores e entidades democráticas da sociedade brasileira, como a Ordem dos Advogados do Brasil, sempre se opuseram à sua vigência, denunciando-a como um instrumento limitador das garantias individuais e do regime democrático.

Fonte: <http://cpdoc.fgv.br/producao/dossies/AEraVargas/1/anos30-37/RadicalizacaoPolitica/LeiSegurancaNacional>

NÚMERO	ANO	FUNÇÃO	REVOGAÇÃO
Lei nº 38	1935	Define crimes contra a ordem política e social.	
Lei nº 136	1935	Modifica vários dispositivos da Lei n. 38, de 4 de abril de 1935, e define novos crimes contra a ordem política e social.	Revogadas pela Lei nº 1.802, de 1953
Decreto-Lei nº 431	1938	Define crimes contra a personalidade internacional, a estrutura e a segurança do Estado e contra a ordem social.	Revogado pela Leis nº 1.802 e nº 2.083, de 1953
Decreto-Lei nº 428	1938	Dispõe sobre o processo dos crimes definidos nas leis ns. 38 e 136, de 1935.	Não consta revogação expressa
Decreto-Lei nº 4.766	1942	Define crimes militares e contra a segurança do Estado.	Não consta revogação expressa
Lei de nº 1.802	1953	Definem os crimes contra o Estado e a Ordem Política e Social.	
Decreto-Lei de nº 314	1967		Alterada pelo Decreto-Lei nº 510 de 1969
Decreto-Lei nº 510	1969	Altera dispositivos do Decreto-Lei nº 314, de 13 de março de 1967.	
Decreto-Lei de nº 898	1969	Define os crimes contra a Segurança Nacional, a ordem política e social, estabelece seu processo e julgamento.	Revogado pela Lei nº 6.620, de 1978
Lei nº 5.786	1972	Define como crimes contra a Segurança Nacional o apoderamento e o controle de aeronave.	
Lei de nº 6.620	1978	Definem os crimes contra Segurança Nacional, estabelecem sistemática para o seu processo e julgamento.	Revogado pela Lei nº 7.170, de 1983
Decreto-Lei 7.170	1983		

Crime Organizado

No Brasil, o tema “Jogo de Apostas em dinheiro”, ao ser abordado em estudos científicos e em relatórios para encaminhamentos de políticas públicas para área de segurança, é frequentemente relacionado com o Crime Organizado – atividade monitorada por órgãos responsáveis pela Segurança Nacional. Esta leitura induz à identificação da prática de cassinos, bingos – inclusive através de máquinas eletrônicas e internet – e outras modalidades de jogos ilegais de apostas em dinheiro, como um atentado contra a soberania do país.

A monografia do MBA do Curso de Analista Internacional em Inteligência Estratégica da Escola Superior de Guerra, de Valteir Marcos de Brito, intitulada “O Papel da Inteligência no Combate ao Crime Organizado Transnacional”, é exemplar. Neste trabalho acadêmico, o primeiro item dentre os “crimes que alimentam e fortalecem o Crime Organizado” é o Jogo do Bicho, seguido por qualquer outro jogo de apostas em dinheiro:

“É de verificar-se que a primeira infração penal organizada no Brasil consistiu na prática do ‘Jogo do Bicho’, iniciada no século XX. (...) A organização do Jogo do Bicho, enraizada social e institucionalmente, pode servir como alerta. O Estado, ao definir o jogo como ilegal, criou o estímulo para organizações ilícitas. Ao defini-lo como contravenção e não como crime, portanto um ilícito de menor poder ofensivo e com menor pena, facilitou o seu desenvolvimento”²⁸.

É somente depois do preâmbulo acima citado que o autor aponta outras modalidades de Crime Organizado no Brasil: Furto e Roubo de Veículos e Cargas; Falsificação de Remédios; Adulteração de Combustível; Tráfico de Animais e Madeira; Tráfico de Substâncias Entorpecentes; Lavagem de Dinheiro. Fica entendido que o jogo ilegal de apostas em dinheiro é

uma atividade de ponta do Crime Organizado no Brasil, e que os órgãos do governo, responsáveis pela salvaguarda e pela Segurança Nacional, tem obrigação de realizar o mais amplo monitoramento desta prática. Monitoramento político, econômico, administrativo e policial autorizado pela Lei 9.883/1999, que Institui o Sistema Brasileiro de Inteligência, cria a Agência Brasileira de Inteligência – ABIN, e dá outras providências:

Art. 1º Fica instituído o Sistema Brasileiro de Inteligência, que integra as ações de planejamento e execução das atividades de inteligência do País, com a finalidade de fornecer subsídios ao Presidente da República nos assuntos de interesse nacional.

§ 1º O Sistema Brasileiro de Inteligência tem como fundamentos a preservação da soberania nacional, a defesa do Estado Democrático de Direito e a dignidade da pessoa humana, devendo ainda cumprir e preservar os direitos e garantias individuais e demais dispositivos da Constituição Federal, os tratados, convenções, acordos e ajustes internacionais em que a República Federativa do Brasil seja parte ou signatário, e a legislação ordinária.

§ 2º Para os efeitos de aplicação desta Lei, entende-se como inteligência a atividade que objetiva a obtenção, análise e disseminação de conhecimentos dentro e fora do território nacional sobre fatos e situações de imediata ou potencial influência sobre o processo decisório e a ação governamental e sobre a salvaguarda e a segurança da sociedade e do Estado.

Desta maneira, é possível entender porque a proibição das práticas de jogo de apostas em dinheiro,

especialmente os cassinos e bingos, foi fruto de decisões políticas, através de atos assinados pela Presidência da República.

Outro exemplo desta abordagem política sobre jogos de apostas em dinheiro encontramos na monografia de Paulo César de Oliveira, intitulada “Crime Organizado no Brasil”:²⁹

“É de verificar-se que a primeira infração penal organizada no Brasil constituiu na prática do “Jogo do Bicho”, iniciada no século XX.* Relatou-se que o Barão de Drummond criou o jogo com o intuito de arrecadar dinheiro para salvar os animais do Jardim Zoológico do Estado do Rio de Janeiro. Contudo, a ideia popularizou-se e passou a ser patrocinada por grupos organizados, os quais monopolizaram o jogo, corrompendo policiais e políticos. Cumpre assinalar que, nas décadas de 70 e 80, outras organizações criminosas surgiram nas penitenciárias da cidade do Rio de Janeiro, como a “Falange Vermelha”, que nasceu no presídio da Ilha Grande e é formada por quadrilhas especializadas em roubos a bancos, o “Comando Vermelho”, originado no presídio Bangu I e comandado por líderes do tráfico de entorpecentes e o “Terceiro Comando”, dissidente do Comando Vermelho e idealizado no mesmo presídio por detentos que discordavam da prática de sequestros praticados por grupos criminosos. Em São Paulo, nos meados da década de 1990, surgiu no presídio de segurança máxima anexo à Casa de Custódia e Tratamento de Taubaté, a organização criminosa denominada PCC (Primeiro Comando da Capital), com atuação criminosa diversificada em vários estados brasileiros.

O PCC patrocina rebeliões e resgates de presos, rouba bancos e carros de transporte de valores, pratica extorsão de familiares de detentos, extorsão mediante sequestro e tráfico de entorpecentes, possuindo conexões internacionais. Ademais, assassinam membros de facções rivais, tanto dentro como fora dos presídios.”

Na primeira monografia, assim como na segunda, seus autores não indicam especificamente as fontes que justificam as afirmativas sobre ser o jogo ilegal a primeira atividade a ser combatida pelo Estado, dentro do esforço de repressão ao Crime Organizado. O mesmo se repete no relatório “Segurança, tráfico e milícias no Rio de Janeiro”,³⁰ documento elaborado pela Justiça Global em 2008. Neste também o Jogo do Bicho é a primeira atividade indicada como Crime Organizado. No documento é apresentada uma tabela com as denúncias recebidas contra milícias³¹ (Rio de Janeiro, entre janeiro 2006 e abril de 2008). É importante destacar que o “jogo de azar” nesta tabela é a atividade com menor número de denúncias, ficando atrás de: extorsão simples; desvio de conduta; posse ilícita de armas de fogo; homicídio consumado; ameaça; tráfico de drogas; rádio, tv e telefonia clandestina; concussão; grupos de extermínio; uso ilícito de armas de fogo; lesão corporal; obstrução de vias públicas; invasão de propriedade; guarda e comércio ilícito de armas de fogo; corrupção; tentativa de homicídio; estelionato; obra; transporte alternativo irregular; localização de foragidos da justiça; depósito clandestino de gás; sequestro simples e cárcere privado; abuso de autoridade; roubo de veículos automotores; roubo ou furto a residências. A fonte, neste caso, é o Disque-Denúncia.

* Curioso que esta frase é idêntica a do trabalho anterior. Destacamos, entretanto, que a tese de Paulo César de Oliveira foi defendida em 2005, dois anos antes da defesa de Valteir Marcos de Brito.

demonstraram que o convívio social tem fundamental importância para a saúde física e mental do ser humano.¹⁸ Quando tratamos de grupos da melhor idade, esse convívio se mostra ainda mais importante, e o entretenimento advindo do jogo tem, em muitos países do mundo, um papel ímpar nesse quadro.

Não podemos igualmente desprezar os dispositivos da Lei de Segurança Nacional¹⁹ que, embora anacrônica, permanece em vigor. Ali, conforme nos ensina Heleno Claudio Fragoso²⁰, temos o fator criminológico do jogo caracterizado pela ameaça à paz social, à ordem estabelecida e à prosperidade nacional.

Foi a Lei de Segurança Nacional que permitiu ao Presidente Costa e Silva incluir no Decreto-Lei 204 de 27 de fevereiro de 1967, acima mencionado, a seguinte consideração:

*“...é dever do Estado, para salvaguarda da integridade da vida social, impedir o surgimento e proliferação de jogos proibidos que são suscetíveis de atingir a segurança nacional.”*²¹

Embora a Lei de Segurança Nacional em vigor, assinada pelo Presidente João Baptista Figueiredo²², não tenha este dispositivo, o mesmo não foi anulado. Desta maneira, os jogos de apostas em dinheiro continuam sendo atividades que – do ponto de vista doutrinário – ameaçam a segurança nacional.

Se contrapusermos essa lei com o olhar fornecido por Demetrio Magnoli²³ ao analisar os episódios na denominada Copa das Confederações, teremos um quadro certamente merecedor de algumas indagações. Em sua análise, Magnoli diz que:

“Todos podem protestar em todos os lugares – exceto nas imediações das sagradas arenas da Copa das Confederações. Essa foi a mensagem enviada pelas autoridades na

“semana quente” das manifestações populares. Sem intervenção policial, manifestantes cercaram palácios e interromperam vias expressas.”

A acusação é séria: a criação de territórios internacionais desarmados não estatais dentro do país com direitos de propriedade concedidos à FIFA. É a decadência política generalizada ameaçando diretamente o estado democrático de direito, anulando as garantias constitucionais de liberdade de expressão e pensamento e de livre associação. Neste quadro sim poderíamos encontrar ameaças concretas à ordem estabelecida e à prosperidade nacional.

A lei que consolida as relações de trabalho, em seu capítulo sobre rescisão contratual define como razão para demissão por justa causa, ao lado de atos de improbidade e condenação criminal, a prática constante de jogos de azar, mais uma vez demonstrando o anacronismo da legislação vigente:

“Constituem justa causa para rescisão do contrato de trabalho pelo empregador: (...)

*l) prática constante de jogos de azar.”*²⁴

É importante lembrar que a Câmara dos Deputados analisa o Projeto de Lei 5.662/13, do deputado Carlos Bezerra (PMDB-MT), que revoga o dispositivo da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT – Decreto-Lei 5.452/43), que prevê a “prática constante de jogos de azar” como um dos motivos para a demissão por justa causa do empregado. No projeto, tem destaque a referência de que os jogos de azar foram proibidos pelo Decreto-Lei 9.215/46, sob o argumento de que atentam contra os bons costumes. Esse dispositivo certamente não encontra mais motivos no Brasil de hoje para ser mantido na CLT, especialmente como justificativa para demissões por justa causa.

No Anexo 1, dedicado à enumeração das transgressões, no Regulamento Disciplinar do Exército, item nº 55, está definido que é vedado ao militar brasileiro:

*“Tomar parte em jogos proibidos ou em jogos a dinheiro, em área militar ou sob jurisdição militar.”*²⁵

Com tudo isso, fica claro que uma revisão sobre a ilegalidade do jogo de apostas em dinheiro no Brasil precisa urgentemente ser feita, levando em conta dados econômicos, estudos sobre o potencial de geração de empregos, o crescimento do turismo²⁶ e a desmobilização de organizações clandestinas. Precisamos, acima de tudo, deixar de lado o falso moralismo e encarar a dura realidade do jogo existente e ilegal, que movimenta bilhões de reais no país. A democracia brasileira amadureceu, temos competência para enfrentar este desafio. O que nos leva a concordar com a seguinte reflexão de Cristiano Paixão:

*“Pode-se dizer que o Brasil, em pouco mais de cem anos de República, possui uma história política, jurídica e constitucional permeada de alterações de regimes, transições, rupturas e permanências. Alguns personagens se destacam, determinadas datas são particularmente significativas, certos eventos parecem adquirir uma relevância decisiva. Porém, para o observador desse período, o que fica é a complexidade das transformações, a capacidade de manutenção, no regime novo, de componentes da ordem anterior e, acima de tudo, a impossibilidade de explicações monocasuais.”*²⁷

A democracia republicana brasileira não pode no auge de sua História – quando pela primeira vez vivemos um ciclo de mais de 20 anos sem golpes de estado, mantendo a continuidade de eleições

livres e com todos os partidos políticos legalizados – *manter componentes da ordem anterior*, mais precisamente dos decretos assinados em governos antidemocráticos ou ditatoriais. Por mais paradoxal que seja, a revisão da Lei de Segurança Nacional poderia ser o primeiro e decisivo passo para que os cassinos e bingos voltem a funcionar; e – quem sabe – para que o Jogo do Bicho seja legalizado. Sem dúvida, esse será um passo decisivo para a consolidação da democracia brasileira.

NOTAS

1. “Direito, política, autoritarismo e democracia no Brasil: da Revolução de 1930 à promulgação da Constituição da República de 1988”, Cristiano Paixão, Universidade Nacional de Brasília.
2. <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1930-1939/decreto-lei-241-4-fevereiro-1938-350951-publicacaooriginal-1-pe.html>
3. “O Show tem que continuar – dos sonhos e malabarismos que envolvem a tecnologia das loterias”, Simão Brayer, Ultra-Set Editora Ltda, Rio de Janeiro, 1995.
4. Decreto-lei nº 9.215 de 30 de abril de 1946: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm
5. Decreto-lei nº 241 de 4 de fevereiro de 1938: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1930-1939/decreto-lei-241-4-fevereiro-1938-350951-publicacaooriginal-1-pe.html>
6. Decreto-lei nº 50.954, de 14 de julho de 1961: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1960-1969/decreto-50954-14-julho-1961-390555-publicacaooriginal-1-pe.html>
7. Decreto-lei 8.672, de 6 de julho de 1993
8. Decreto-lei 9.615, de 24 de março de 1998
9. INDESP, Instituto Nacional de Desenvolvimento do Desporto, extinto por medida provisória, no ano 2000. Em substituição ao instituto, que na época tinha o orçamento anual de R\$ 222,8 milhões e 149 funcionários, o governo criou a Secretaria Nacional do Desenvolvimento do Esporte, vinculada ao Ministério do Esporte e Turismo.
10. Decreto-lei 9.981, de 14 de julho de 2000
11. MAMEDE, Gladston. Direito do Turismo: Legislação Específica Aplicada. São Paulo: Atlas, 2002.
12. VOEGEL, Harold L. Entertainment Industry Economics. Cambridge: Cambridge, University Press, 1999.

13. WERNER, Mauricio e BOTTEAUX, Bayard. Ideias e Opiniões Interdisciplinares no Turismo. Rio de Janeiro: Univercidade Editora, 2002.

14. MILTONS, Michelle Meretica. Regulação dos Jogos de Azar na América do Norte: Uma análise introdutória. Brasília: SEAE/MF Documento de Trabalho no.43, 2006.

15. O Jogo do Bicho foi proibido no Brasil pelo Decreto-Lei nº 3.688 de 2 de fevereiro de 1941, quando foi estabelecida a Lei de Contravenções Penais

16. SILVEIRA, Daniela Perfeito. Legalização dos Cassinos como Fator de Desenvolvimento do Turismo. Brasília: Unb, 2004.

17. “Relações familiares e o convívio social entre idosos”, Textos & Contextos (Porto Alegre), v. 11, n. 18, p. 184 – 192, jan./jul. 2012

19. FRAGOSO, Heleno Claudio. Para uma interpretação democrática da Lei de Segurança Nacional. São Paulo: Jornal Estado de São Paulo em 21.04.83, pág.34

20. Decreto-Lei nº 204 de 27 de fevereiro de 1967: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1965-1988/Del0204.htm

21. Decreto-Lei 7.170 de 14 de dezembro de 1983: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l7170.htm

22. MAGNOLI, Demétrio. A Copa de Lula. Rio de Janeiro: Jornal o Globo em 04.07.2013.

23. Decreto-lei 5452, de 1 de maio de 1943

24. Ministério da Defesa, Regulamento Disciplinar do Exército de 26 de agosto de 2002. Fonte: http://www.coter.eb.mil.br/igpm/images/documentos/Missao_de_paz/R4.pdf

25. NIETO, Marcos Pinto. Manual de Direito Aplicado ao Turismo. Campinas: Papirus, 2001.

26. Cristiano Paixão, obra citada

27. Monografia “O Papel da Inteligência no Combate ao Crime Organizado Transnacional”, Altair Marcos de Brito, Rio de Janeiro, 2007, Convênio Universidade Federal do Rio de Janeiro e Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas da Escola Superior de Guerra, p. 35.

28. Monografia apresentada à Coordenação Geral do TCC da Faculdade de Educação e Ciências Humanas de Anicuns – FECHA, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito, Estado de Goiás, 2005, p. 27-28.

29. Segurança, tráfico e milícia no Rio de Janeiro /organização, Justiça Global. – Rio de Janeiro: Fundação Heinrich Böll, 2008.

30. Obra citada, p. 56.

Deborah Sztajnberg

Mestra em direito empresarial, advogada autoralista e pós-graduada em gerência da indústria do entretenimento, autora do livro “O Show não pode parar – o Direito do Entretenimento no Brasil”, Editora Espaço Jurídico, 2002, Rio de Janeiro.

A indústria criativa brasileira

Sobre a necessidade de uma nova legislação urbana

Léo Feijó

Segundo estudo da Firjan,¹ em 2011, apenas o Núcleo da Indústria Criativa² do país respondeu por 2,7% do PIB brasileiro, o equivalente a mais de R\$ 110 bilhões. Já a Cadeia da Indústria Criativa brasileira como um todo produziu R\$735 bilhões, o equivalente a 18% do PIB nacional. Estes números elencam o Brasil entre os maiores produtores de criatividade do mundo, superando países como Itália, Espanha, Holanda, Bélgica e Noruega, dentre muitos outros.

Neste cenário, o Rio de Janeiro se destaca como o Estado com as maiores remunerações do setor, chegando a ter o salário médio de R\$7.275 contra a remuneração média nacional de R\$4.693. Com uma taxa de crescimento anual em torno dos 6%,³ os números da Indústria Criativa certamente já são bem maiores em 2013 e o serão ainda mais nos próximos anos.

Como resultado do projeto patrocinado pela Conexão Vivo e a Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, desenvolvi uma profunda pesquisa em parceria com o *designer* e ilustrador Marcus Wagner sobre a vida noturna do Rio de Janeiro desde a década de 1930, que resultou no livro *Rio Cultura da Noite*,⁴ além de um documentário e uma enciclopédia *on-line* sobre o tema. Através de pesquisas e cerca de 50 entrevistas, pudemos abordar as transformações da cidade, década a década, sob a perspectiva da Indústria Cultural. Analisamos questões políticas, sociais, econômicas e culturais que influenciaram a noite carioca.

UM BREVE HISTÓRICO

Para termos uma noção da evolução da Indústria Cultural no Rio de Janeiro, farei um breve apanhado histórico de

seu desenvolvimento. Nos anos de 1920, a Lapa era o principal destino boêmio da cidade, frequentado pela granfinagem, pelos malandros, e pela classe média. Getúlio Vargas legalizou o jogo em 1933,⁵ e com os cassinos deu-se o início do *show business* no Brasil. Os Cassinos Urca, Copa e Atlântico disputavam entre si fazendo crescer essa indústria. Havia cassinos também no Centro e na Glória. Eles contratavam orquestras e artistas e faziam um roteiro internacional. Contribuíam para a divulgação da cultura nacional no exterior e traziam atrações de fora. Navios atracavam no Rio de Janeiro com atrações internacionais, que se apresentavam nos cassinos. Joaquim Rolla, considerado o primeiro Rei da Noite Carioca, se tornou dono do Cassino da Urca em 1934.

O jogo gerava o faturamento para que os espetáculos pudessem existir e

a disputa entre os cassinos fomentava esse mercado. Os cassinos investiam na indústria da música, nas orquestras e em artistas⁶ como Grande Otelo, Carmen Miranda, Luiz Gonzaga, Emilinha Borba e Dircinha Baptista, e no audiovisual tiveram parceria com a produtora Atlântica.⁷ Vemos, até hoje, desdobramentos desses investimentos em cultura; Carmem Miranda gravou suas mãos na calçada da fama em Hollywood, no Rio de Janeiro existe um museu para ela⁸ e a joalheria H.Stern produziu em 2005 uma edição comemorativa e limitada em sua homenagem.⁹

Quando em 1940 uma ação policial de “moralização” fechou os cabarés e os prostíbulos, já havia acontecido uma migração da noite da Lapa para Copacabana. Logo em seguida, em 1946, os cassinos foram fechados pelo então presidente Dutra, e a indústria do espetáculo foi a que mais sofreu com esse fechamento. A indústria da música gradualmente se reacomodou de forma independente, mas até hoje é difícil para um artista médio realizar uma turnê no Estado do Rio.

Nessa época, porém, com o mercado ainda aquecido, a indústria cultural de pequeno e médio porte começou a pipocar. Nos anos 1950, a Bossa Nova e o Beco das Garrafas¹⁰ constituíram um mercado importante para os músicos. Artistas de peso como Elis Regina se apresentavam em pequenos bares e casas noturnas.

Na passagem dos anos 1960, com o surgimento dos discotecários, houve uma quebra nesse mercado, reduzindo drasticamente a contratação de orquestras e grupos musicais. O empresário Ricardo Amaral foi quem ganhou o título de Rei da Noite, a começar pela Boate Sucata da Lagoa, e mais adiante pelas discotecas Hippopotamus, Papagaio, Resumo da Ópera, dentre outras.

Conhecido com Mário Maluco, o empresário de sucesso Mário de Andrade Netto produziu 30 mil eventos, incluindo visitas do Papa e de presidentes, Free Jazz, Carlton Dance, Hollywood Rock, Formula 1 e Boi de Parintins. Dono do Palaphita Lagoa e o do Palaphita Gávea, dentro do Jockey Club, no Rio de Janeiro, quer transformá-lo em sua “pequena Vegas” e diz, “Vim com uma ideia de revolucionar o público apostador e acabar com esse paradigma de que jogo é vício. Não é. É entretenimento” (para a VejaRio em julho de 2013). Ao ser entrevistado por Cora Rónai em 2011, afirmou “Eu não jogo, mas não passo dois anos sem ir a Las Vegas. Você quer uma coisa mais incrível do que aquilo? É uma cidade plantada no nada, no meio do deserto... Se nós tivéssemos uma fração da disposição que eles têm para vender projetos, o Brasil receberia a metade dos turistas do mundo!”

A noite do Rio de Janeiro se intensificou no fim dos anos 1970 aos 1990. Na Zona Sul, havia uma grande quantidade de casas noturnas e, paralelamente, na periferia, começavam a surgir os bailes. Devido a mudanças no quadro econômico e às questões de segurança pública, acompanhadas pelo medo da violência, o público passou a sair menos e escolher o entretenimento mais próximo de casa.

A REALIDADE DO ENTRETENIMENTO HOJE

Hoje, enfrentamos uma carência crescente de mão de obra qualificada, como gestores culturais, técnicos de som e de luz, ou mesmo garçons que falem uma segunda língua. No Fórum “Econnoite – Economia da Noite: Cultura e Entretenimento”,¹¹ realizado em 2010, discutimos sobre os pequenos negócios, com receita e verba publicitária inferiores, que estão sendo discriminados por patrocinadores e achatados pela atual cultura de grandes eventos. A cidade fica melancólica durante um megaevento como o Rock In Rio, já que, além do público que para lá se desloca, outra grande parte não sai de casa, pois sabe que não encontrará movimento. A cadeia produtiva dessa indústria vive do dia a dia, e não do grande evento.

As atividades noturnas envolvem aspectos importantes, como a questão de segurança. Uma região com vida noturna não fica abandonada. A Lapa é um exemplo disso. Os levantamentos para sua revitalização foram iniciados a partir do Projeto Corredor Cultural,¹² e se desenvolveram com as ações do Projeto Quadra Cultural¹³ e do Projeto Distrito Cultural da Lapa.¹⁴ Atualmente, o bairro é o principal destino da noite carioca. Com um público crescente, entretanto, a tendência é que o local não consiga dar vazão para esse aumento de pessoas, que hoje está entre 60 mil e 100 mil pessoas por fim de semana.¹⁵ Muitos frequentadores, moradores da Zona Norte e do subúrbio, afirmam que gostariam de ter mais opções perto de casa, e o mais provável é que brevemente tenhamos um crescimento da noite na Zona Norte do Rio de Janeiro.

PROPOSTAS PARA UMA ECONOMIA DA NOITE

No quadro que nos apresenta Marília Vicente Borges em sua dissertação de mestrado defendida em 2007 na UFRJ, podemos compreender um pouco da evolução dos conceitos de urbanismo, Plano Diretor e planejamento urbano no Brasil, do final do século XIX até a atualidade. Entretanto,

O Regime Diferenciado de Contratações: uma solução à vista

No Brasil não temos uma Broadway, Cirque du Soleil ou uma Disneylândia não por falta de criatividade artística ou incapacidade de gestão de empresários-produtores culturais. A legislação que incide sobre o setor da cultura e do entretenimento é o principal entrave. A mesma gera insegurança nos investidores que identificam altos riscos para os negócios na área.

A Presidência da República adotou o Regime Diferenciado de Contratações (RDC) para a realização das obras da Copa do Mundo de Futebol e dos Jogos Olímpicos, atendendo as expressas solicitações da Federação Internacional de Futebol Associado (FIFA) e do Comitê Olímpico Internacional (COI), para que organizações e empresas internacionais tivessem garantias legais do retorno de investimentos futuros.

Não pode deixar de ser emblemático o movimento de 80 baianas, vendedoras de acarajés, na Bahia, proibidas de comercializar seus produtos nas imediações do Estádio Fonte Nova, em Salvador¹⁷ durante grandes eventos esportivos internacionais. Até o momento elas somente conseguiram entregar uma petição, *“assinada por mais de 17 mil pessoas a um assessor próximo da presidente Dilma Rousseff”*, reivindicando garantias para continuidade de suas atividades tradicionais. Em outras palavras, sem um *“Regime Diferenciado para prestação de serviços de alimentação, o que conflita com as imposições de grandes empresas-patrocinadoras como Coca-Cola e Mac Donalds, os turistas não poderão degustar acarajés nas imediações do Fonte Nova e em nenhum outro estádio de futebol, durante a Copa ou os Jogos Olímpicos”*¹⁸.

O RDC aprovado para a FIFA e o COI foi estendido, até o atual momento, para as obras do Programa de Aceleração do Crescimento (PAC), do Sistema Público de Educação e do Sistema Único de Saúde (SUS). O Deputado Federal José Guimarães (PT-CE) reconhece que com este desdobramento *“abriu-se caminho para modernizar a legislação de contratações públicas”*¹⁹. Sendo que a principal inovação é a contratação integrada, que *“impõe às empresas a entrega da obra em plenas condições de funcionamento, restringindo os aditivos”*. Como exemplo, temos os estádios da

Copa, entregues no prazo, e as obras nos aeroportos brasileiros.

Um Regime Diferenciado de Contratações para a Economia da Cultura do Brasil se faz necessário para, por exemplo, consolidar o original Polo Cultural da Lapa do Rio de Janeiro que, por conta de uma legislação antiga, ultrapassada pelo desenvolvimento econômico local, não permite que grande parte das casas de música ao vivo, restaurantes, bares e outros estabelecimentos, tenham reformas autorizadas ou alvarás definitivos, criando um clima de insegurança institucional.

Os desfiles das Escolas de Samba do Grupo Especial e do Grupo de Acesso, realizados na Marquês de Sapucaí, principal âncora do Carnaval brasileiro, poderiam contar com o suporte de um RDC, nesse caso para contratação de prestadores de serviços. Para os quatro dias dos desfiles, a Liga Independente das Escolas de Samba (Liesa), administradora do evento, é obrigada a assinar a carteira de mais de cinco mil profissionais. Resulta que a logística burocrática para a contratação é maior do que o volume de serviços prestados. A aprovação de um projeto de lei referente à questão, de autoria do deputado Sandro Mabel (PMDB-GO), abriria *“possibilidade de as empresas terceirizarem qualquer atividade”*.²⁰ Seria um avanço real, pois não existe no país a lei da terceirização e sim apenas a “Súmula 331/1995, do Tribunal Superior do Trabalho (TST), que permite o uso do recurso nas atividades meio e, ainda assim, desde que não haja subordinação direta entre a tomadora do serviço e os trabalhadores terceirizados”.²¹

O Ministro do Trabalho, Manoel Dias, defende a ampliação da terceirização para todas as atividades da economia, não apenas para as atividades meio, consideradas pela legislação atual como não essenciais nas empresas. O caminho conceitual para uma RDC para a Economia da Cultura, quem sabe, poderia contar com este esforço do executivo?

O RDC da Economia da Cultura ou do Carnaval facilitaria a realização de obras de infraestrutura na construção e reformas de sambódromos em quase todos estados da federação.

frente ao atual cenário, fica claro que ainda precisamos avançar muito nessa questão. A lei de zoneamento urbano, de 1976, determina o tipo de alvará que se pode tirar em cada rua. Mas a cidade mudou muito nessas décadas e essa lei precisa ser revisada. Hoje, quase todos os bairros sofrem impedimentos por conta da legislação. Muitos alvarás são retirados para atividades diversas das praticadas,

gerando problemas com a prefeitura e com o corpo de bombeiros. Esse tipo de burocracia impede o desenvolvimento da área, já que muitos investidores de outros países, acostumados com uma organização maior, desistem de injetar capital no Brasil diante dessa realidade.

Por outro lado, diversos artistas continuam mantendo profissões paralelas, pois não conseguem se sustentar

da arte. O Rio de Janeiro produz alguns dos mais notáveis músicos e instrumentistas do mundo. Temos três orquestras sinfônicas,¹⁶ além de diversas orquestras populares, inclusive as que surgiram com o crescimento do Carnaval de rua. Temos variados estilos musicais, como também um público diversificado. Mas estamos carentes de infraestrutura física e mão de obra qualificada para atuar na produção.

Zonas de Cultura e Entretenimento

As tabelas abaixo, extraídas do Decreto nº 332/1976, apresentam áreas e zonas permitidas para funcionamento de segmentos associados à cultura e entretenimento, hospedagem e alimentação.

DECRETO Nº 322/1976 ZONEAMENTO USOS E ATIVIDADES CULTURAIS		ADEQUADOS						TOLERADOS							
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII		
		AC	CB	ZR	Outras zonas	Local	Obs.	AC	CB	ZR	Outras zonas	Local	Obs.	Obs. Extras	
30	Atividades artísticas	1,2	1,2,3		ZIC	L,S,E	Art. 28	1,2	1,2,3	2,3,4,5,6	ZI, ZT, ZP, ZIC	C,A,E	Art. 28, 74		
45	Biblioteca	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	L,S,E	Art. 74			3,4,5		E			
48	Boate	2	1,2,3		ZT	L,E	Art. 37, 74	1,2	1,2,3		ZT	L,E,O	Art. 37, 74		
62	Casa de diversões	2	1,2,3		ZT	L,E	Art. 37, 74	1	3			L,E	Art. 37		
66	Cinema	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	L,E	Art. 74							Dec. 6155/86	
67	Circo							1	1,2	4,5	ZT, ZIC	E	Art. 43, 74		
69	Clube ou associação desportiva e/ou recreativa	1,2	1,2,3		ZIC	E	Art. 45, 74	1,2	3	3,4,5	ZT, ZIC	L,S,E	Art. 45, 74		
91	Empresa cinematográfica (com estúdio)	1,2	1,2,3		ZI, ZP, ZIC	E	Art. 32			5		E			
110	Galeria de arte	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	L,E	Art. 74							Dec. 835/77, Dec. 1913/78	
130	Instituição filantrópica e associações beneficentes e culturais	1,2	1,2,3		ZIC	L,S,E	Art. 60			3,4,5		E	Art. 60		
138	Leiloeiro	1,2	1,2,3		ZIC	L,E									
141	Livraria	1,2	1,2,3		ZIC	L,E	Art. 74	1,2	2,3		ZIC	S	Art. 72		
162	Museu	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	L,S,E	Art. 74							Dec. 835/77, Dec. 1913/78	
163	Objetos de arte (venda)	1,2	1,2,3		ZIC	L,E	Art. 74	1,2	2,3		ZIC	S		Dec. 835/77, Dec. 1913/78	
169	Parque de diversões								1,2	4,5	ZT	E	Art. 43, 74		
192	Rádio, televisão (estúdio, auditório)	1,2	1,2,3		ZIC	E	Art. 74								
204	Som (dublagem, gravação, estúdio de)	1,2	1,2,3		ZIC	L,S,E	Art. 72, 32								
210	Teatro	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	L,E	Art. 74							Dec. 6155/86	

ABREVIATÕES

AC – área central	ZIC – zona de indústria e comércio	ZI – zona industrial	ZE – zona especial
CB – centro de bairro	ZR – zona residencial	ZP – zona portuária	ZT – zona turística
E – edificação de uso exclusivo;	C – edificação residencial unifamiliar – casa;	L – loja;	S – sala comercial;
A – unidade residencial de edificação multifamiliar ou mista – apartamento;		O – outros locais, ambientes, edificações ou unidades autônomas.	

Zonas de Cultura e Entretenimento

DECRETO Nº 322/1976 ZONEAMENTO USOS E ATIVIDADES DE HOSPEDAGEM		ADEQUADOS						TOLERADOS						
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	
		AC	CB	ZR	Outras zonas	Local	Obs.	AC	CB	ZR	Outras zonas	Local	Obs.	Obs. Extras
114	Hospedaria	1,2	1,2,3		ZIC	E	Art. 57	1,2	1,2,3		ZIC	O	Art. 57	
115	Hospedaria-residência (com cômodos)							1	1,2		ZP	E	Art. 58	
116	Hotel	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	E,O	Art. 59, 74			3,4,5		E		Dec. 3044/81
174	Pensão (hospedaria com ou sem refeições)	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	E	Art. 64, 74							
175	Pensão (refeições sem hospedagem)							1,2	1,2,3		ZT, ZIC	C,A	Art. 65, 74	
176	Pensionato	1	1,2,3		ZT	E				3,4,5		E		
225	Balneário				ZT-2	E,O								
226	Camping				ZT-2	E,O								
227	Colônia de férias				ZT-2	E,O								
229	Hotel-residência		1,2,3		ZT	O	Art. 59, 74			3		O	Art. 59	Dec. 3044/81

DECRETO Nº 322/1976 ZONEAMENTO USOS E ATIVIDADES DE ALIMENTAÇÃO		ADEQUADOS						TOLERADOS						
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	
		AC	CB	ZR	Outras zonas	Local	Obs.	AC	CB	ZR	Outras zonas	Local	Obs.	Obs. Extras
40	Bar	1,2	1,2,3		ZIC	L	Art. 36, 74		1,2			L	Art. 36	
56	Caldo de cana (venda)	1,2	1,2,3		ZIC	L	Art. 39, 74		1			L	Art. 39	
61	Casa de chá	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	L,E	Art. 74							
63	Cervejaria	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	L,E	Art. 36, 74	1,2				L,E	Art. 36	
71	Confeitaria	1,2	1,2,3		ZIC	L,E	Art. 46, 74		1			L,E	Art. 46	
83	Doces, salgados (venda)	1,2	1,2,3		ZIC	L	Art. 74							
135	Lanchonete	1,2	1,2,3		ZIC	L	Art. 39, 74		1			L	Art. 39	
166	Padaria com forno a lenha								1			E,L	Art. 46	
167	Padaria com forno a óleo, gás ou elétrico	1,2	1,2,3		ZIC	L,E	Art. 46			3,4,5		E	Art. 46	Dec. 8637/89
171	Pastelaria	1,2	1,2,3		ZIC	L	Art. 74							Art. 39
196	Restaurante	1,2	1,2,3		ZT, ZIC	L,E	Art. 70, 74	1,2	2,3	3,4,5	ZIC	S,E	Art. 70	

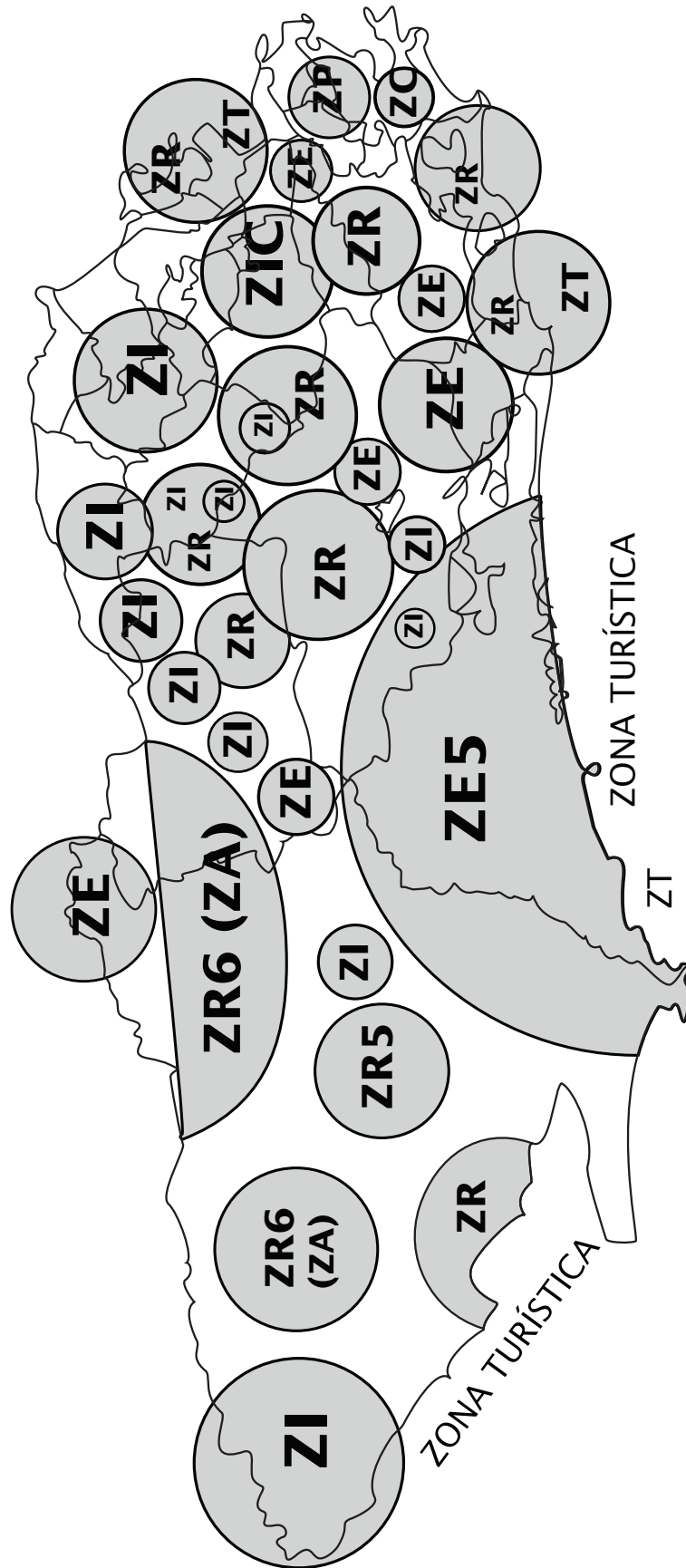
ABREVIações

AC – área central	ZIC – zona de indústria e comércio	ZI – zona industrial	ZE – zona especial
CB – centro de bairro	E – edificação de uso exclusivo;	ZP – zona portuária	ZT – zona turística
ZR – zona residencial	C – edificação residencial unifamiliar – casa;	L – loja;	S – sala comercial;
A – unidade residencial de edificação multifamiliar ou mista – apartamento;	O – outros locais, ambientes, edificações ou unidades autônomas.		

Zonas de Cultura e Entretenimento

O decreto de 1976 limita a instalação de equipamentos culturais (teatro, galeria, museu etc.) e os locais de entretenimento, hospedagem e alimentação a algumas partes das zonas turísticas (ZT), zonas de indústria e comércio (ZIC), zona portuária (ZP), do centro da cidade (AC) e centros de bairro (CB). Os centros de bairro são avenidas ou ruas principais dos bairros em zonas residenciais (ZR). Desde 1976, tiveram que ser criados mais de 100 decretos ou leis para complementar ou modificar as regras do Decreto 322/76 na tentativa de acompanhar as mudanças da cidade e atender às novas demandas. Abaixo, o mapa de 1987 mostra a distribuição dessas zonas. Nele, podemos notar o quanto as ZT, ZIC, ZC e ZP são restritivas.

Evolução do zoneamento do Decreto nº 6.000/37



ZA – zona rural e agrícola
ZC – zona comercial

ZE – zona especial
ZI – zona industrial

ZIC – zona de indústria e comércio
ZP – zona portuária

ZR – zona residencial
ZT – zona turística

Fonte: Instituto de Engenharia Legal (IEL), 1987

O país deveria investir mais em políticas para a formação de público orientado para o consumo de cultura e outras atividades de entretenimento. Outros países vêm investindo e comprovadamente ganhando muito mais do que o Brasil. A qualificação de empreendedores, com uma linha de financiamento, que priorize locais que recebam até 500 pessoas, também foi apontada por nosso estudo como um ponto importante a ser explorado. Além disso, investimentos de empresários para a ampliação de mercado e mudanças na legislação poderiam contribuir para alavancar a Indústria Cultural. Entendo também que seria importante, nesse contexto, a legalização dos Cassinos e Bingos no Brasil, para fomentar ainda mais a Economia da Noite.

Resumindo, precisamos de uma legislação clara e eficiente que permita que a Indústria Cultural e de Entretenimento cresça e se consolide como um dos pilares da economia brasileira. Precisamos de mais incentivos para a área e de uma parceria com o poder público para qualificar mão de obra. Estudos já demonstraram que o potencial de crescimento dessa indústria é gigantesco e pode, inclusive, manter o Brasil com a economia aquecida num cenário global de crise econômica. Como bem disse o economista Carlos Lessa, “o petróleo é finito, a cultura não”.

NOTAS

1. “Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil”, Sistema FIRJAN – Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro
2. De acordo com a definição da Firjan, a “cadeia da Indústria Criativa é definida por três esferas: o Núcleo, composta por 12 setores líderes, cujo principal insumo é a criatividade; Atividades Relacionadas, envolvendo segmentos de provisão direta de bens e serviços ao núcleo, em grande parte indústrias e empresas de serviços fornecedoras de materiais e elementos fundamentais para o funcionamento do núcleo; e as Atividades de Apoio, ofertantes de

bens e serviços de forma mais indireta.” – Fonte: “A Cadeia da Indústria Criativa no Brasil”, Firjan
3. Matéria *O Globo* do dia 1 de abril de 2013, “Rio tem vocação para a criatividade”

4. *Rio Cultura da Noite*, 216 páginas, editora Casa da Palavra.

5. Decreto nº 5.886, de 20/04/1933: “Art. 1º – Aos cassinos de pratos, de balneários e de estações de águas situados no território do Estado poderá ser concedida autorização para neles se realizarem os jogos permitidos de que trata o artigo 9º, desde que satisfaçam os requisitos deste regulamento; Art. 9º – Serão permitidos somente os seguintes jogos, nos cassinos: – Bacará; campista; cavalinhos; estrada de ferro; roleta (com 36 números, um 0 e um 00) e trinta – quarenta.”

6. Dentre outros artistas, se apresentaram no cassino: Emilinha Borba, Marlene, Virgínia Lane, Fada Santoro e Dalva de Oliveira.

7. A Atlântida Cinematográfica foi fundada em 18 de setembro de 1941 no Rio de Janeiro por Moacir Fenelon e José Carlos Burle. Produziu um total de 66 filmes até 1962.

8. Museu Carmen Miranda, Av. Rui Barbosa, no Aterro em frente ao número 560 – Flamengo, Rio de Janeiro.

9. Coleção “Carmen Miranda por H. Stern” de 38 modelos de joias, entre colares, brincos, pulseiras e anéis de ouro, prata, pedras coloridas e pérolas.

10. O Beco das Garrafas, localizado numa travessa sem saída da Rua Duvivier, em Copacabana, abrigava um conjunto de casas noturnas, nas décadas de 1950 e 1960. Lá se apresentaram artistas renomados como Baden Powell, Paulo Moura, Chico Batera, Sylvinha Telles, Marisa Gata Mansa, Alaíde Costa, Leny Andrade, Flora Purim, Nara Leão, Johnny Alf, Agostinho dos Santos, Jorge Ben, Wilson Simonal, Pery Ribeiro e Elis Regina.

11. O Fórum “Econnoite – Economia da Noite: Cultura e Entretenimento” foi realizado no dia 26 de maio de 2010 no auditório do Sebrae/RJ, na Praça Tiradentes. Nele, foram debatidos temas como os dados econômicos da boemia do Rio de Janeiro, o papel do poder público na fiscalização e no incentivo e o que pensam os empresários e os representantes da noite sobre a atividade.

12. O Projeto do Corredor Cultural realizou pesquisas, de 1979 a 1984, aprovado por lei em 1984 e com a implementação das APACs no ano 2001, foi precursor em intervenções de conservação, preservação e revitalização urbana no Brasil. Fonte: Inepac, Revista de pesquisa em arquitetura e urbanismo da EESC-USP e Tese de Doutorado do Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional da UFRJ.

13. Implementado durante o segundo mandato do Governo de Leonel Brizola (1990-1993). Fonte: Inepac

14. A área do projeto, definida pelo Decreto Estadual n. 26.459, de 07 de junho de 2000, estende-se do Largo da Lapa até o final da Rua do Lavradio, englobando as seguintes ruas: Avenida Mem de Sá, Rua do Riachuelo, Avenida Gomes Freire, Largo da Lapa, Rua do Lavradio, Rua dos Arcos, Rua Joaquim Silva, Travessa do Mosqueira, Rua do Resende, Rua da Relação e Rua Visconde de Maranguape. Fonte: Inepac.

15. Fonte: reportagem “Símbolo da boemia carioca, Lapa, ganha documentário” no G1 (<http://g1.globo.com>) em 04/08/08. A pesquisa do Sebrae-RJ indicou que por fim de semana passam pelo bairro 60 mil pessoas

16. Orquestra Sinfônica Brasileira (OSB), a Orquestra Sinfônica da UFRJ (OSUFRJ) e a Orquestra Petrobrás Sinfônica (OPES).

17. <http://noticias.terra.com.br/brasil/rita-santos-a-baiana-do-acaraje-que-venceu-a-fifa,99480e154df5f310VgnCLD2000000dc6eb0aR-CRD.html>

18. Associação das Baianas de Acarajé Mingau Receptivo. Facebook: ritasantos13@superig.com.br

19. *Jornal O Globo*, 26/8/2013, Rio de Janeiro, p. 14

20. *Jornal O Globo*, Geralda Doca, 26/8/2013, Rio de Janeiro, p. 19.

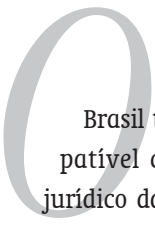
21. Geralda Doca, Obra citada.

Léo Feijó

Empreendedor, articulador de redes criativas e jornalista. Diretor e criador da Multimeios Ideias Criativas. Fundou e dirigiu por 12 anos o Grupo Matriz Cultura & Entretenimento (composto por 5 casas cariocas: Casa da Matriz, Teatro Odisseia, Boteco Salvação, Choperia Brazooka e Albergue da Matriz). Criou o Prêmio Noite Rio em 2012. Coordena o Fórum de Economia da Noite no SindRio (Sindicato de Hotéis, Bares e Restaurantes). Coordena cursos na PUC-Rio e foi professor de Pós-Graduação da ESPM. Realizou projetos para clientes como Nike, Converse, Oi, Cantão, Sesi Cultural, Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro. Foi gerente da Incubadora Rio Criativo – Instituto Gênesis PUC-Rio.

Os números do jogo na era da Internet

Magnho José

 Brasil tem uma legislação incompatível com o novo ordenamento jurídico da sociedade da informação e do conhecimento, e no que tange os jogos de aposta em dinheiro as leis do país são conservadoras. As loterias foram reconhecidas como serviço público pelo Decreto nº 21.143, de 1932.¹ O Decreto-Lei nº 3.688, de 1941, transformou o Jogo do Bicho em contravenção penal, e o Decreto-Lei nº 9.215, de 1946, proibiu os cassinos e os jogos de apostas a dinheiro em geral no país.

A promoção de corridas de cavalos e a venda das referentes apostas em dinheiro, em todo território brasileiro, é regida

por Lei Federal nº 7.291, de 1984. A mesma foi devidamente regulamentada pela Instrução Normativa nº 21, de 2005, na qual o art. 1º, no Plano Geral de Apostas:

“estabelece as várias modalidades de apostas disciplinando-as separadas e convenientemente de modo que o apostador fique perfeitamente inteirado do procedimento da entidade quanto ao cálculo, à distribuição de rateio, ao percentual das retiradas e às particularidades que regem a sistemática por ela adotada”.

De todo modo, a legislação proibitiva acima citada não alterou o cenário

de ilegalidade do jogo no Brasil, que movimentava, anualmente, em apostas clandestinas mais de R\$ 18 bilhões² com o Jogo do Bicho, bingos, caça-níqueis, apostas esportivas e iGaming³.

Sem nenhuma contrapartida destes recursos para o Estado e para a sociedade, o jogo ilegal movimentava quase o dobro dos R\$ 11,1 bilhões dos jogos oficiais – 10,4 bilhões das loterias da Caixa Econômica Federal, mais R\$ 400 milhões das Loterias Estaduais e R\$ 300 milhões do turfe.

Em todo o mundo, jogos e loterias só se justificam se tiverem uma destinação social para seus recursos e compete ao

Estado o ordenamento e a fiscalização dos concursos de prognósticos e dos jogos, bem como a definição da arrecadação com este serviço. Cabe ao parlamento a definição das áreas sociais nas quais os recursos serão aplicados, sendo assim no México (educação e saúde); Irlanda (cultura e esporte); Finlândia (esporte, ciências e artes); Canadá (hospitais e ações sociais); Inglaterra (artes, esporte, ações sociais e saúde); Noruega (esporte, cultura e pesquisas); Bélgica (deficientes físicos e cultura); Alemanha (cultura, ações sociais, esporte e educação); Portugal (saúde e bem-estar de crianças); Estados Unidos (educação e saúde); Porto Rico (saúde); Holanda (educação); Dinamarca (educação); dentre outros.

JOGOS LEGALIZADOS AO REDOR DO MUNDO

Dentre os 193 países-membros⁴ da Organização das Nações Unidas (ONU), 75,52% têm o jogo legalizado, sendo que o Brasil está entre os 24,48% que não legalizaram esta atividade. Já entre os 156 países que compõem a Organização Mundial do Turismo, 71,16% tem o jogo legalizado, mas vale ressaltar que entre os 28,84% (45 países) que não legalizaram a atividade, 75% são islâmicos. Ainda assim, nem todas as nações muçulmanas proíbem o jogo, caso do Egito e Turquia, países de maioria islâmica que permitem o jogo de apostas a dinheiro.

Vale destacar que dentre os 34 países que formam a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) apenas a Islândia não permite jogos em seu território. Já na perspectiva do G20⁵, 93% das nações têm os jogos legalizados em seus territórios, os 6,97%, que não permitem correspondem a três países: Brasil, Arábia Saudita e Indonésia, os dois últimos islâmicos.

Segundo a World Lottery Association (WLA), no ano de 2011 a indústria do jogo movimentou US\$ 339,8 bilhões⁶. O mercado mundial de *sports betting* ou apostas esportivas em 2012 faturou US\$ 58 bilhões, assegurando 13,8% do faturamento total em jogos. O mercado global de apostas esportivas deve chegar a US\$ 70 bilhões em 2016, de acordo com

*Mesmo sendo uma atividade
não legalizada no Brasil,
as empresas de apostas
on-line lucram com clientes
brasileiros mais de US\$ 200
milhões anuais, segundo
estimativas da revista
i-Game Review.*

as estimativas feitas pelo estudo *Global Sports Betting – The State of Play*, elaborado pela Global Betting & Gaming Consultants⁷. Neste mercado, a Grã-Bretanha se destaca com o faturamento bruto de US\$ 4,7 bilhões em 2012, de acordo com a Gambling Commission⁸. Eventos relacionados à realeza do país estão entre os favoritos e com apostas que vão das mais triviais às mais complexas.

Segundo o Presidente de Desenvolvimento de Negócios da Intralot para América Latina, Tiberiu Grigorescu, o

mercado de “*live bet*” (apostas esportivas durante as partidas) está em pleno crescimento e o “*live cassino*” também está em expansão, no qual o apostador acompanha as partidas em tempo real através de câmeras e com a presença de crupiê.⁹

Apesar do pôquer ser jogado no mundo todo há muitos anos, foi nos últimos anos que seu crescimento tornou-se vertiginoso. Com a chegada do pôquer *on-line*, o jogo deixou de ser praticado por poucas pessoas, em poucos lugares do mundo, para ser praticado por qualquer pessoa que tenha um computador com acesso à internet.

A explosão do pôquer *on-line* trouxe consigo o surgimento de clubes de pôquer por todos os lugares. Os cassinos, que até então dedicavam um espaço pequeno para as mesas desta modalidade, montaram salões destacados no centro de suas instalações para os jogadores da nova febre do momento.

Atualmente, nos cassinos de Las Vegas, existem salas de pôquer abertas durante todo o ano, com capacidade para mais de 600 jogadores. Além disso, durante a série mundial de pôquer (World Series of Poker), realizada anualmente no centro de convenções do Rio Casino & Resort, também em Las Vegas, mais de 5 mil pessoas jogam simultaneamente.

Informações e curiosidades sobre o pôquer no mundo destacadas pela Confederação Brasileira de Texas Hold'em¹⁰:

- Nos Estados Unidos existem aproximadamente 60 milhões de jogadores de pôquer.
- Os grandes sites do mercado, que em 2003 tinham, em média, 800 pessoas *on-line*, nos horários de pico atingem hoje mais de 180 mil jogadores ao mesmo tempo, representando um crescimento de 22.500%.

- A América Latina possui mais de 299,5 milhões de usuários de internet, por esta razão é considerada a nova “Europa” em termos de jogos *on-line*.
- O Brasil possui uma população *on-line* de 81 milhões de pessoas.
- Atualmente no Brasil, 8,7 milhões de pessoas jogam algum tipo de jogo *on-line*, sendo que 2 milhões praticam o pôquer *on-line*. (Fonte: Ipsos – MORI).
Há dois anos, esse número não chegava a 100 mil pessoas jogando pôquer *on-line* no Brasil, realizando um crescimento de 2.000%.

JOGO DE APOSTA

EM AMBIENTES VIRTUAIS

Independente da legislação brasileira, especialistas já estudam as operações atuais do mercado apostas pela internet

no país. Inclusive, está programado para novembro de 2013, no Hotel Windsor Barra, na cidade do Rio de Janeiro, a realização do I Congresso Brasileiro de Jogos¹¹, promovido pela Clarion Eventos com temática voltada para as apostas pela internet.

Mesmo sendo uma atividade não legalizada no Brasil, as empresas de apostas *on-line* lucram com clientes brasileiros mais de US\$ 200 milhões anuais, segundo estimativas da revista *i-Game Review*. Mas estudo do Boletim de Notícias Lotéricas – BNL¹² estima que os brasileiros apostem anualmente cerca de US\$ 800 milhões nas modalidades de bingo, videobingo, cassino, apostas esportivas e pôquer. Este jogo apátrida não reverte nenhuma contrapartida financeira para o Brasil, contrapartida tão necessária para custear o desenvol-

vimento de setores carentes de recursos, como no caso da saúde pública.

A internet derrubou as fronteiras e permitiu ao apostador entrar nos cassinos e bingos virtuais. Enquanto os estabelecimentos similares, em terra firme, estão fechados no país, os cassinos virtuais têm seus registros em países onde o jogo não é proibido. A operação destas empresas é realizada em variados pontos no exterior, sob a autorização legal do governo local.

Existe uma grande variedade de jogos *on-line* que simulam tanto jogos tradicionais quanto novos, sejam eles de tabuleiro, de cartas ou de jogos de cassinos, como o “Marilyns Diamonds Deluxe”, que simula um caça-níquel com uma interface programada em animação 3D.¹³ Já existem concursos para os melhores *sites* de jogos de aposta, como

Modalidades de aposta no turfe

Vencedor	Escolha de um cavalo para chegar em primeiro lugar.
Placê	Escolha de um cavalo para chegar em primeiro ou em segundo lugar.
Dupla	Simples: escolha de dois cavalos para chegarem em primeiro ou segundo lugar. Parcial: escolha de 2 possibilidades para o primeiro lugar e uma para o segundo. Combinada: escolha de 2 ou mais cavalos para chegada nos dois primeiros lugares.
Exata	Simples: escolha de um cavalo para chegar em primeiro e um em segundo lugar. Parcial: escolha de mais de um cavalo para o primeiro e mais de um para o segundo lugar. Combinada: escolha de 2 ou mais cavalos para chegada nos dois primeiros lugares.
Trifeta	Simples: escolha de 3 cavalos, um para cada um dos 3 primeiros lugares. Parcial: escolha de 2 possibilidades para chegar primeiro, 2 em segundo lugar e 1 em terceiro. Combinada: escolha de mais 3 ou mais cavalos em qualquer ordem nos 3 primeiros lugares.
Quadrifeta	Simples: escolha de 4 cavalos, um para cada um dos 4 primeiros lugares. Parcial: escolha de mais de uma possibilidade para cada uma das quatro primeiras chegadas. Combinada: escolha de 4 ou mais cavalos em qualquer ordem nos 4 primeiros lugares.
Big Exata*	Consiste em acertar os cavalos vencedores de 2 páreos previamente estipulados pela comissão de corrida. A aposta mínima permitida é de duas combinações.
Betting 5*	Consiste em acertar os cavalos vencedores dos 5 últimos páreos da reunião. A aposta mínima permitida é de oito combinações. Mas, é permitido marcar quantos cavalos quiser em cada páreo, aumentando o número de combinações e as suas chances.
Super Betting	Consiste em acertar os cavalos vencedores dos 3 últimos páreos da reunião. A aposta mínima permitida é de duas combinações.
Pick 3**	É uma acumulada de Vencedor de 3 páreos, com a indicação obrigatória de animais para o 1º e 2º páreos da reunião, sendo a 3º indicação livre, à escolha do turfista. Na Pick 3, além dos rateios multiplicados, o turfista que acertar as 3 indicações recebe uma bonificação especial de 100 %.
Pick 3 Final**	É uma acumulada de Vencedor de 3 páreos, com a indicação obrigatória de animais para os 2 últimos páreos da reunião, sendo a 3º indicação livre, à escolha do turfista.

*O turfista pode marcar quantos cavalos quiser em cada páreo, aumentando o número de combinações e as suas chances.

**Além dos rateios multiplicados, o turfista que acertar as 3 indicações recebe uma bonificação especial de 100%.

Nota: Reunião é um conjunto de páreos de um determinado Hipódromo em um determinado dia. Páreo é o nome dado a uma corrida de cavalos.

“iGB Affiliate Awards 2013”¹⁴ (sexta edição para os melhores *iGaming* filiados ao iGB), ou o “Gambling Readers’ Choice Award”¹⁵ que premia, desde 2003, a partir dos votos de usuários. Eles concorrem à melhor categoria nas modalidades: cassino, pôquer, torneio, bingo, loteria, esporte, serviço, *software*, programa de lealdade, forma de pagamento e comunidade, dentre outras.

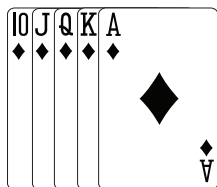
Sites com uma grande variedade de jogos para crianças e adolescentes já preparam futuras gerações para a aposta

em dinheiro como no caso do jogo “Gone to the Dogs” desenvolvido pela Tycoon Games. O jogo, que é oferecido no site da UOL¹⁶, um dos principais provedores de acesso brasileiro, sugere a aposta em dinheiro da seguinte forma:

“Escolha um dos cachorros, invista o seu dinheiro nele e treine-o, para que ele possa se tornar o maior corredor de todos os tempos, realizando apostas para recuperar o dinheiro investido e depois lucrar cada vez mais.”

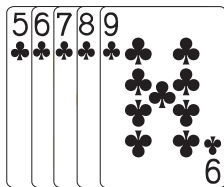
Frente aos dispositivos legais que proíbem os jogos privados de apostas em dinheiro no país, a atividade realizada através de empresas privadas eletrônicas que utilizam como suporte a rede internacional de computadores pode servir de paradigma para o encaminhamento de uma nova legislação setorial coerente com as atuais possibilidades de mercado. A regulamentação para as apostas em dinheiro pela internet existente em outros países poderia ser analisada pelo Comitê Gestor da Internet do Brasil, consideran-

Dez mãos de cartas para o jogo de pôquer



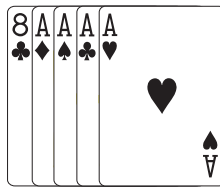
Royal Flush

A mão mais famosa do Poker, um *royal flush* não pode ser batido. Ela é composta pelo as, rei, dama, valete e dez do mesmo naipe.



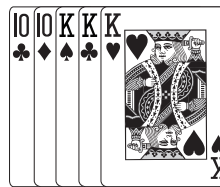
Straight Flush

Cinco cartas em sequência, do mesmo naipe. Em caso de uma mão similar, o valor da carta mais alta da sequência vence.



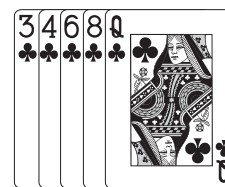
Quadra

Quatro cartas de mesmo valor e uma outra carta como *kicker*. Em caso de empate, o jogador com a maior carta restante (*kicker*) vence.



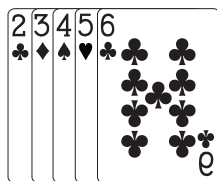
Full house

Três cartas do mesmo valor, e duas outras cartas diferentes do mesmo valor. Em caso de empate, as três cartas de mesmo valor mais altas vencem.



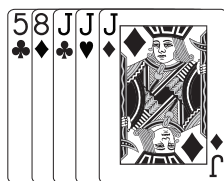
Flush

Cinco cartas do mesmo naipe, não em sequência. Em caso de empate, o jogador com a maior carta de maior valor vence.



Sequência

Cinco cartas de naipes diferentes em sequência. Em caso de uma mão similar, o valor da carta mais alta da sequência vence.



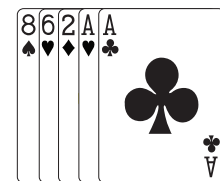
Trinca

Três cartas do mesmo valor e outras duas cartas não relacionadas. Em caso de empate, o jogador com a maior carta restante, e caso necessária a segunda mais alta carta restante (*kicker*) vence.



Dois Pares

Duas cartas de mesmo valor e mais duas cartas diferentes de mesmo valor, além do *kicker*. No caso dos jogadores terem Dois Pares idênticos, o maior *kicker* vence.



Um Par

Duas cartas do mesmo valor, e três cartas não relacionadas. Em caso de empate, o jogador com a maior carta restante, e caso necessário a segunda ou terceira carta restante mais alta (*kicker*) vence.



Carta Alta

Qualquer mão que não esteja nas categorias acima. Em caso de empate, a carta mais alta vence, como um ‘as-alto’.

do os importantes encaminhamentos para a construção e consolidação do Marco Legal da Internet nacional.

APOSTAS ESPORTIVAS EM 2014

Os dirigentes da Secretaria de Acompanhamento Econômico – SEAE do Ministério da Fazenda e da Caixa Econômica Federal têm manifestado o desejo do governo federal em criar um marco regulatório para o setor de apostas esportivas no Brasil, principalmente pelo fato da proximidade da Copa do Mundo e das Olimpíadas. Lembrando que a Copa do Mundo, segundo as casas de apostas, é o evento esportivo em que se mais aposta no mundo.

Diante do cenário que o Brasil vai receber no ano que vem – 3,1 milhões de turistas do exterior, que virão para assistir aos jogos da Copa do Mundo e que ficarão no país por pelo menos um mês em busca de atividades – por que não capturar parte desta demanda localmente, com a legalização dos jogos de apostas a dinheiro? A maioria está acostumada com a atividade. Seria uma oportunidade única para gerar mais uma oferta de entretenimento para estas pessoas que estarão no país. Isto sem falar de arrecadação, empregos e investimentos.

Os franceses souberam aproveitar a Copa da África do Sul em 2010. O governo francês percebeu a oportunidade e correu com a legalização e regulamentação das apostas esportivas. Elas aconteceram antes, durante e depois da Copa do Mundo. Foram concedidas 48 licenças para 35 diferentes operadores, sendo 17 antes, nove durante e 19 depois da Copa do Mundo. Os franceses foram sensatos: aproveitaram a mídia espontânea que o mundial de futebol gera, uma “publicidade gratuita para o setor”, para estruturar o negócio e maximizar os seus frutos.

Bingo

No bingo, bolas numeradas são colocadas dentro de um globo, e sorteadas uma a uma. Os números devem ser marcados em cartelas aleatórias, geralmente com 24 números, dispostos no formato de 5 colunas por 5 linhas, para facilitar a localização dos mesmos, quando sorteados. Tradicionalmente, os vencedores são aqueles que completam primeiramente uma linha, uma coluna ou na transversal ou aquele que fechar a cartela (ou seja, completar todos os números). Os ganhadores devem alertar que ganharam a linha gritando “linha!”, e se fecharem a cartela devem gritar “bingo!”. Assim, o sorteio é parado e o chefe de mesa vem conferir a cartela.

Roleta

As origens da roleta remontam à invenção, na Inglaterra, por volta de 1720, de uma roda de apostas horizontal conhecida como roly poly. A primeira roleta moderna surgiu em Paris em 1796. Até o final do século XIX, as roletas dos Estados Unidos tinham 31 números, e mais 0, 00 e um símbolo da águia americana que funcionava como um terceiro 0. Atualmente, possuem 36 números.

A regulamentação das apostas antes dos jogos de 2014 permitiria ao Brasil tirar proveito dessa oportunidade única para favorecer a economia nacional com a arrecadação e geração de empregos e investimentos correspondente.

Cabe ao Congresso Nacional aprovar a tempo as iniciativas de regulação a serem propostas pelo governo. Precisamos enfrentar a questão da legislação de jogos de forma pragmática, tal como o vêm fazendo nossos vizinhos Chile, Colômbia, Peru e Panamá. Dentro desta proposta, também deveriam ser incluídos os bingos, videobingos, cassinos e, porque não, o centenário Jogo do Bicho, que poderiam gerar uma arrecadação potencial na casa dos bilhões de reais.

CADEIA PRODUTIVA DO JOGO

Além da exportação do nosso consumo local na área de jogos, também perdemos oportunidades mercadológicas da cadeia produtiva do jogo. Durante o período em que os bingos estiveram legalizados, várias empresas produziam *software* e máquinas de videobingos em território brasileiro. Entretanto, o governo brasilei-

ro fez com que o Ministério da Fazenda editasse várias Instruções Normativas para dificultar a montagem destes equipamentos no país.

Esta visão da indústria de jogos e entretenimento faz com que o país perca empregos e dividendos neste segmento. Após a proibição do jogo e da produção destes equipamentos, algumas destas empresas tiveram que transferir suas fábricas para outros países como os Estados Unidos, Espanha e México, dentre outros. ZITRO¹⁷, FBM¹⁸, SHOCK MACHINE¹⁹ e TIC TABS²⁰ são algumas das empresas de brasileiros que fazem sucesso no segmento de jogos e entretenimento no exterior. Podemos inclusive afirmar que as principais casas de jogos do mundo utilizam máquinas de videobingos com DNA de tecnologia brasileira em seus estabelecimentos.

O brasileiro Johnny Ortiz, presidente da ZITRO, está sendo responsável pela modernização e revitalização do jogo de bingo e videobingo na Espanha. Além dos equipamentos e sistemas, foi a primeira operadora a promover o Bingo Eletrônico Interconectado em rede entre Comunida-

des Autônomas (equivalente ao Estado no Brasil) daquele país e transformou sua empresa em líder mundial de máquinas de videobingo.

Também não é verdadeira a afirmação de que o Estado não tem condições de controlar e fiscalizar estas operações. A Caixa controla, *on-line* de Brasília, mais de 34 mil terminais instalados em 12 mil lotéricas em mais de 4,5 mil municípios. A Receita Federal tem um dos sistemas de controle do Imposto de Renda mais competentes do mundo e a Justiça Eleitoral controla 420 mil urnas eletrônicas e divulga o resultado das eleições em apenas 5 horas. Ou seja, com a tecnologia de ponta brasileira disponível, o argumento de que essas atividades poderiam ser mais propícias à lavagem de dinheiro se legalizadas não é válido.

O Brasil poderia aprender com experiências positivas de outros países e até mesmo blocos, como a apresentada pelo deputado alemão Jürgen Creutzmann à Comissão do Mercado Interno e da Proteção dos Consumidores do Parlamento Europeu sobre jogos *on-line*. Ele afirma em seu relatório que “os operadores ilegais não pagam impostos e assim também não contribuem para a sociedade”²¹.

Portanto, é imperativo que a sociedade discuta a necessidade de legalização dessas modalidades para retirá-las das mãos dos operadores ilegais. O que não é mais possível é que o governo, parlamento e sociedade se omitam na questão da legalização dos jogos de apostas em dinheiro administrado pela iniciativa privada no país. Cabe aos três poderes, Executivo, Legislativo e Judiciário, discutir a possibilidade de enfrentar a questão da criação de um marco regulatório legal para a atividade do jogo no Brasil, a exemplo de outros países, que o acolheram no seu sistema jurídico, pois perceberam que existindo demanda “alguém” vai prestar o serviço.

NOTAS

1. Qualificação mantida com a edição do Decreto-Lei n. 2.980, de 1943 e repetida com o Decreto-Lei n. 6.259, de 1944, bem como Decreto-Lei n. 204, de 1967.
2. “Estudo do Mercado do Jogo Ilegal no Brasil”, Magocom/BNL apresentado no Seminário Internacional ‘Gestão Integral de Salas de Jogos’, realizado em março de 2012 em Mar del Plata, na Argentina promovido pela Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires y la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA).
3. O *iGaming* reúne diversas modalidades de jogos *on-line*.
4. Regiões excluídas: Antártica (regulado pelo Tratado da Antártida), Cidade do Vaticano (a Santa Sé é um observador das Nações Unidas), territórios palestinos (Palestina, representada pela Organização para a Libertação da Palestina, é um observador das Nações Unidas), e Saara Ocidental (estado em disputa entre Marrocos e a Frente Polisário). Territórios dos Estados não reconhecidos pela ONU não são excluídos devido à posição da ONU de que eles são parte de algum Estado membro da ONU. A ONU considera Taiwan como parte da República Popular da China, “os únicos representantes legais da China” na ONU.
5. G20 é um grupo formado pela União Europeia e pelos ministros de finanças e chefes dos bancos centrais das 19 maiores economias do mundo.
6. Ver Tabela 1 do texto O Fim da Hipocrisia nesta revista.
7. Fonte: <http://www.gbpc.com/2013/06/global-sports-betting-the-state-of-play/>
8. Comissão estabelecida sob o ato regulatório britânico o “Gambling Act 2005”.
9. Afirmação feita durante o seminário internacional “Novos desafios do jogo *on-line* e prognósticos desportivos” organizado pela World Lottery Association – WLA, Corporación Iberoamericana de Loterías y Apuestas del Estado – CIBELAE e Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina – ALEA em Buenos Aires em abril de 2011.
10. <http://www.cbth.org.br/cbth/Pagina.do?idSecao=15>
11. www.brasiliangamingcongress.com
12. “Estudo do Mercado do Jogo Ilegal no Brasil”, Magocom/BNL, já citado neste texto
13. A animação 3D simula o movimento de objetos com formas tridimensionais.
14. Lista de premiados no *link* abaixo: http://files.igamingbusiness.co.uk/emails/LAC2013/iGBAffiliateAwards_Shortlist.pdf
15. No *link*: <http://www.gamblingonlinemagazine.com>

16. Membro da Global Internet Alliance (GIA), fundado em 2002.
17. ZITRO: <http://www.zitrogames.com>
18. FBM: <http://www.fbm gaming.com>
19. SHOCK MACHINE: <http://www.shockmachine.com.br>
20. TIC TABS: <http://http://www.tictabs.com>
21. Na página 16 do documento de sessão do relator Jürgen Creutzmann, no “Relatório sobre os jogos em linha no mercado interno, 2011/2084(INI)”, da Comissão do Mercado Interno e da Proteção dos Consumidores apresentado no Parlamento Europeu. No site: <http://www.europarl.europa.eu/committees/pt/imco/home.html>

Magnho José

Jornalista especializado em loterias e apostas, editor do BNLData (Boletim de Notícias Lotéricas), consultor Técnico da Associação Brasileira de Loterias Estaduais – ABLE e professor do curso de pós-graduação em Comunicação Empresarial da UCAM – RJ.

O Jogo do Bicho

120 anos de repressão e cultura no Brasil

Alexei Bueno

Pouco há a ser dito sobre as relações entre o jogo e a cultura que não tenha sido, ainda que perfunctoriamente, levantado por Johan Huizinga no seu clássico *Homo Ludens, ensaio sobre a função social do jogo*, de 1938. Característica humana de todas as épocas e lugares, o jogo é um desses fatos antropológicos universais, como o tabu do incesto e poucos outros. Universal como ele, e como ele vítima de recorrentes e sempre inúteis tentativas de repressão. É a atração humana por qualquer forma de ebriedade, desde as mais altas, como a oferecida pelo contato com a obra de arte ou pela experiência mística, até aquelas em tese mais baixas, as oferecidas pelos “paraísos artificiais”, lícitos ou ilícitos.

Não há, na verdade, grupamento humano sobre a terra que, ao descobrir empiricamente o dom de causar a ebriedade em qualquer substância da natureza, não a tenha adotado entusiasticamente, com a possível e óbvia exceção dos esquimós. Metafisicamente, podemos ver nisso um índice da insatisfação intrínseca do homem com a sua condição de ser limitado pelas contingências e, especialmente, pela morte, contingência última e inarredável. Ninguém sintetizou tal fato tão bem como Baudelaire, num dos

mais belos entre os seus *Petits poèmes en prose*, o imortal “*Enivrez-vous*”, que reproduzimos na tradução de Aurélio Buarque de Holanda:

“É necessário estar sempre bêbado. Tudo se reduz a isso; eis o único problema. Para não sentirdes o fardo horrível do Tempo, que vos abate e vos faz pender para a terra, é preciso que vos embriagueis sem cessar. Mas — de quê? De vinho, de poesia ou de virtude, como achardes melhor. Contanto que vos embriagueis.

E, se algumas vezes, sobre os degraus de um palácio, sobre a verde relva de um fosso, na desolada solidão do vosso quarto, despertardes, com a embriaguez já atenuada ou desaparecida, perguntai ao vento, à vaga, à estrela, ao pássaro, ao relógio, a tudo o que foge, a tudo o que geme, a tudo o que rola, a tudo o que canta, a tudo o que fala, perguntai-lhes que horas são; e o vento, e a vaga, e a estrela, e o pássaro, e o relógio, hão de vos responder: — É a hora de embriagar-se! Para não serdes os martirizados

escravos do Tempo, embriagai-vos; embriagai-vos sem tréguas! De vinho, de poesia ou de virtude, como achardes melhor.”

Essa capacidade de causar a ebridade, de afastar o homem da sua eterna “preocupação”, no sentido que Heidegger dá à palavra, de distraí-lo, ainda que efemeramente, da sua angústia ontológica de ser criado para a morte, é uma das características do jogo, e uma das possíveis origens de sua universalidade. Todos os povos jogam, alguns com uma paixão mais explícita do que outros, como os romanos antigos, os chineses ou os anglo-saxões. Não há escavação arqueológica feita no gigantesco território que foi um dia o Império Romano que não traga à luz uma vasta gama de objetos lúdicos e especialmente de aposta, como os dados, em bronze, osso ou outro material, aliás literalmente idênticos aos nossos atuais. Um famoso grafito popular romano dizia: “*Venare, lavare, ludere, ridere, hoc est vivere*”, ou seja, “Caçar, banhar-se, jogar, rir — isto é viver.”, programa de vida que mostra a alta posição que tinha o jogo para os filhos de Roma.

Criação genuinamente nacional, o Jogo do Bicho, como se sabe, nasceu dos apertos financeiros de João Batista Vian-

na Drummond, o Barão de Drummond – titular de um império que havia sido extinto há pouco – para manter o Jardim Zoológico que criara em Vila Isabel. Foi um mexicano, Manuel Ismael Zevada, que sugeriu ao Barão que instituisse uma loteria – como ele tentara, sem sucesso, com flores em vez de animais, na Rua do Ouvidor – com o objetivo de substituir a subvenção federal que lhe fora cortada. Corria o ano de 1892, quarto ano da recente República, e o comprador do ingresso para o Jardim Zoológico, no valor de mil réis, recebia no ato o bilhete impresso com um entre 25 animais. Horas mais tarde, o animal sorteado aparecia em pessoa – se assim se pode dizer – numa caixa, e cada feliz proprietário de um bilhete em que ele estava ganhava a quantia de 20 mil réis.

O que ninguém podia imaginar foi o sucesso que tal loteria – loteria é uma palavra muito mais exata que jogo para definir o Jogo do Bicho – viria a alcançar de maneira fulminante, até atingir todo o território do país, do Oiapoque ao Chuí. Nesse momento apoteótico chegaram a circular periódicos e livros de interpretação dos sonhos para palpites nos bichos, transformando-se o jogo numa espécie de epidemia nacional.

No *Jornal do Brasil* de 4 de julho de 1892 podemos ler o que é uma espécie de descrição inaugural do novo hábito:

A empresa do Jardim Zoológico realizou ontem um magnífico passeio campestre ao seu importante estabelecimento, situado no pitoresco bairro de Vila Isabel. “Em bondes especiais dirigiram-se os convidados e representantes da imprensa àquele local, e depois de visitarem o hotel, que se acha nas melhores condições, os jardins, as gaiolas em que se acham os animais e aves, tomaram parte

em um lauto jantar, em mesa de mais de 60 talheres, presidida pelo digno diretor daquela empresa, o Sr. Barão de Drummond.

O primeiro brinde foi levantado pelo Sr. Sergio Ferreira ao Sr. Barão de Drummond, que em seguida, com toda a gentileza, brindou à imprensa, sendo correspondido pelo nosso representante.

Trocaram-se ainda outros brindes, sendo o último ao Sr. Vice-Presidente da República.

Como meio de estabelecer a concorrência pública, tornando frequentado e conhecido aquele estabelecimento que faz honra ao seu fundador, a empresa organizou um prêmio diário que consiste em tirar à sorte dentre 25 animais do Jardim Zoológico o nome de um, que será encerrado em uma caixa de madeira às 7 horas da manhã e aberto às 5 horas da tarde, para ser exposto ao público. Cada portador de entrada com bilhete que tiver o animal figurado tem o prêmio de 20\$000. Realizou-se ontem o primeiro sorteio, recaindo o prêmio no Avestruz, que deu uma recheada poule de 460\$000.

A empresa tem em construção um grande salão especial para concertos, bailes públicos, e vai estabelecer no jardim jogos infantis e outros diversos para o público.

Às nove horas voltaram os convidados, pessoas de alta distinção, penhorados todos à gentileza do Sr. barão de Drummond e seus dignos auxiliares. Foi uma festa esplêndida.”

Assim, num clima lúdico e festivo, aparecia aquele que se tornaria um hábi-

to apaixonado da população. Mas muito rapidamente a mão da lei – afeiçãoada por séculos e séculos pela desvairada sanha legiferante de nossos antepassados lusitanos – se ergueria contra ele, como continua a fazer 121 anos depois. É o que descobrimos na seguinte nota, no jornal O Tempo de 23 de julho de 1892, apenas dezanove dias depois da descrição festiva que acabamos de reproduzir:

“Ao Dr. 2º delegado dirigiu ontem o Dr. Chefe de Polícia o seguinte ofício:

No empenho de procurar atrair concorrência de visitantes ao Jardim Zoológico, solicitou o seu diretor para certo recreio público licença, que lhe foi concedida pela polícia, em vista da feição disfarçadamente inocente que da simples primeira descrição do divertimento parecia se deduzir. Entretanto, posta em prática essa diversão, se verifica que tem ela o alcance de verdadeiro jogo, manifestamente proibido. Os bilhetes expostos à venda contém a esperança puramente aleatória de um prêmio em dinheiro, e o portador do bilhete somente ganha o prêmio se tem a felicidade de acertar com o nome a espécie do animal que está erguido no alto de um mastro.

Esta diversão, prejudicial aos interesses dos incautos, que com a esperança enganadora de um incerto lucro se deixam ingenuamente seduzir, é precisamente um verdadeiro jogo de azar, porque a perda e o ganho dependem exclusivamente do acaso e da sorte.

Como semelhante divertimento não pode por mais tempo ser tolerado, e conquanto maior

fundamento quanto é certo que muitas queixas me têm sido dirigidas pelas pessoas lesadas, assim intimarei ao diretor do Jardim Zoológico para que suspenda imediatamente a continuação do aludido jogo, sob pena de ser processado na conformidade dos artigos 369 e 370 do código penal.”

O fato incontornável, no entanto, é que o Jogo do Bicho já recebera então, como continua a receber até hoje, a chancela popular do direito consuetudinário. Parte inarredável da cultura brasileira, no sentido não só antropológico como no mais estrito da palavra, ele, como não poderia deixar de ser, entraria rapidamente na literatura nacional, no folclore, nos hábitos, nas expressões, na maneira de ser, na realidade escandalosa de cada esquina. Assim, em crônica para *A Semana*, em 1895, dele tratava nosso maior prosador, Machado de Assis:

“Os bichos de Vila Isabel, mansos ou bravios, fazem ganhar dinheiro depressa, e sem trabalho, tanto como fazem perdê-lo, igualmente depressa e sem trabalho, tudo sem trabalho, não contando a viagem de bonde, que é longa, vária e alegre.”

O poeta mais popular da mesma época, Olavo Bilac, também sobre ele escrevia na imprensa, com o moralismo algo primário que sempre o caracterizou aliado a um catastrofismo que chega a ser divertido:

“Hoje, no Rio de Janeiro, o jogo é tudo. Não há criados, porque todos os criados passam o dia a 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 o mundo joga...”

Era o sucesso epidêmico, que fez do Jogo do Bicho, à margem de todos os esforços legais, um elemento da realidade brasileira, do nosso complexo cultural, tão impossível de se escamotear quanto a farinha de mandioca, o café, o futebol, o Carnaval, a rede de dormir ou a cachaça.

Provavelmente a melhor descrição do fenômeno seja a de Luiz Edmundo no capítulo “Jogos e jogatinas” do seu *Rio de Janeiro do meu tempo*, o melhor repositório do que foi a vida na então Capital Federal entre a última década do século XIX e a primeira do século XX, tudo evocado, três décadas mais tarde, na deliciosa prosa que sempre foi a sua:

“De duas e meia às três da tarde as cozinheiras entravam em férias.

Hora mestra do dia, hora de correr o bicho! De resto, toda a cidade está sobressaltada e atenta:

— Já se sabe?

Tiram-se os relógios.

— Está quase, já passam de duas e meia...

De repente, a lufada da notícia na cidade:

— Urso, com 92! Urso!

A nova corre célere de boca em boca. Meia hora depois não há uma pessoa na cidade que não saiba o resultado do jogo.

Nas casas é um verdadeiro delírio!”

Em 1898, Artur Azevedo, sempre muito atento cronista dos fatos sociais da então Capital Federal, escrevia a seguinte letra, para ser cantada numa de suas revistas, comentando a paixão geral pelo popularíssimo jogo clandestino:

“LUNDU DO MALANDRISMO

Menino, o jogo dos bichos

É o jogo de mais caprichos!

Nem da roleta os esguichos

Produzem tal comoção!

Jogar é mesmo um regalo

*Na borboleta ou no galo,
No cavalo ou no leão!
Quem bem nada não se afoga,
Quem cai não passa do chão,
E quem nos bichos não joga
Não tem consideração.”*

Em 1904, 12 anos após a sua criação, o Jogo do Bicho reaparece sob a pena de Machado de Assis, mas já então num conto, não apenas numa crônica do grande ficcionista, publicado no *Almanaque Brasileiro Garnier* para aquele ano, e do qual reproduzimos alguns excertos mais ligados ao tema:

“JOGO DO BICHO

Camilo – ou Camilinho, como lhe chamavam alguns por amizade – ocupava em um dos arsenais do Rio de Janeiro (Marinha ou Guerra) um emprego de escrita. Ganhava duzentos mil-réis por mês, sujeitos ao desconto de taxa e montepio. Era solteiro, mas um dia, pelas férias, foi passar a noite de Natal com um amigo no subúrbio do Rocha; lá viu uma criaturinha modesta, vestido azul, olhos pedintes. Três meses depois estavam casados.

[...]

Apesar desta explicação, houve uma semana em que a alegria de Camilo foi extraordinária. Ides ver. Que a posteridade me ouça. Camilo, pela primeira vez, jogou no bicho. Jogar no bicho não é um eufemismo como matar o bicho. O jogador escolhe um número, que convencionalmente representa um bicho, e se tal número acerta de ser o final da sorte grande, todos os que arriscaram nele os seus vinténs ganham, e todos os que fiaram dos outros perdem. Começou a vinténs e dizem que está em contos de réis; mas, vamos ao nosso caso.

Pela primeira vez Camilo jogou no bicho, escolheu o macaco, e, entrando com cinco tostões, ganhou não sei quantas vezes mais. Achou nisto tal despropósito que não quis crer, mas afinal foi obrigado a crer, ver e receber o dinheiro. Naturalmente tornou ao macaco, duas, três, quatro vezes, mas o animal, meio-homem, falhou às esperanças do primeiro dia. Camilo recorreu a outros bichos, sem melhor fortuna, e o lucro inteiro tornou à gaveta do bicheiro. Entendeu que era melhor descansar algum tempo; mas não há descanso eterno, nem ainda o das sepulturas. Um dia lá vem a mão do arqueólogo a pesquisar os ossos e as idades. Camilo tinha fé. A fé abala as montanhas. Tentou o gato, depois o cão, depois o avestruz; não havendo jogado neles, podia ser que... Não pôde ser; a fortuna igualou os três animais em não lhes fazer dar nada. Não queria ir pelos palpites dos jornais, como faziam alguns amigos. Camilo perguntava como é que meia dúzia de pessoas, escrevendo notícias, podiam adivinhar os números da sorte grande. De uma feita, para provar o erro, concordou em aceitar um palpite, comprou no gato, e ganhou.

— Então? — perguntaram-lhe os amigos.

— Nem sempre se há de perder, disse este.

— Acaba-se ganhando sempre, acudiu um; a questão é tenacidade, não afrouxar nunca.

Apesar disso, Camilo deixou-se ir com os seus cálculos. Quando muito, cedia a certas indicações

que pareciam vir do céu, como um dito de criança de rua: “Mamãe, por que é que a senhora não joga hoje na cobra?” Ia-se à cobra e perdia; perdendo, explicava a si mesmo o fato com os melhores raciocínios deste mundo, e a razão fortalecia a fé.

Em vez de reforma da repartição veio um aumento de vencimentos, cerca de sessenta mil-réis mensais. Camilo resolveu batizar o filho, e escolheu para padrinho nada menos que o próprio sujeito que lhe vendia os bichos, o banqueiro certo. Não havia entre eles relações de família; parece até que o homem era um solteirão sem parentes. O convite era tão inopinado, que quase o fez rir, mas viu a sinceridade do moço, e achou tão honrosa a escolha que aceitou com prazer.

— Não é negócio de casaca?

— Qual, casaca! Coisa modesta.

— Nem carro?

— Carro...

— Para que carro?

— Sim, basta ir a pé. A igreja é perto, na outra rua.

— Pois a pé.

Qualquer pessoa atilada descobriu já que a ideia de Camilo é que o batizado fosse de carro. Também descobriu, à vista da hesitação e do modo, que entrava naquela ideia a de deixar que o carro fosse pago pelo padrinho; não pagando o padrinho, não pagaria ninguém. Fez-se o batizado, o padrinho deixou uma lembrança ao afilhado, e prometeu, rindo, que lhe daria um prêmio na águia. Esta graça explica a escolha do pai. Era desconfiança dele que o bicheiro entrava na boa fortuna

dos bichos, e quis ligar-se-lhe por um laço espiritual. Não jogou logo na águia “para não espantar”, disse consigo, mas não esqueceu a promessa, e um dia, com ar de riso, lembrou ao bicheiro:

— Compadre, quando for a águia, diga.

— A águia?

Camilo recordou-lhe o dito; o bicheiro soltou uma gargalhada.

— Não, compadre; eu não posso adivinhar. Aquilo foi pura brincadeira. Oxalá que eu lhe pudesse dar um prêmio. A águia dá; não é comum, mas dá.

Jantou triste, por ver a mulher tão carregada de trabalho, mas a alegria dela era tal, apesar de tudo, que o fez alegre também. Depois do café, foi ao caderno que trazia fechado na gaveta e fez os seus cálculos. Somou as vezes e os bichos, tantas na cobra, tantas no galo, tantas no cão e no resto, uma fauna inteira, mas tão sem persistência, que era fácil desacertar. Não queria somar a despesa e a receita para não receber de cara um grande golpe, e fechou o caderno. Afinal não pôde, e somou lentamente, com cuidado para não errar; tinha gasto setecentos e sete mil-réis, e tinha ganho oitenta e quatro mil-réis, um déficit de seiscentos e vinte e três mil-réis. Ficou assombrado.

— Não é possível!

[...]

Camilo jogou uma semana inteira na cobra, sem tirar nada. Ao sétimo dia, lembrou-se de fixar mentalmente uma preferência, e escolheu a cobra-coral, perdeu; no dia seguinte, chamou-lhe cascavel, perdeu também; veio à surucucu,

à jiboia, à jararaca, e nenhuma variedade saiu da mesma tristíssima fortuna. Mudou de rumo. Mudaria sem razão, apesar da promessa feita; mas o que propriamente o determinou a isto foi o encontro de um carro que ia matando um pobre menino. Correu gente, correu polícia, o menino foi levado à farmácia, o cocheiro ao posto da guarda. Camilo só reparou bem no número do carro, cuja terminação correspondia ao carneiro; adotou o carneiro. O carneiro não foi mais feliz que a cobra.

[...]

— Pois não diga ao patrão; pegue lá dez tostões; servem para comprar na cobra, compre na cobra.

Isto de lhe indicar o bicho que não dera, em vez do leão, que dera, não foi cálculo nem perversidade; foi talvez confusão. O menino recebeu os dez tostões, ele entrou para casa com os embrulhos e a alma nas mãos e trinta e oito mil-réis na algibeira.”

Dezesseis anos depois, em 1920, outro grande ficcionista carioca, Lima Barreto, este com uma pessoal vivência dos subúrbios e de ambiências semiproletárias de sua cidade, publicava, em *Histórias e sonhos*, um conto sobre o Jogo do Bicho, mais exatamente sobre uma das mais tradicionais maneiras de conseguir um palpite de milhar, a numeração dos túmulos de familiares:

“O NÚMERO DA SEPULTURA
Que podia ela dizer, após
três meses de casada, sobre o
casamento? Era bom? Era mau?
Não se animava a afirmar nem
uma coisa, nem outra. Em
essência, “aquilo” lhe parecia

resumir-se em uma simples
mudança de casa.

[...]

Como no fim do mês anterior, naquele outro, o segundo término de mês depois do seu casamento, o bacharel Augusto, logo que recebeu os vencimentos e conferiu as contas dos fornecedores, entregou o dinheiro necessário à mulher, para pagá-los, e também a importância do aluguel da casa. Zilda apressou-se em fazê-lo ao carnicheiro, ao padeiro e ao vendeiro; mas, o procurador do proprietário da casa em que moravam, demorou-se um pouco. Disso, avisou o marido, em certa manhã, quando ele lhe dava uma pequena quantia para as despesas com o quitandeiro e outras miudezas caseiras. Ele deixou o importe do aluguel com ela. Havia já quatro dias que ele se havia vencido; entretanto, o preposto do proprietário não aparecia.

Na manhã desse quarto dia, ela amanheceu alegre e, ao mesmo tempo apreensiva.

Tinha sonhado; e que sonho! Sonhou com a avó, a quem amava profundamente e que desejara muito o seu casamento com Augusto. Morrera ela poucos meses antes de realizar-se o seu enlace com ele; mas ambos já eram noivos.

Sonhara a moça com o número da sepultura da avó — 1724; e ouvira a voz dela, da sua vovó, que lhe dizia: “Filha, joga neste número!” O sonho impressionou-a muito; nada, porém, disse ao marido. Saído que ele foi para a repartição, determinou à criada o que tinha

a fazer e procurou afastar da memória tão estranho sonho.

Não havia, entretanto, meios para conseguir isso. A recordação dele estava sempre presente ao seu pensamento, apesar de todos os seus esforços em contrário.

A pressão que lhe fazia no cérebro a lembrança do sonho, pedia uma saída, uma válvula de descarga, pois já excedia a sua força de contenção. Tinha que falar, que contar, que comunicá-lo a alguém...

Fez confidência do sucedido à Genoveva. A cozinheira pensou um pouco e disse: — Nanhã: eu se fosse a senhora arriscava alguma coisa no “bicho”.

— Que “bicho” é?

— 24 é cabra; mas não deve jogar só por um lado. Deve cercar por todos e fazer fé na dezena, na centena, até no milhar. Um sonho destes não é por aí coisa à toa.

— Você sabe fazer a lista?

— Não, senhora. Quando jogo é o Seu Manuel do botequim quem faz “ele”, mas a vizinha, Dona Iracema, sabe bem e pode ajudar a senhora.

— Chame “ela” e diga que quero lhe falar.

Em breve chegava a vizinha e Zilda contou-lhe o acontecido.

Dona Iracema refletiu um pouco e aconselhou:

— Um sonho desses, menina, não se deve desprezar. Eu, se fosse a vizinha, jogava forte.

— Mas, Dona Iracema, eu só tenho os oitenta mil-réis para pagar a casa. Como há de ser?

A vizinha cautelosamente respondeu:

— Não lhe dou a tal respeito nenhum conselho. Faça o que

disser o seu coração; mas um sonho desses...

Zilda, que era muito mais moça que Iracema, teve respeito pela sua experiência e sagacidade. Percebeu logo que ela era favorável a que ela jogasse. Isto estava a quarentona da vizinha, a tal Dona Iracema, a dizer-lhe pelos olhos.

Refletiu ainda alguns minutos e, por fim, disse de um só hausto:

— Jogo tudo.

E acrescentou:

— Vamos fazer a lista – não é, Dona Iracema? – Como é que a senhora quer? — Não sei bem. A Genoveva é quem sabe.

E gritou, para o interior da casa:

— O Genoveva! Genoveva! Venha cá, depressa!

Não tardou que a cozinheira viesse. Logo que a patroa lhe comunicou o embarço, a humilde preta apressou-se em explicar:

— Eu disse a nhamã que cercasse por todos os lados o grupo, jogasse na dezena, na centena e no milhar.

Zilda perguntou à Dona Iracema:

— A senhora entende dessas coisas? — Ora! Sei muito bem.

Quanto quer jogar? — Tudo! Oitenta mil-réis! — É muito, minha filha. Por aqui não há quem aceite. Só se for no Engenho de Dentro, na casa do Halavanca, que é forte. Mas quem há de levar o jogo? A senhora tem alguém? — A Genoveva.

A cozinheira, que ainda estava na sala, de pé, assistindo os preparativos de tão grande ousadia doméstica, acudiu com pressa: — Não posso ir, nhamã. Eles me embrulham e, se a senhora ganhar, a mim eles não pagam. É preciso pessoa de mais respeito.

Dona Iracema, por aí, lembrou: — É possível que o Carlito tenha vindo já de Cascadura, onde foi ver a avó... Vai ver, Genoveva!

A rapariga foi e voltou em companhia do Carlito, filho de Dona Iracema. Era um rapagão dos seus dezoito anos, espadaúdo e saudável.

A lista foi feita convenientemente; e o rapaz levou-a ao “banqueiro”.

Passava de uma hora da tarde, mas ainda faltava muito para as duas. Zilda lembrou-se então do cobrador da casa. Não havia perigo. Se não tinha vindo até ali, não viria mais.

Dona Iracema foi para a sua casa; Genoveva foi para a cozinha e Zilda foi repousar daqueles embates morais e alternativas cruciantes, provocados pelo passo arriscado que dera. Deitou-se já arrependida do que fizera.

Se perdesse, como havia de ser? O marido... sua cólera... as repreensões... Era uma tonta, uma doida... Quis cochilar um pouco; mas logo que cerrou os olhos, lá viu o número 1724. Tomava-se então de esperança e sossegava um pouco da sua ânsia angustiosa. Passando, assim, da esperança ao desânimo, prelibando a satisfação de ganhar e antevendo os desgostos que sofreria, caso perdesse, Zilda chegou até à hora do resultado, suportando os mais desconfortáveis estados de espírito e os mais hostis ao seu sossego. Chegando o tempo de saber “o que dera”, foi até à janela. De onde em onde, naquela rua esquecida e morta, passava uma pessoa qualquer. Ela tinha desejo de perguntar ao transeunte

o “resultado”, mas ficava possuída de vergonha e continha-se.

Nesse ínterim, surge o Carlito a gritar: — Dona Zilda! Dona Zilda! A senhora ganhou, menos no milhar e na centena.

Não deu um “ai” e ficou desmaiada no sofá da sua modesta sala de visitas.

Voltou em breve a si, graças às esfregações de vinagre de Dona Iracema e de Genoveva. Carlito foi buscar o dinheiro que subia a mais de dois contos de réis. Recebeu-o e gratificou generosamente o rapaz, a mãe dele e a sua cozinheira, a Genoveva. Quando Augusto chegou, já estava inteiramente calma. Esperou que ele mudasse de roupa e viesse à sala de jantar, a fim de dizer-lhe:

— Augusto: se eu tivesse jogado o aluguel da casa no “bicho”, você ficava zangado?

— Por certo! Ficaria muito e havia de censurar você com muita veemência, pois que uma dona de casa não...

— Pois, joguei.

— Você fez isto, Zilda?

— Fiz.

— Mas quem virou a cabeça de você para fazer semelhante tolice? Você não sabe que ainda estamos pagando despesas do nosso casamento?

— Acabaremos de pagar agora mesmo.

— Como? Você ganhou?

— Ganhei. Está aqui o dinheiro. Tirou do seio o pacote de notas e deu-o ao marido, que se tornara mudo de surpresa. Contou as pelepas muito bem, levantou-se e disse com muita sinceridade. abraçando e beijando a mulher.

— *Você tem muita sorte. É o meu anjo bom.*

E todo o resto da tarde, naquela casa, tudo foi alegria.

Vieram Dona Iracema, o marido, o Carlito, as filhas e outros vizinhos. Houve doces e cervejas. Todos estavam sorridentes, palradores; e o contentamento geral só não desandou em baile, porque os recém-casados não tinham piano. Augusto deitou patriotismo com o marido de Iracema.

Entretanto, por causa das dúvidas, no mês seguinte, quem fez os pagamentos domésticos foi ele próprio, Augusto em pessoa.”

Doze anos depois, já em plena vigência do Modernismo, o poeta mineiro Murilo Mendes publica, em seu livro *História do Brasil*, que depois renegaria, um poema-piada típico da primeira fase do movimento, que serve como índice claro da importância da loteria ilegal na caracterização do brasileiro:

“*HOMO BRASILIENSIS*

O homem

É o único animal que joga no bicho.”

Saltando duas décadas, já que qualquer tentativa de um levantamento mais completo do tema do Jogo do Bicho na literatura e nas artes do Brasil não caberia num pequeno artigo, a temporada teatral de 1959 foi marcada no Brasil pela estreia de uma das melhores peças de Nelson Rodrigues, *Boca de Ouro*, onde três visões divergentes surgem após a morte do personagem-título, um poderoso bicheiro, o Drácula de Madureira, parido na latrina de uma gafeira e abandonado pela mãe na pia do banheiro. Para se vingar dos complexos com sua triste origem, ao se tornar uma espécie de deus suburbano, o grande bicheiro manda um dentista arrancar todos os seus dentes e substituí-los

por dentes de ouro, enquanto sonhava em ser enterrado num caixão do mesmo metal, qual um faraó, caixão que seria feito com as alianças de mulheres casadas que, após a sedução, ele mandaria derreter.

Neste resumo se percebe a original mistura de costumbrismo suburbano carioca com elementos surrealistas recorrente na obra de Nelson Rodrigues. Infelizmente, tal peça admirável foi um fracasso na sua estreia, pela infeliz ideia de Ziembinski, também seu diretor, de representar o papel-título, o que, levando em conta o seu evidente sotaque polonês, só poderia resultar num efeito ridículo. Vale ressaltar que a mesma peça teve duas versões cinematográficas, a de Nelson Pereira dos Santos, em 1963, com Jece Valadão como o Boca de Ouro, e a de Walter Avancini, em 1990, na qual Tarcísio Meira interpretava o papel-título. E já que tocamos na Sétima Arte, não poderíamos deixar de recordar o filme *Amei um bicheiro*, de Jorge Ileli, do ano de 1952, um clássico do cinema policial brasileiro.

O Jogo do Bicho na música popular brasileira mereceria um artigo próprio, tão vasta seria a colheita aí, mas basta recordarmos algumas músicas, como “Acertei no milhar”, de Geraldo Pereira, na saudosa voz de Moreira da Silva, para termos uma noção da influência cultural do jogo brasileiro:

“— *Etelvina, minha filha!*

— *Que há, Jorginho?*

— *Acertei no milhar!*

Ganhei quinhentos contos,

Não vou mais trabalhar,

E me dê toda a roupa velha aos

pobres

E a mobília podemos quebrar.”

“O Jogo do Bicho”, da Turma do Balão Mágico, novamente “Jogo do Bicho”, de Babau do Pandeiro, “Olha a Polícia”, de Adoniran Barbosa, “Se Não Fosse o Sam-

ba”, de Bezerra da Silva, e “Jogo Numerado”, cantada pelos Originais do Samba, são alguns dos exemplos que mostram que a prática corre no sangue dos brasileiros. São brasileiros que não negam sua cultura e sua origem, que procuram todos os dias, como canta Zeca Pagodinho em “O Bicho que Deu”, um apontador do jogo para tentar sua sorte, e que quando ganham saem cantando por aí “Vale o Que Está Escrito”, do Benito de Paula:

“*Refrão:*

Quem tiver pra vender

Pode me avisar

Ganhei o dinheiro no Jogo do Bicho

Posso comprar (2x)

Meu violão tá sem corda

Sem corda eu não posso tocar

Quem tem pra vender corda boa,
macia

Pro meu dedo não calejar

Quem tiver cumbuca de barro da
boa

É dessa que eu posso comprar

Pra fazer a feijoada

Para a criançada se alimentar
(Refrão)

Eu preciso de um carro

O mais confortável é que eu posso
comprar

Roupa só sob medida, perfume

importado eu posso esnobar

Quero garagem coberta

Quem tem pra vender pro meu
carro eu guardar

Quem quiser ser motorista

Eu pago um bom salário, posso
contratar

(Refrão)

Veja só que blá-blá-blá

Eu com tanto dinheiro podendo
gastar

Vendo gente ir à luta

Trabalhando duro, sem nada
ganhar

Qualquer dia eu fico louco

*Vou dar meu dinheiro pra quem
precisar*

Pra ficar duro de novo,

*Pra voltar pro jogo e pra ter pra
gastar”*

Talvez uma das melhores definições da presença inarredável do Jogo do Bicho no que acima chamamos de complexo cultural brasileiro seja a do genial Câmara Cascudo, no verbete sobre ele em seu *Dicionário do folclore brasileiro*:

*“É o jogo diário de milhões de
brasileiros, vício dominador,
irresistível e soberano. Joga-se
em todo o Brasil, das capitais às
povoações menores, diariamente.
(...) Contra ele a repressão
policial apenas multiplica a
clandestinidade. O Jogo do Bicho
é invencível. Está, como dizem os
viciados, na massa do sangue.”*

Concluindo essas observações, cremos que todo o Direito que não seja, de alguma forma, uma formalização do Direito Consuetudinário, está condenado ao estado de letra morta, assim como as leis por ele criadas à eterna situação que popularmente se chama de “enxugar gelo”. E a verdade ululante, para usar a deliciosa expressão do recém-lembrado Nelson Rodrigues, é que o Jogo do Bicho está aceito e absolvido, há mais de 120 anos, pelos costumes do povo brasileiro. A nefasta proibição dos jogos de azar que vigora no Brasil desde 1946, deixando-nos num isolamento quase grotesco em nosso continente, se mantém inabalável, fonte sabida de corrupção e outras mazelas. O impressionante paternalismo estatal, que herdamos da civilização ibérica, e muito especialmente de Portugal, persevera nesses e noutros aspectos, embora as corridas de cavalo – adorada diversão da elite – nunca tenham sido proibidas, sob o pretexto de servirem para “apurar a raça equina”, e assistamos todos ao

espetáculo diário de abomináveis crimes contra a economia popular, cometidos por seitas inumeráveis, passarem impunes sob o véu da liberdade de culto.

Exemplo mais do que cômico do antigo furor lusitano em legislar e “proteger” os súditos ou cidadãos – traço cultural que não só recebemos como conservamos – é este inacreditável Alvará Régio, ainda que publicado em pleno governo de um déspota esclarecido como foi o Marquês de Pombal, que reproduzimos *ipsis litteris*:

*“Lei sobre o caso de devassa
contra o delito de pôr cornos, etc.
De 15 de março de 1751.*

*D. José, por graça de Deus Rei de
Portugal e dos Algarves, d’aquém
e d’além mar em África, Senhor de
Guiné e da Conquista, Navegação,
Comércio de Etiópia, Arábia, Pérsia
e da Índia, etc.. Faço saber aos
que esta lei virem que, por me ser
presente que de alguns tempos
a esta parte se frequenta o delito
de se porem cornos nas portas, e
sobre as casas de pessoas casadas,
ou em partes em que claramente
se entende se dirige este excesso
contra as mesmas pessoas; e por
desejar evitar estes delitos, de que
resulta atrocíssima injúria àqueles
contra quem se cometem, e grande
perturbação à paz, e quietação
necessária entre os casados;
e tendo outrossim consideração
ao que sobre esta matéria me foi
presente em consultas da Mesa do
meu Desembargo do Paço: Hei por
bem que este caso seja de devassa:
e mando a todos os corregedores,
ouvidores, juízes e mais justiças
a que o conhecimento disto
pertencer, que, sucedendo este
caso, ou tendo sucedido de dois
anos a esta parte, tirem devassa*

*deles na forma que o devem
fazer dos mais, de que por seus
ofícios são obrigados a devassar;
e outrossim mando ao Doutor
Francisco Luís da Cunha de Ataíde,
do meu Conselho, e meu chanceler-
mor, faça publicar esta lei na
Chancelaria, a qual se imprimirá,
e enviará por ele assinada à
Casa da Suplicação e Relação do
Porto e a todos os julgadores dos
meus reinos, para que procedam
na forma dela. Lisboa, quinze
de março de mil setecentos e
cinquenta e um.*

REY.”

Não continuaremos nós, no Brasil, ainda que em meio a evidentes sinais de uma mudança de mentalidade que se faz urgente e incontornável, presos a ridículos padrões anacrônicos de pensamento? O autor destas linhas – que aliás não joga em absolutamente nada – sugeriria que o Jogo do Bicho, independentemente da repressão, fosse alçado à categoria de Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil, o que de fato ele é.

Para completar este humilde panorama da influência do Jogo do Bicho na cultura brasileira, não poderíamos deixar de citar uma das passagens mais honestas sobre o brasileiríssimo jogo, escrita por Malba Tahan em seu livro *O Jogo do Bicho à Luz da Matemática*, na qual ele enumera algumas questões sobre o mesmo, tecendo seus irrefutáveis argumentos:

*“1 – Originalidade do Jogo do
Bicho*

*A verdade deve ser dita. O Jogo
do Bicho é um dos jogos mais
originais do mundo. E é original
pelas seguintes razões:*

*1º) Não exige material algum
(fichas, baralhos, aparelhos
marcadores, mesa especial, dados,
etc.).*

2º) Pode ser feito mediante um simples recado verbal. As mais fortes listas, na Guanabara, são feitas pelo telefone e, em geral, a crédito (para receber depois).

3º) Permite que o jogador faça, em três ou quatro minutos, um jogo válido para a semana ou para o mês inteiro.

O jogador entrega ao seu banqueiro uma certa lista que deve valer para a semana ou até para o mês inteiro.

A importância da lista é paga, em certos casos, no ato da entrega; em geral, porém, findo o prazo, o banqueiro acerta as contas com o jogador.

2 – Vantagens do Jogo do Bicho
Oferece o Jogo do Bicho várias vantagens sobre os outros jogos. Apontemos as seguintes:

1º) No Jogo do Bicho, o jogador, quando azarado (pouca sorte) só perde o dinheiro. Feita a sua lista, vai calmamente, para a casa, ou para o trabalho, viver a sua esperança, isto é, esperar o resultado. Nos outros jogos (roleta, campista, pôquer, corridas de cavalos, pif-paf, dado, etc.) o jogador azarado perde o dinheiro, perde o tempo e estraga a sua saúde (quando o jogo é à noite).

2º) Permite, o Jogo do Bicho, que o jogador, com um pequeno risco de capital, possa, num só golpe, obter um lucro razoável. É o caso de um jogador modesto que acertou 2 ou 3 cruzeiros num milhar.

3º) O Jogo do Bicho é um jogo de esperança longa. O jogador faz o seu jogo pela manhã, às 8 horas, e vai, como já dissemos, viver a sua esperança uma grande parte do

dia. Na roleta, para cada parada, a esperança é instantânea.

4º) A sorte de um jogador (no Jogo do Bicho, feito pela Loteria) não depende da ação de terceiros, como acontece, por exemplo, nas corridas de cavalo em que um certo jóquei inescrupuloso pode agir fraudulentamente e prejudicar os apostadores.

3 – O Jogo do Bicho pode ser impedido?

Para essa pergunta só há uma resposta:

— O Jogo do Bicho pode ser proibido, proibido por lei, perseguido pelas autoridades, mas não pode ser impedido. Vejam bem: Pode ser proibido, mas não pode ser impedido. Certa vez, no Rotary Clube de Copacabana, na presença do Chefe de Polícia, demonstrei que o Jogo do Bicho poderia ser feito, livremente, diante de vinte detetives especializados, sem que nenhuma autoridade pudesse apontar, ou acusar, o jogador da menor transgressão legal. O jogador, na presença dos vinte detetives, diria com a maior naturalidade. ao seu banqueiro:

— Esta noite, meu caro Araújo Sá, tive um sonho estranho. Sonhei que vi sete mil cavalos correndo, em disparada, por todos os lados!

— Que sonho esquisito — comentará o Araújo — Parece até um pesadelo! Sete mil cavalos correndo por todos os lados! E com essa pequena blague, de aparência tão inocente, estaria feito um jogo de sete mil cruzeiros no grupo onze (cavalo) pelos sete lados. E isso, é claro, na presença do digníssimo Chefe de

Polícia e vinte hábeis detetives especializados!

A autoridade que pretende coibir, com aparente rigor, o Jogo do Bicho, está apenas favorecendo os policiais desonestos, venais, que passarão a exigir, dos banqueiros maiores propinas.

A atitude dessa autoridade revela completa ignorância do problema. Se não for ignorância do problema, será inépcia, má fé ou burrice. Tentar impedir o Jogo do Bicho é totalmente impossível. Seria preciso acabar com os telefones, fechar as casas de Loteria, fechar as barbearias, vigiar os escritórios comerciais, proibir a venda do papel e do lápis, etc.”

Alexei Bueno

Escritor e poeta. Publicou, dentre outros livros, *As escadas da torre*, *Poemas gregos*, *Nuctemeron*, *A decomposição de J. S. Bach e outros poemas*, *Magnificat*, *O Aleijadinho*, roteiro cinematográfico, *A chama inextinguível*, *Lucernário*, *A via estreita*, *A juventude dos deuses e Entusiasmo*. Como editor da Nova Aguilar organizou a *Obra completa de Augusto dos Anjos*, a *Obra completa de Mário de Sá-Carneiro*, a atualização da *Obra completa de Cruz e Sousa*, a *Obra reunida de Olavo Bilac*, a *Poesia completa de Jorge de Lima*, a *Obra completa de Almada Negreiros*, a *Poesia e prosa completas de Gonçalves Dias*, e a nova edição da *Poesia completa e prosa de Vinícius de Moraes*. Publicou, pela Nova Fronteira, *Grandes poemas do Romantismo brasileiro*, e uma edição comentada de *Os Lusíadas*. Traduziu *As quimeras*, de Gérard de Nerval, editado pela Topbooks, também com edição portuguesa, bem como, pela Lacerda Editores, a primeira edição brasileira, prefaciada e anotada, de *História Trágico-Marítima*.

Regulação dos jogos de azar na América do Norte

Uma análise introdutória¹

Michelle Merética Miltons

Resumo de Paulo Brück

A prática de jogos de azar faz parte da história de muitos países. Atualmente, os governos estaduais ou federais de vários países têm se servido dos rendimentos advindos deste mercado como uma forma de aumentar a arrecadação, sem a necessidade de recorrer à impopular medida de aumento de impostos.

O mercado de jogos no mundo inteiro está crescendo a uma velocidade vertiginosa, o que reforça a tese de que a aceitabilidade do público em geral quanto a essa prática está aumentando. Por conta dessa tendência, os governos veem-se inclinados a legalizar diferentes modalidades de jogos, ao mesmo tempo em que procuram garantir a oferta de condições estruturais na área de segurança e saúde públicas, fiscalização, limitações e controle, impedindo – ou

pelo menos tentando impedir – a proliferação dos efeitos maléficos que uma opção como essa pode causar.

A tese defendida e apresentada é que, por se tratar de assunto que envolve questões de segurança nacional, saúde pública e arrecadação de receitas governamentais, é mister a conscientização governamental e popular acerca das implicações que uma política tal qual essa pode gerar, sendo prudente e razoável que, antes da adoção de qualquer aparato legal inovador, o tema seja submetido à apreciação popular mediante plebiscito ou referendo.

CONTEXTO

A Secretaria de Acompanhamento Econômico (SEAE) foi criada em 1º de janeiro de 1995 e atualmente está organizada em coordenações-gerais, cujas

atividades englobam aspectos da defesa e promoção da concorrência, além da análise de marcos regulatórios. A SEAE também é responsável pela autorização e fiscalização da distribuição gratuita de prêmios a título de propaganda (promoções comerciais), mediante sorteio, vale-brinde, concurso ou operação assemelhada, conforme disposto na Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971 e em seu Decreto regulamentador nº 70.951, de 9 de agosto de 1972.

Também é de competência da SEAE a fiscalização de loterias operacionadas pela Caixa Econômica Federal. Quanto a este ponto, cabem alguns esclarecimentos adicionais.

O Decreto-Lei nº 6.259, de 10 de fevereiro de 1944, abre a legislação sobre o serviço de loterias, determinando, em seu art. 3º, que a concessão ou exploração lotérica, enquanto exceção das normas do Direito Penal que proíbem o jogo de azar, emanará sempre da União. O parágrafo único do art. 40 conceitua loteria como:

“...toda operação, jogo ou aposta para obtenção de um prêmio em dinheiro ou em bens de outra natureza, mediante colocação de bilhetes, listas, cupões, vales, papéis, manuscritos, sinais, símbolos, ou qualquer outro meio de distribuição dos números e designação dos jogadores ou apostadores.”

O preâmbulo do Decreto-Lei nº 204, de 27 de fevereiro de 1967, coloca que a exploração de loteria constitui uma exceção às normas de direito penal, sendo somente admitida com o sentido de redistribuir sua arrecadação com finalidades sociais.

De acordo com o disposto no art. 27, XII, da Lei nº 10.683, de 28 de maio de 2003, é de competência do Ministério da

Fazenda a exploração de loterias, sendo que cabe à SEAE autorizar e fiscalizar as atividades lotéricas e à Caixa Econômica Federal – CAIXA, explorá-las (conforme art. 2º, alínea d do Decreto-Lei nº 759, de 12 de agosto de 1969).

(...) a arrecadação das casas de bingo em 2001 e 2002 totalizaram R\$ 387.669.267,35, sendo que, deste valor, cerca de 12,6% foram destinados para programas esportivos (...)

As modalidades lotéricas exploradas pela CAIXA estão disciplinadas por quatro dispositivos legais², sendo que, além desta legislação, existem várias outras que dispõem sobre a destinação dos recursos arrecadados em cada uma delas, prevendo sua distribuição a órgãos e entidades cuja finalidade principal seja social, cultural ou desportiva.

O ordenamento jurídico brasileiro veda, como regra geral (excetuando-se a exploração de loterias, conforme dispositivos supra), a exploração do jogo de azar. O Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais) determina em seu art. 50, que o estabelecimento e a exploração

de jogos de azar em lugares públicos ou acessíveis ao público configura-se contravenção penal. O conceito de jogo de azar é dado no mesmo artigo, como sendo aquele em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte.

A Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, que dispõe sobre as atividades da equideocultura no país, permite a realização de corridas de cavalo, com exploração de apostas, desde que estas estejam estritamente relacionadas à atividade turfística. Estas têm o objetivo de suprir os recursos necessários à coordenação e fiscalização da equideocultura nacional.

Todas as outras formas de jogos de azar são proibidas no país. Entretanto, por algum tempo, a lei federal adotou exceções a esta regra geral. A Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993 (Lei Zico), autorizou as entidades de direção e de prática desportiva a explorarem jogos de bingo ou similares.

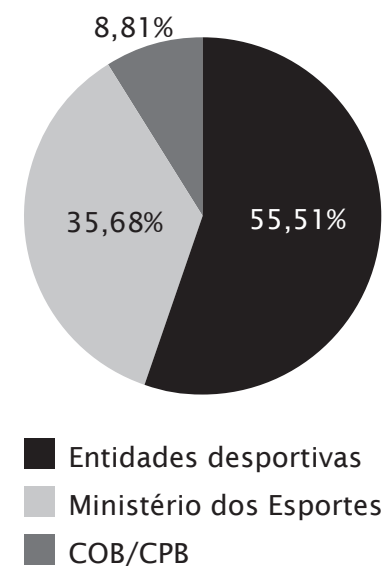
A Lei nº 8.672, de 1993, foi regulamentada pelo Decreto nº 981, de 11 de novembro de 1993, onde foram autorizadas as seguintes modalidades lotéricas: bingo, sorteio numérico, bingo permanente e similares.

Posteriormente, a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998 (Lei Pelé), revogou a Lei nº 8.672, de 1993, permitindo a exploração de bingos em todo o território nacional, por entidades de administração e prática desportiva, diretamente ou através de empresa comercial, mediante credenciamento obtido junto à União. Foi proibida a instalação de quaisquer tipos de máquinas de jogos de azar ou de diversões eletrônicas nas salas de bingo. O Decreto nº 2.574, de 29 de abril de 1998, regulamentou a Lei nº 9.615, de 1998, atribuindo ao Instituto Nacional de Desenvolvimento do Desporto

Quadro 1**Distribuição da Arrecadação dos Bingos nos anos de 2001 e de 2002**

INSTITUIÇÕES E ENTIDADES RECEPTORAS DOS RECURSOS	ARRECADAÇÃO EM 2001 E 2002	DISTRIBUIÇÃO DA ARRECADAÇÃO
Entidades Desportivas	R\$ 27.136.848,71	7,00%
Ministério dos Esportes	R\$ 17.445.117,04	4,50%
COB/CPB	R\$ 4.306.021,53	1,11%
Subtotal	R\$ 48.887.987,28	12,61%
Caixa Econômica Federal	R\$ 27.136.848,71	7,00%
Custeio dos Bingos	R\$ 311.644.431,36	80,39%
Total	R\$ 387.669.267,35	100,00%

Fonte: Relatório Final – CPI dos Bingos, página 105.

Gráfico 1**Distribuição da Arrecadação Proveniente dos Bingos pelas Entidades Ligadas ao Desporto Nacional³**

(INDESP) competência para expedir normas regulamentares de credenciamento, autorização e fiscalização dos jogos de bingo.

O Decreto nº 3.214, de 21 de outubro de 1999, proibiu a exploração de jogo em máquinas eletrônicas programadas e a Lei nº 9.981, de 14 de julho de 2001, revogou os artigos da Lei nº 9.615, de 1998, que permitiam a exploração do bingo. As autorizações que estivessem em vigor deveriam ser respeitadas até a data de sua expiração. A competência para autorizar e fiscalizar os jogos de bingo foi transferida, pelo mesmo diploma legal, à CAIXA.

O Decreto nº 3.659, de 14 de novembro de 2000, regulamentou a autorização e a fiscalização dos jogos de bingo, revogando o Decreto nº 2.574, de 1998.

A partir de 31 de dezembro de 2001, excetuando-se as autorizações que estavam em vigor nesta data, a exploração

de jogos de bingo voltou a caracterizar contravenção penal (de acordo com o art. 50 da Lei de Contravenções Penais), já que não existia mais a legislação que a autorizava.

Dada a competência da SEAE para autorizar e fiscalizar as atividades relacionadas a sorteios, jogos e loterias, conforme disposto na Portaria MF nº 201, de 5 de julho de 2000, o presente Documento de Trabalho apresenta uma análise introdutória acerca do mercado de jogos e apostas na América do Norte. A identificação quanto à necessidade de realizar pesquisas na área adveio da constatação de que existem poucos trabalhos publicados no Brasil acerca do tema, o que dificulta uma análise crítica sobre as possíveis propostas de legalização de outras modalidades de jogos no país.

Sabendo que o tema já foi objeto de discussão política e de projetos de lei

(além, é claro, das mencionadas leis que, por determinado tempo, legalizaram as atividades de bingo), faz-se necessária a discussão mais aprofundada sobre os possíveis benefícios e custos sociais que uma alternativa como esta poderiam trazer para o Brasil. Apenas para exemplificar, segundo dados da Caixa Econômica Federal, a arrecadação das casas de bingo em 2001 e 2002 totalizaram R\$ 387.669.267,35, sendo que, deste valor, cerca de 12,6% foram destinados para programas esportivos, conforme Quadro 1.

Não se pretende, com este trabalho, propor a legalização de outras modalidades de jogos, mas sim abrir o debate sobre o tema no país, com vistas a esclarecer, mediante descrição e análise da experiência internacional, a seriedade e as implicações de uma possível proposta neste sentido, conscientizando os operadores de política e a sociedade

quanto aos possíveis benefícios e custos associados. Tais custos e benefícios variam substancialmente conforme a modalidade de jogo adotada.

A presença do Estado enquanto regulador na área de jogos é tema de um debate caloroso no círculo internacional, cuja ênfase vai desde a discussão sobre como e quanto regular até a sugestão da total retirada do Estado nestas questões. Entretanto, pelo fato de envolver questões de segurança nacional e saúde pública, a ampla maioria dos governos no mundo tem optado pela regulação sistemática do tema, o que tem representado, paralelamente, o aumento dos gastos públicos com políticas voltadas à minimização dos custos sociais a ele atrelados. Em última análise, e em certos casos, isso pode representar uma anulação do esforço de aumento de arrecadação, uma vez que parte (por vezes, a maior parte) do valor arrecadado pelos governos precisa ser reinvestida em programas vinculados aos danos causados pelo próprio jogo. Mas, como dito, isso pode variar grandemente conforme a modalidade de jogo adotada.

JOGOS DE AZAR: CONCEITOS, CLASSIFICAÇÃO E BREVE REVISÃO HISTÓRICA

O jogo é uma forma remota de recreação. Há evidências arqueológicas e históricas da presença de jogos em muitas civilizações antigas, incluindo os egípcios, chineses, japoneses, hindus, persas e hebreus. Ao que parece, os jogos percorreram uma trajetória independente em um número grande de sociedades diferentes. Suas inovações e práticas ultrapassaram fronteiras geográficas e culturas.

A aceitabilidade dos jogos de azar entre as diferentes culturas tem se alterado no decorrer da história. Muitos

países vivenciaram ciclos alternados de longo prazo de liberalização e restrição.

O termo em inglês *gambling*, usado principalmente por pesquisadores⁴, cuja tradução adotada neste trabalho é a de jogo de azar, é um conceito amplo, que inclui diversas atividades, classificadas de acordo com várias características.

A compreensão do fenômeno do crescimento dos jogos de azar em todo o mundo tem sido feita a partir de perspectivas morais, matemáticas, econômicas, sociais, psicológicas, culturais e, mais recentemente, biológicas.

Há muitas formas de jogos de azar, incluindo loterias, jogos de cartas, roleta, bilhetes instantâneos, máquinas caça-níqueis, terminais de vídeo-loteria, bingos, apostas sobre corridas de cavalos e cachorros e jogos de internet, entre vários outros.

Por causa de sua diversidade, os jogos de azar podem ser classificados de numerosas formas, de acordo com suas diferenças estruturais e contextuais ou situacionais. As diferenças estruturais são aquelas atinentes à forma do jogo *per se*. Incluem fatores tais como a proporção de sorte e habilidade envolvida, a

frequência do evento ou intervalos existentes entre o pagamento de prêmios, o tamanho da aposta, a probabilidade de ganho ou de “quase-acerto”⁵, o nível de conhecimento exigido para participar do jogo, o grau de participação do jogador e a natureza social e antissocial da atividade. Já as diferenças contextuais ou situacionais incluem: a disponibilidade, o local, a legalidade, o tipo de estabelecimento que oferece o jogo, a segurança, o propósito (ex: arrecadação de fundos para instituição de caridade), associação com outros tipos de entretenimento, a disponibilidade ou não de bebidas alcoólicas no local, e, por último, os efeitos de luz, cor e som.

Uma característica também muito utilizada para classificação primária dos tipos de jogo é a dimensão sorte-habilidade. Dentro dos jogos de chance pura se enquadram a maioria das loterias e bingos, bem como alguns dos mais tradicionais jogos realizados em cassinos, como a roleta. Entre os exemplos de jogos que misturam chance e habilidade, podem-se destacar os jogos de cartas, tais como *pôquer*, *blackjack*⁶ e *bacarâ*⁷.

O número de vezes que se pode apostar dentro de um período específico é outra característica que diferencia os jogos. A frequência dos eventos está normalmente associada com a velocidade na qual os resultados (ganhos ou perdas) são divulgados ao apostador e com a velocidade em que os prêmios são pagos.⁸ Há jogos caracterizados por ciclos de apostas muito rápidos (formas contínuas), que levam a uma participação mais intensa do apostador, enquanto há aqueles mais lentos e passivos (formas descontínuas). Como exemplo de jogos de azar com frequência contínua pode-se citar os jogos de máquinas (tipo caça-níqueis e vídeopôquer)

e as loterias instantâneas. As categorias descontinuas incluem apostas sobre competições esportivas e as loterias em geral (exceto a instantânea).

As outras diferenças estruturais e contextuais existentes entre os tipos de jogos de azar têm sido menos exploradas na literatura do que aquelas relacionadas à sorte-habilidade e à frequência dos jogos. Entretanto, algumas delas podem ser importantes na explicação do apelo existente quanto aos diferentes tipos de jogos, o que influencia vários aspectos relativos ao comportamento do jogador, incluindo os problemas e patologias.

A compreensão do fenômeno do crescimento dos jogos de azar em todo o mundo tem sido feita a partir de perspectivas morais, matemáticas, econômicas, sociais, psicológicas, culturais e, mais recentemente, biológicas. No início do século XX, na América do Norte, muitas modalidades de jogos de azar foram consideradas criminosas e jogos que antes eram legais foram severamente restringidos. Mas o que se assistiu, em seguida, foi uma expansão sem precedentes, dentro de um novo aparato público e político. A força motriz responsável por impulsionar tal expansão foi a necessidade econômico fiscal dos Estados, províncias e governos locais. Junto à população, os Estados Unidos trabalharam mais com os aspectos relativos à recreação e ao lazer, enquanto o Canadá preferiu optar pela ênfase nos benefícios sociais trazidos às instituições de caridade e às agências de serviço comunitário sem fins lucrativos (KORN; GIBBINS; AZMIER, 2000). (...)

JOGOS DE AZAR NOS ESTADOS UNIDOS

A indústria do jogo é hoje uma das que apresenta maior crescimento nos Estados Unidos. A grande maioria dos americanos que joga o faz como uma

forma de entretenimento e também com a evidente motivação da tentativa de enriquecimento rápido.

Segundo pesquisa feita e divulgada em relatório da Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de Azar (NGSISC)⁹, em 1999, cerca de 86% dos americanos relataram que já jogaram no mínimo uma vez em suas vidas e 68% confirmaram a prática do jogo de azar no mínimo uma vez no ano anterior à pesquisa. Em 1998, cerca de US\$ 50 bilhões foram perdidos em apostas em jogos legais, montante que tem aumentado todos os anos nas duas últimas décadas, e frequentemente a taxas de dois dígitos. Não há indícios de que o mercado esteja saturado.

Atualmente, com exceção do Havaí e Utah, todos os demais estados possuem algum tipo de jogo de azar legalizado. As formas mais difundidas são as corridas de animais, legais em 40 estados. As loterias foram implantadas em 37 estados e mais o Distrito de Columbia, e tudo indica que outros estados irão seguir a tendência. Os cassinos operacionalizados por índios ou em reservas indígenas funcionam em todas as regiões do país. Já os cassinos não indígenas se expandiram desde Nevada e Atlantic City até o Mississippi e a Costa do Golfo. Além disso, como os sites de jogos de azar têm se proliferado na Internet¹⁰ e o jogo por telefone é legalizado em muitos estados, uma ampla e crescente fração do público pode fazer uma aposta sem sair de casa.

O presente capítulo pretende fornecer um panorama dos jogos de azar legalizados nos Estados Unidos, alguns números e características principais.

1. Loterias

Segundo o Relatório da NGSISC (1999), as loterias ocuparam um importante papel na história americana. O estabelecimen-

to das primeiras colônias inglesas foi, em parte, financiado por elas. Também foram usadas na época colonial para financiar projetos públicos, tais como a pavimentação de ruas, a construção de portos e até de igrejas. No século XVIII, seus recursos foram usados em construções em Harvard e Yale. Em 1776, diversas loterias operavam em cada uma das treze colônias.

Muitas das formas de jogos de azar e todos os tipos de loterias foram banidos pelos estados no início da década de 1870, seguindo os massivos escândalos na loteria da Louisiana – uma loteria estatal que operava nacionalmente – que envolveu o suborno de oficiais estaduais e federais. Em 1890, o governo federal banuiu a utilização dos correios para venda de bilhetes lotéricos e, em 1895, através da Cláusula de Comércio, proibiu o embarque de bilhetes lotéricos, efetivamente acabando com todas as loterias nos EUA.

A situação começou a se inverter em 1964, quando Nova Hampshire estabeleceu uma loteria estadual. Nova Iorque a seguiu em 1966. Nova Jersey introduziu sua loteria em 1970 e foi seguida por outros dez estados em 1975. Em 1999, como dito, 37 estados e o Distrito da Columbia estavam operando loterias.

A loteria é a forma mais difundida de jogo de azar nos Estados Unidos. Além disso, a indústria lotérica é a única indústria de jogos nos Estados Unidos que é um monopólio do governo. Os prêmios potenciais, em termos absolutos, são os mais expressivos, e somam dezenas de milhões de dólares.

O papel dos governos tem nesse ponto sua principal contradição. Ao mesmo tempo em que regulam, os governos são os verdadeiros promotores das loterias. Desde a década de 1960, os governos estaduais se tornaram dependentes das

vendas de loterias como uma importante fonte de receitas. O fato tem sido justificado pelo gasto em causas sociais, principalmente em educação. As contribuições das loterias para os estados variam bastante. Em 1997, os rendimentos advindos das loterias no Novo México representaram cerca de 0,41% de todo o rendimento do estado. Na Geórgia, esse número sobe para 4,07%.¹¹

Embora amplamente defendida, as loterias também têm apresentado sérios custos sociais para a população americana, principalmente entre jovens. Segundo pesquisa realizada com 1.072 jovens americanos entre 10 e 18 anos, Felsher, Derevensky e Gupta (2004) encontraram que os jogos lotéricos são amplamente populares nessa faixa etária. Os jovens jogadores declararam ter começado a jogar na loteria com 12 anos e indicaram que não encontraram dificuldade para adquirir os bilhetes, apesar da proibição legal. Dos jovens entrevistados, 74% informaram ter jogado ao menos uma vez nos últimos 12 meses e 21% relataram jogar no mínimo uma vez por semana. Considerando apenas os entrevistados que declararam ter jogado no mínimo uma vez no ano anterior, 44% relataram ter jogado cartas, 40,3% apostaram em bilhetes de loteria instantânea, 30,7% disseram ter jogado em bingos e 13%, afirmaram ter adquirido bilhetes da loteria esportiva. Essa situação desafia governos e pesquisadores quanto à publicidade utilizada para a venda de bilhetes lotéricos, bem como com respeito à fiscalização das atividades de jogos de azar diversos e é tema de amplo debate, principalmente no meio científico.

2. Jogos Eletrônicos (EGD)

Os dispositivos eletrônicos agrupam uma grande quantidade de jogos, cuja

característica principal consiste em que os apostadores jogam sozinhos. Exemplos são as máquinas caça-níqueis, vídeopôquer e o vídeokeno. Tais jogos têm se proliferado em bares, paradas de caminhões (ao pé da estrada), lojas de conveniência e em uma variedade de outras localidades. Alguns estados, incluindo Lousiana, Montana e Carolina do Sul, permitem que o setor privado operacionalize EGD. Em outros estados, como Oregon e Califórnia, essa forma de jogo é administrada pelas loterias estaduais (NGSISC, 1999, p. 2-4).

Inicialmente, as máquinas de vídeopôquer não ofereciam premiação em dinheiro. Os jogadores podiam, no máximo, receber créditos que lhes permitiam jogar novamente. Em 1991, a Corte Suprema da Carolina do Sul determinou a legalidade da premiação em dinheiro, mas essa não poderia ser paga diretamente pela máquina. Naquele ano, os EGD na Califórnia movimentaram cerca de US\$ 2,5 bilhões em apostas (*cash in*) e pagaram prêmios de aproximadamente US\$ 1,8 bilhão (*cash out*), com uma taxa de *payout* de cerca de 71%.

Uma característica preocupante e que tem sido alvo de críticas é a disponibilidade dos EGD próximas a áreas residenciais. Os EGD se proliferam, já que podem ser comprados e instalados com facilidade, necessitando de pouco investimento, muito diferente dos cassinos e das corridas de cavalos, que requerem investimentos substanciais.

Essa forma de jogo cria poucos empregos e de baixa qualidade, e não é acompanhada de investimentos significativos na economia local. Oponentes deste tipo de jogo argumentam que ele é um potencial criador de dependência, uma vez que algumas destas modalidades possuem ritmos muito acelerados e

os rápidos *flashes* de luz geram efeitos hipnóticos.

3. Cassinos

Os jogos de cassinos representam a maior parte do mercado de jogos de azar nos Estados Unidos. Seus jogos aumentam em popularidade a cada ano e são abastecidos pela criação de unidades em novas localidades e pela expansão em locais já existentes. O cassino é geralmente caracterizado pela oferta de jogos com banqueiros. Entretanto, os jogos oferecidos em cassinos variam muito e contemplam, entre outros, jogos de cartas, roleta, *blackjack*, *bacará* e máquinas caça-níqueis (DUNSTAN, 1997).

Durante quase 50 anos, os jogos de cassino eram legais somente em Nevada. Lá, o jogo regulado pelo estado era dominado pelo crime organizado. Em 1950, o estado permitiu que algumas companhias privadas tivessem e operacionalizassem algumas estruturas para jogos, o que levou à entrada de companhias tais como Hilton e Ramada, colaborando para o aumento da reputação da indústria. O crescimento posterior foi vertiginoso, especialmente a multibilionária indústria de Las Vegas, que até hoje atrai milhões de pessoas todos os anos.

Em 1999, segundo a Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de Azar, já existiam cassinos legalizados em 28 estados. Com o crescimento, veio também a multiplicidade dos tipos de cassinos. Existem aproximadamente 260 cassinos em reservas indígenas.

Os cassinos são uma importante fonte de entretenimento, emprego e renda. Os maiores mercados de cassino são: Nevada, Nova Jersey e Mississipi. A maior concentração de cassinos está nas áreas urbanas, incluindo Clark County

e Las Vegas, com 211 cassinos, em 1999 (NGSISC, 1999, p. 2-6).

Além dos cassinos em terra, existem também os cassinos aquáticos, operacionalizados dentro de navios.¹² Os cassinos aquáticos são um fenômeno relativamente novo. Eles começaram a operar em Iowa em 1991, e rapidamente se expandiram para o meio-oeste. Em 1998, havia cerca de 40 cassinos aquáticos em operação em Illinois, Indiana, Missouri e Iowa, e aproximadamente 50 cassinos *riverboat* e *dockside* em Louisiana e Mississippi. Em 1997, os cassinos *riverboat* apresentaram rendimentos na ordem de US\$ 6,1 bilhões, gerando US\$ 1 bilhão em impostos de jogos (NGSISC, 1999, p. 2-7).

4. Jogos Indígenas

Os jogos em cassinos operacionalizados por índios ou em reservas indígenas existem em larga escala há quase duas décadas. A maioria dos jogos indígenas ou tribais iniciou após 1987, quando a Suprema Corte dos Estados Unidos emitiu uma decisão confirmando a inabilidade dos estados em regulamentar jogos em reservas indígenas. Em um esforço para normatizar a matéria, o Congresso aprovou o Ato Regulatório do Jogo Indígena (IGRA)¹³, em 1988. O IGRA proveu uma base estatutária para a regulação dos jogos indígenas, especificando vários mecanismos e procedimentos, dentre eles a obrigatoriedade de que os rendimentos advindos destes jogos sejam utilizados para promover o desenvolvimento econômico e o bem-estar das tribos.

Como resultado desta política, observou-se um contínuo crescimento destes jogos. Desde a instituição do IGRA, em 1988, até 1997, segundo o Relatório da Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de

Azar (1999), as receitas dos jogos indígenas cresceram mais de 30 vezes, passando de US\$ 212 milhões para US\$ 6,7 bilhões no período.

As receitas dos jogos indígenas têm se mostrado como uma importante fonte de recursos para as tribos, proporcionando investimentos na saúde e educação dos nativos americanos.

As receitas dos jogos indígenas têm se mostrado como uma importante fonte de recursos para as tribos, proporcionando investimentos na saúde e educação dos nativos americanos.

Apesar dos números expressivos, somente uma pequena parcela de tribos indígenas operacionalizam jogos de azar dentro de suas reservas. De acordo com o *Bureau of Indian Affairs*¹⁴ (BIA), existem 554 tribos indígenas reconhecidas oficialmente, com cerca de 1.600.000 membros, o que representa menos de 1% da população americana. Do total de tribos, 146 possuem estruturas para operacionalização de jogos. Em 1988, existiam cerca de 70 cassinos e bingos indígenas operando em 16 estados. Em

1998, esse número aumentou para 298 estruturas em um total de 31 estados.

5. Jogos de Azar por meio da Internet

Introduzidos no verão de 1995, os jogos de azar pela Internet compõem a mais nova forma de jogos de chance oferecida a um público que não precisa sequer se deslocar de casa para tanto. A indústria cresceu em velocidade muito rápida, sendo que em maio de 1998 já havia cerca de 90 cassinos *on-line*, 39 loterias, 8 jogos de bingo e 53 jogos do tipo esportivo. No ano seguinte, esse número cresceu de forma impressionante: 250 cassinos *on-line*, 64 loterias, 20 jogos de bingo e 139 jogos do tipo esportivo, todos disponibilizados pela Internet (NGSISC, 1999, p. 2-15).

Diversos fatores têm contribuído para o dramático crescimento dessa indústria. Primeiro, o aumento do acesso à Internet em todo o mundo, principalmente nos Estados Unidos. Paralelamente, as indústrias de desenvolvimento tecnológico para Internet também cresceram.

Entretanto, o Relatório da Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de Azar alerta (p. 2-16) que, ao longo de seu rápido crescimento, a preocupação com os impactos dessa modalidade de jogo, principalmente sobre a população jovem, tem aumentado entre as autoridades governamentais. Por suas características, principalmente o anonimato de seus clientes, não é fácil controlar a disponibilidade dos jogos entre menores de idade, o que pode resultar em problemas e patologias associadas aos jogos. A relação entre o jogo de azar e o crime torna-se particularmente aguçada quando se consideram os jogos de Internet.

Vários grupos, oficiais ou não, têm concentrado esforços no sentido de

avaliar os impactos dos jogos de azar da Internet, sendo que vários estados já estavam reavaliando a possibilidade de banir essa modalidade de suas jurisdições antes da realização do relatório da NGSISC. As discussões se aprofundaram no decorrer dos anos e resultaram no envio de proposta de projeto de lei ao Congresso americano, cujo teor propunha a extinção dos jogos de azar pela Internet em todo o país.

Em 2 de outubro de 2006, o Congresso aprovou o projeto proibindo apostas *on-line* no país. O projeto torna ilegal pagamentos de bancos e operadoras de cartões de crédito a sites de apostas *on-line*. Embora inesperada, a medida reflete a preocupação do governo americano com diversos efeitos negativos do jogo de azar operacionalizado pela Internet. Tanto que optou pela aprovação do projeto, mesmo cientes da perda de até US\$ 6,5 bilhões no valor de mercado das empresas do setor e da ameaça a diversos empregos.¹⁵

6. Considerações gerais sobre os jogos de azar nos Estados Unidos

Embora seja notório o volume financeiro que a indústria de jogos de azar movimenta, há que se destacar que os americanos têm pagado um alto preço pela adoção desta política. Em 1999, estimou-se que cerca de 15,4 milhões de americanos sofriam de problemas e patologias associadas ao jogo, frequentemente desenvolvendo vício e dependência. Segundo o professor Ph.D. Timothy Kelly (1999), o vício do jogo tem sido particularmente devastador para os indivíduos, suas famílias e seus empregos. A Academia Nacional de Ciência afirmou que os jogadores patológicos possuem comportamento destrutivo: “cometem crimes, incorrem em grandes dívidas,

provocam danos nos relacionamentos com amigos e família e se suicidam”.¹⁶

Dado alarmante diz respeito ao aumento do número de crianças e adolescentes que estão jogando, apesar da proibição legal. A probabilidade de crianças e adolescentes sofrerem com patologias e problemas associadas ao jogo é maior do que entre adultos. Uma

Dado alarmante diz respeito ao aumento do número de crianças e adolescentes que estão jogando, apesar da proibição legal.

pesquisa feita no estado de Louisiana com 12.000 adolescentes encontrou que 10% deles tinham apostado em corridas de cavalos, 17% tinham jogado em máquinas caça-níqueis e 25% tinham jogado *videopôquer* (KELLY, 1999). Os jogos entre adolescentes geralmente estão associados ao uso de drogas e álcool, baixas notas na escola, antecedentes familiares (pais com problemas associados a jogos de azar) e atividades ilegais usadas para o financiamento do jogo. O relatório da NGSISC (1999) alerta

que tal vulnerabilidade pode levar a resultados trágicos, como o caso de um garoto de 16 anos que se suicidou após perder US\$ 6.000 em bilhetes de loteria.

Vários fatores têm contribuído para esse aumento do número de jogadores-problema e jogadores patológicos. O professor Kelly aponta que as loterias estatais americanas têm adotado uma mensagem de grande poder motivacional para seus cidadãos, pela declaração de que o jogo de azar não é somente algo aceitável, como também é “correto”, já que ele aumenta a arrecadação estatal destinada para causas sociais (p. 2). Além disso, o Ato Regulatório do Jogo de 1988 abriu as portas para os cassinos indígenas, que se expandiram mais rapidamente do que as outras formas de jogo. Em terceiro, os legisladores estaduais e federais têm atuado sem a obtenção prévia de informações objetivas sobre os custos e benefícios efetivos das operações de jogos, já que a maioria dos estudos de impacto tem sido proposta pela própria indústria de jogos. As consequências da implantação e da expansão dos jogos em cada região deveriam ser avaliadas antes de novas iniciativas governamentais.

O relatório da NGSISC recomenda que os Estados Unidos adotem unanimemente uma moratória sobre a expansão do jogo, com o propósito de permitir que os operadores de política revisem o que já foi aprovado e solicitem análises custo-benefício mais concretas antes de tomarem quaisquer novas iniciativas neste sentido.

Da mesma sorte, antes de qualquer proposta de legalização de jogos em outros países, como no Brasil, onde a situação é distinta, considerando que a competência para tratar assuntos dessa natureza é da União, faz-se necessário prover análises criteriosas acerca dos

possíveis benefícios e impactos de tal política.

JOGOS DE AZAR NO CANADÁ

A história dos jogos de azar no Canadá está intrinsecamente ligada ao Código Criminal do Canadá, que, em 1892, declarou a completa proibição da maioria das atividades de jogo, com exceção das apostas sobre corridas de cavalo. Desde essa época, no entanto, a proibição do jogo foi sendo, aos poucos, flexibilizada.

Com o passar dos anos, as exceções do Código Criminal que permitiam a prática de jogos em pequena escala por instituições de caridade foram acontecendo. Essas experiências com jogos caritativos acabaram levando a uma emenda ao Código Criminal em 1969, que deu aos governos federal e provinciais a oportunidade de utilizarem as loterias para financiar algumas atividades, tais como as Olimpíadas de Montreal, em 1976, e autorizarem grupos caritativos a fazê-lo sob licença. Entretanto, o governo federal ainda tinha o controle e também administrava sua própria loteria. Os governos provinciais e territoriais logo realizaram negociações que levaram à introdução de outras opções de jogo no Canadá, o que resultou na geração de substanciais rendimentos. A diversificação dos jogos passou a ser considerada como uma alternativa muito interessante para o aumento da arrecadação.

Outra emenda ao Código Criminal feita em 1985 permitiu que os governos provinciais administrassem dispositivos computadorizados e jogos eletrônicos (como os terminais de vídeoloteria e as máquinas caça-níqueis). Instituições de caridade e grupos indígenas começaram a requerer a operacionalização de jogos sob a autoridade dos governos locais. Desde então, o jogo

no Canadá se expandiu rapidamente (STEVENS, 2005).

Inicialmente, a indústria de jogos canadense era composta basicamente de casas de bingo. Mas ela evoluiu, tornando-se um negócio altamente lucrativo, que movimenta cerca de US\$ 13 bilhões ao ano em rendimentos brutos (CPHA, 2000).

A mudança na política pública canadense, manifesta pela ampla legalização dos jogos de azar em várias regiões, tem sido adotada principalmente pela busca, pelos governos, por identificar novas fontes de renda sem aumentar impostos existentes ou criar novos, para estimular o desenvolvimento econômico através do setor de lazer e entretenimento e reforçar o suporte do jogo caritativo. Em 2000, seis de cada dez canadenses entendia ser o jogo de azar aceitável; sete de cada dez indicavam que tinham jogado pelo menos uma vez no ano anterior e dois terços acreditavam que os problemas associados à prática de jogos tinham aumentado nos últimos três anos em suas províncias.

A disponibilidade de jogos de azar atualmente é impressionante. Segundo Azmier (2005), existem cerca de 87 mil máquinas eletrônicas (máquinas caça-níqueis e terminais de vídeoloteria), 33 mil centros de venda de bilhetes lotéricos, 60 cassinos permanentes, 250 pistas para corridas de animais de raça, e 25 mil licenças para operação de casas de bingo, cassinos temporários, rifas, entre outros.

Diante de tal magnitude, não são tão claros os custos sociais advindos da prática extensiva dos jogos de azar sobre a sociedade. Os tipos de problemas são conhecidos, porém pouco mensurados, uma vez que a real extensão pode envolver aspectos subjetivos.

A recente expansão de meios distintos de mídia para a operacionalização de alguns tipos de jogos, tais como a Internet, a televisão digital e mesmo o telefone, sugere que a atividade de jogos apresentará desafios cada vez maiores em sua regulamentação, pois os mecanismos de burla à lei através do uso de tais meios têm se intensificado. É possível que várias modalidades de jogos estejam escapando para a ilegalidade. Neste contexto, é mister lembrar que a busca por “trazer à legalidade atividades que hoje se encontram na ilegalidade” tem servido como justificativa para a ampla prática de regulamentação de diferentes tipos de jogos.

O jogo pela Internet representa uma área emergente no Canadá, apesar dos custos sociais a ele atrelados e seu significativo potencial danoso à saúde. De acordo com a Associação de Saúde Pública do Canadá (CPHA), a necessidade de regulamentar essa atividade tem ganhado espaço cada vez maior na agenda da política pública nacional daquele país.

Os valores arrecadados através do jogo podem ser medidos de três formas distintas: aposta bruta, lucro bruto e lucro líquido. O maior destes valores é a aposta bruta, composta pelo montante total de dinheiro gasto em jogos antes do pagamento de quaisquer prêmios. Essa medida não é muito útil, já que frequentemente os jogadores reinvestem o dinheiro ganho em novas apostas.

O lucro bruto é o montante total de apostas menos os gastos do governo provincial com as despesas associadas à regulação, administração, propaganda e comissões. Em 2003/04, o lucro bruto da atividade de jogos governamentais no Canadá¹⁷ foi de US\$ 12.742 bilhões¹⁸ – US\$ 700 milhões a mais do que os anos de 2002/2003 (AZMIER, 2005, p. 2).

Em média, o lucro bruto se divide entre arrecadação líquida governamental propriamente dita e custos associados à operacionalização dos jogos, à razão de 50/50. Ou seja, para cada dólar arrecadado com o jogo, um dólar é gasto diretamente na operacionalização da atividade de jogo. Essa proporção era de 60/40 em 1999/2000. A mudança nesta razão representa o acirramento da competição internacional, bem como o aumento de custos associados com o aumento da oferta de outros jogos.

Além das despesas administrativas, os governos provinciais arcam com os custos de milhares de empregos necessários para a atividade dos jogos. As proporções de margem de lucro variam grandemente de acordo com o tipo de jogo disponível em cada província. As províncias de Ontário e Columbia Britânica, que não possuem terminais de vídeoloteria, são as menos eficientes em termos de arrecadação. As formas eletrônicas de jogo são menos intensivas em mão de obra do que outras e, portanto, as províncias com maior número de máquinas de vídeoloteria e caça-níqueis tendem a obter maior rendimento.

Ainda segundo Azmier (2005), a menor medida de rendimentos da atividade de jogo do governo é o lucro líquido, que considera somente o montante de renda que a província usa para financiar atividades não diretamente relacionadas ao aumento dos jogos. De uma perspectiva líquida, a arrecadação em 2003/2004 foi de US\$ 6,329 bilhões, um pouco acima do arrecadado em 2002/2003. O aumento da competição entre cassinos, as renovações das estruturas existentes, o declínio do turismo, as crescentes despesas e o aumento da competição com a internet ajudam a explicar esse fraco desempenho. Ontário é a província líder nesta va-

riável – US\$ 2,091 bilhões em 2003/2004, seguido de Quebec (1,459 bilhão) e Alberta (1,125 bilhão).

Enquanto as atividades de jogos do governo representam a maior parte da atividade de jogos de azar legalizados no Canadá, há ainda um amplo número de pequenas atividades licenciadas pelos governos com propósitos caritativos.

Cada estatuto e regulamento existente deveria ser submetido à análise científica, a fim de verificar seu alinhamento com objetivos paralelos nas áreas de saúde pública e segurança, por exemplo.

como o bingo, as rifas e as megaloterias, alguns pequenos cassinos operados em tempo parcial por nações primitivas (indígenas) e as corridas de cavalo. No mínimo US\$ 1,417 bilhão são gastos em atividades de jogos caritativos anualmente e US\$ 415 milhões são arrecadados nas corridas de cavalo (lucros brutos). Devido às limitações de dados disponíveis, estima-se que o atual nível de atividade caritativa seja provavelmente muito maior.

As perdas por adulto representam uma forma adequada de estimar os impactos financeiros diretos do jogo de azar sobre os indivíduos. A perda média no Canadá nos anos de 2003/2004 foi de US\$ 596, aproximadamente US\$ 50,00 por pessoa por mês ou mais do que US\$ 1,65 por adulto por dia. Alberta e Saskatchewan se distinguem por apresentarem perdas muito maiores do que a média nacional.

ARRECAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR

A maior arrecadação advinda de jogos de azar no Canadá é a de máquinas de jogos eletrônicos (EDG). Entretanto, são justamente estes dispositivos que mais trazem consequências sociais, principalmente com relação ao alto potencial de vício. Os motivos que, segundo Azmier (2001) fazem os jogos eletrônicos serem problemáticos e, ao mesmo tempo, muito populares são, basicamente:

- a. maior propensão dos jogadores ao vício, como resultado da rápida velocidade;
- b. facilidade de operacionalização por qualquer pessoa, já que não exige nenhuma habilidade especial;
- c. presença das máquinas em muitas regiões do país, o que facilita o acesso aos jogadores;
- d. uso da tecnologia e do *design* das máquinas como forma de atrair e reter jogadores.

Os EDG geraram US\$ 1,792 bilhão em rendimentos líquidos para os governos provinciais entre 1999 e 2000. Em média, os canadenses adultos gastam US\$ 78,15 por pessoa nesse tipo de jogo, anualmente. As loterias estão disponíveis em todo o país e são jogadas com relativa frequência em todas as regiões. Os rendimentos líquidos arrecadados pelos governos provinciais no período

1999/2000 foram de US\$ 1,890 bilhões, ou US\$ 82,44 por adulto.

Os cassinos permanentes estão disponíveis em todas as províncias, exceto em Nova Brunswick, Ilha do Príncipe Eduardo e Terra Nova e Labrador. A arrecadação líquida do governo advindas dos cassinos foi de US\$ 1,814 bilhão em 1999/2000 (não incluindo Yukon, os Territórios do Noroeste e Nunavut). Ontário foi responsável pela maior renda, com US\$ 985 milhões, mais do que todas as outras províncias juntas. Também em Ontário é que se encontra a maior arrecadação por adulto (US\$ 114), seguido de Alberta (US\$ 81) e Columbia Britânica (US\$ 79), segundo dados apresentados por Azmier (2001).

PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS DE AZAR

Ainda segundo Azmier (2001), o único estudo sobre comportamentos e atitudes dos canadenses com respeito aos jogos de azar foi feito pelo Canadá West em julho de 1999. De acordo com este estudo, a forma de jogo mais popular no Canadá (em termos de taxa de participação) são as loterias: cerca de metade dos canadenses manifestaram ter jogado no mínimo uma vez no ano anterior à pesquisa (1998), seguido pelos bilhetes raspáveis (42%) e rifas (32%). As formas menos populares são os bilhetes esportivos (3%) e as corridas de cavalo (4%).

As motivações para o jogo variam entre os canadenses. Alguns jogam como atividade social, outros, por entretenimento e lazer, para ajudar instituições de caridade, pela chance de ganhar prêmios e alguns, para “escapar” de suas vidas por um momento enquanto sonham por algo melhor. Esses dados são oriundos de pesquisa feita pela Canadá West Foundation, em junho de 1999, com 2.202 canadenses (AZMIER, 2001).

ASPECTOS REGULATÓRIOS DOS JOGOS DE AZAR

A verificação de que a prática legal de jogos de azar é uma atividade socialmente endêmica que, se não regulada, poderá gerar altos custos sociais, enseja a necessidade de que o setor seja amplamente regulado pelos Estados e governos locais.

Quando uma atividade estigmatizada como o jogo de azar torna-se legal, ela exige que se produza certa confiabilidade por parte da sociedade, já que o discurso governamental se altera. Ora, como uma atividade que outrora foi considerada crime ou, no mínimo, contravenção penal, como é o atual caso brasileiro (com exceção das loterias), de um dia para outro se torna tolerada?

As justificativas dos governos para a promoção de tais iniciativas são, basicamente (Canada West Foundation, 1997):

1. A necessidade de manter os recursos advindos do jogo de azar dentro de sua jurisdição, não permitindo migração para províncias ou estados vizinhos.
2. A dificuldade em fazer respeitar as leis proibitivas de jogos (“é melhor trazer todo esse mercado ilegal para a legalidade”).
3. Os jogos são uma forma de geração de renda para os governos que não depende de aumento de impostos.¹⁹
4. A introdução de estruturas de jogos pode contribuir para reavivar economicamente áreas antes deprimidas.
5. O jogo estimula o turismo.
6. O jogo pode fornecer rendimentos para programas sociais e causas nobres.

As medidas regulatórias adotadas dentro de uma determinada jurisdição representam a estratégia do governo local para prevenção de consequências negativas do jogo, e estão em função das percepções sociais sobre o tema. O ambiente regulatório emerge de pressões externas, que incluem, mas

não se limitam à opinião pública, o sensacionalismo da mídia e as possíveis ameaças ao bem-estar público (LABRIE e SHAFFER, 2003).

Labrie e Shaffer (2003) sugerem que o processo regulatório deve se fundamentar por sólidas bases científicas. Segundo os autores, o primeiro passo para o desenvolvimento de uma ciência regulatória para o jogo de azar consiste em elaborar um estudo da regulação existente internacionalmente, a fim de guiar a implementação de futuras regulações em jogos de azar. Cada estatuto e regulamento existente deveria ser submetido à análise científica, a fim de verificar seu alinhamento com objetivos paralelos nas áreas de saúde pública e segurança, por exemplo. Há que se analisar os objetivos da introdução dos jogos, bem como os custos e benefícios envolvidos.

Nos Estados Unidos, apesar das tentativas para simplificar os processos regulatórios, evidências revelam que as reformas propostas frequentemente não satisfazem as expectativas ao serem postas em prática. Isso é especialmente verdade em países com múltiplas camadas de governo, como é o caso americano e o brasileiro, onde os estados regularmente fazem intercâmbios com o governo federal, com vistas a garantir que ambos os níveis de governo possam atingir seus objetivos regulatórios.

Korn (2000) lembra que o modelo de propriedade pública adotado pelo Canadá coloca os governos provinciais em uma posição que exige o desempenho de múltiplos papéis e responsabilidades: os governos são operadores, operadores-proprietários e provedores de serviços que visam minimizar as consequências do jogo. Ao mesmo tempo em que encorajam a prática de jogos de azar, devem os governos proteger o público.

A Associação de Saúde Pública Canadense (CPHA) tem se engajado nesse assunto desde o início da década de 1990. Em 1993, ela elaborou uma resolução sobre os impactos da legalização dos jogos de azar sobre a saúde, mediante relatório contendo as iniciativas provinciais e territoriais relacionadas a esse tema.

Estudo elaborado pela Divisão de Vícios da Faculdade de Medicina de Harvard estimou que nos próximos 25 anos a prevalência de problemas relacionados aos jogos de azar na população adulta terá sido baixa, mas crescente. Entre a população jovem, será alta, porém estável (KORN, 2000).

A presença da regulação tem o objetivo de contrabalançar as potenciais ameaças sociais que emergem da introdução de diferentes tipos de jogos de azar (vício, crime, problemas e patologias associadas ao jogo, suicídio) com os benefícios econômicos (aumento de emprego, arrecadação e estímulo ao turismo local).

Basham e White (2002) defendem a posição de que, uma vez que o jogo de azar foi legalizado, a indústria dos jogos deve ficar em mãos da iniciativa privada, levando a uma maior eficiência econômica. Os autores consideram que as atitudes adotadas pelos governos têm sido paternalistas, ferindo, de certa forma, a livre escolha dos indivíduos quanto a sua decisão de jogar ou não, bem como com respeito à forma, tempo e modo em que o jogo será praticado.

Entretanto, por envolver questões de segurança nacional e saúde pública, são vários os trabalhos que não somente defendem a regulação estatal, como também sugerem uma série de tópicos que devem ser cuidadosamente tratados, a fim de evitar determinadas consequências indesejáveis. Os objetivos principais buscados, na visão de Labrie e Shaffer (2003), são:

1. Garantir que as atividades de jogos legalizados não sejam consideradas como crime.
2. Manter jogadores informados e garantir que eles não sejam explorados.
3. Fornecer proteção para crianças e populações vulneráveis.

Para alcançar estes objetivos, os autores sugerem que os governos foquem dois aspectos: o econômico, ao garantir

*A presença da regulação
tem o objetivo de
contrabalançar as potenciais
ameaças sociais que
emergem da introdução
de diferentes tipos de
jogos de azar (...)*

que os consumidores venham usufruir dos serviços a preços competitivos e o social, ao informar os consumidores quanto aos riscos da prática da atividade, conferindo certa proteção à população.

Essa visão não é compartilhada por Miers (2002). Segundo ele, o governo não tem a função de prevenir indivíduos quanto à prática dos jogos de azar. Tampouco deve ele estimulá-la. Assim, a função regulatória se resumiria a

controlar as já citadas externalidades negativas.

Calvert (1999) considera que os governos federais devem resistir à pressão de se envolver mais profundamente na regulação dos jogos de azar. Segundo ele, a legalização dos jogos pelos governos estaduais acaba substituindo a corrupção pelo empreendimento. Ao invés de proibir, os estados deveriam expor os jogos de azar ao rigor do mercado, renunciando a seus monopólios.

Segundo relatório da Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de Azar (1999), o papel do governo é imprescindível. Eles devem determinar quais as modalidades permitidas de jogos, o local e o tipo de estabelecimentos permitidos, as condições sob os quais eles podem operar e quem pode operacionalizar.

O relatório alerta ainda que as decisões tomadas pelos governos têm sido muito mais direcionadas por pressões conjunturais do que como resultado de um debate sobre o bem-estar público. A mais poderosa das motivações é a necessidade de aumento de arrecadação. É relativamente fácil compreender o fato. Em face da dura resistência do público quanto aos possíveis aumentos nos impostos, aliado à crescente demanda por uma maior oferta de serviços públicos, os rendimentos advindos da introdução de jogos de azar podem ser – e têm sido – considerados como um método relativamente indolor de resolver esse dilema.

Labrie e Shaffer (2003) elencam três grandes categorias de ação que visam proteger, alertar e corrigir possíveis consequências dos jogos, de acordo com o estágio de envolvimento. O primeiro estágio inclui as ações regulatórias direcionadas para o público em geral, que podem ou não começar a jogar. O segundo é dirigido para a regulação das

atividades dentro do grupo de pessoas que praticam o jogo regularmente. O último trata dos programas que devem ser oferecidos para ajudar pessoas que desenvolveram problemas e patologias associadas ao jogo. Esquemáticamente, as categorias são as seguintes:

1. Para pessoas que ainda não jogaram:
 - a) Conscientização do público em geral – programas destinados a conscientizar as pessoas dos potenciais problemas associados com os jogos de azar.
 - b) Prevenção – realização de programas de prevenção direcionados a adolescentes e jovens.
 - c) Restrições à publicidade dos jogos de azar.
2. Para pessoas que jogam regularmente:
 - a) Serviços de sinalização.
 - b) Treinamento de funcionários que trabalham com jogos, acerca de aspectos atinentes aos sintomas do jogo patológico.
 - c) Restrições de crédito.
 - d) Estabelecimento de limite de perdas.
3. Para jogadores-problema e jogadores-patológicos:
 - a) Linhas de ajuda.
 - b) Tratamentos de saúde.

Os autores reiteram que um programa completo de saúde pública deve conter estes três estágios de intervenção.²⁰

ANÁLISE CUSTO-BENEFÍCIO: UM ESBOÇO

A implementação de uma política pública nova que certamente trará impactos nos indivíduos, nas famílias e na sociedade como um todo deve ser cuidadosamente planejada e preferencialmente precedida de uma ampla agenda de pesquisas, que vise relacionar e, se possível, mensurar os possíveis custos e benefícios associados a tal decisão.

Esse tem sido um grande desafio imposto a todas as nações que optaram pela ampla legalização dos jogos de azar. O Canadá e os Estados Unidos possuem agências exclusivas, cujo objetivo é estudar e estimar os diversos custos associados à introdução e a expansão dos jogos de azar.

Os custos sociais dos jogos incluem aumento da demanda por mais infraestrutura pública ou serviços (escolas, polícia, proteção contra incêndio etc.), efeitos ambientais, deslocamento de residentes locais, aumento do crime, possibilidade de vício que gera os problemas e patologias associadas aos jogos que, por sua vez, contribuem para falências e dívidas que aumentam o custo do crédito na economia.

Azmier, Kelley e Todosichuk (2001) descreveram algumas das várias questões que devem ser consideradas em uma análise custo-benefício. Segundo os autores, existem muitas pesquisas que objetivam medir os impactos dos jogos de azar, porém há relativamente poucas que têm se mostrado capazes de desenvolver um aparato metodológico adequado. A ausência de sucesso pode ser explicada por dois problemas principais. O primeiro acontece quando se atribui toda e qualquer alteração em variáveis econômicas apenas à introdução ou à expansão do jogo de azar em determinada localidade.

Um segundo problema pode advir na quantificação dos custos e benefícios. Não seria adequado computar os benefícios sobre o desenvolvimento econômico sem considerar os custos gerados sobre as famílias e sobre a sociedade, como, por exemplo, o aumento das taxas de criminalidade.

A melhoria da infraestrutura local é muitas vezes computada como um benefício adicional do projeto de implanta-

ção de uma estrutura de jogos, como um cassino. Mas nem sempre isso é verdade, já que a expansão da estrutura existente deve ser financiada, e normalmente é feita através de impostos municipais.

Os governos provinciais e estaduais cada vez mais têm confiado na arrecadação proporcionada pelo jogo. As rendas do jogo podem ser consideradas como um sistema de impostos em que os jogadores pagam, mas tanto os jogadores como os não jogadores recebem o benefício. Dessa forma, elas são, assim como os demais impostos, uma transferência de riqueza de um indivíduo para o governo e do governo de volta para os indivíduos. Assim, as rendas advindas do jogo não podem ser consideradas um benefício econômico líquido, a não ser que venham de fora do grupo de referência. Muitos estudos falham em reconhecer esse fato, o que gera uma sobre-estimação dos benefícios do jogo.

Os principais impactos positivos e negativos dos jogos de azar, a partir de uma perspectiva econômica, foram sistematizados por Azmier, Kelley e Todosichuk (2001, p. 14), como mostra o Quadro 2.

Como se pode observar, é impossível afirmar que a legalização de diferentes tipos de jogos de azar traga somente benefícios ou custos para uma determinada comunidade. Há que se considerar que parte dos recursos arrecadados pelos governos devem ser realocados em programas voltados à segurança, à fiscalização e à saúde pública, dependendo de quais modalidades pretendem-se legalizar.

CUSTOS SOCIAIS DECORRENTES DA INTRODUÇÃO DOS JOGOS DE AZAR

Korn (2000) faz uma análise acerca do perfil socioeconômico dos jogadores ca-

Quadro 2**Impacto dos Jogos de Azar**

IMPACTOS POSITIVOS		INDIVIDUAIS/ PESSOAIS	IMPACTOS SOCIAIS SOBRE A COMUNIDADE	TRANSFERÊNCIA ECONÔMICA
Desenvolvimento Econômico	Criação líquida de empregos		X	
	Crescimento líquido do setor de negócios		X	
	Gastos com turismo		X	
	Infraestrutura adicional		X	
	Aumento no valor das propriedades	X		
Arrecadação do Governo	Obtida do gasto local			X
	Obtida dos gastos de turistas		X	
	Gastos em instituições de caridade e programas comunitários			X
	Jogo como uma atividade de lazer	X	X	
IMPACTOS NEGATIVOS		INDIVIDUAIS/ PESSOAIS	IMPACTOS SOCIAIS SOBRE A COMUNIDADE	TRANSFERÊNCIA ECONÔMICA
Desenvolvimento Econômico	Declínio líquido do setor de negócios		X	
	Perda líquida de empregos		X	
	Substituição de infraestruturas de longo prazo		X	
	Congestionamento de tráfego		X	
	Declínio no valor das propriedades	X		X
Problemas Relacionados ao Jogo	Efeitos Pessoais (ex: <i>stress</i> , depressão)	X		
	Impactos psicológicos sobre a família e amigos		X	
	Perdas familiares (ex: divórcio, suicídio)		X	
	Trabalho e estudo/Perda de emprego	X		X
	Custos de treinamento		X	
	Ausência/Perda de produtividade dos trabalhadores		X	
	Compensação pelo desemprego (ex: seguro-desemprego)			X
	Aspectos legais/Crime (ex: fraude, desfalque)	X		X
	Policimento/Custos de encarceramento		X	
	Custos judiciais		X	
	Custos de segurança adicionais		X	
	Aspectos financeiros, dívidas, falência pessoal	X		X
	Custos para recuperar as dívidas		X	
	Saúde e tratamento/Programas de tratamento		X	

nadenses regulares, dado o considerável interesse que tem havido na literatura sobre a relação entre o jogo e o *status* social. Estatísticas apontadas pelo autor indicam que, em geral, a participação em jogos aumenta com a renda, uma tendência observada principalmente nos gastos com loterias, cassinos e máquinas caça-níqueis. O bingo foi a única atividade estudada em que é possível verificar uma relação inversa com a renda. As famílias de alta renda gastam mais (em termos absolutos) do que as de baixa renda em jogos. Porém, a população de baixa renda gasta proporcionalmente mais de seus rendimentos do que as de alta renda.

Considerando que o rendimento obtido no jogo vai para os governos, os dados acima sugerem que os tais gastos podem ser considerados como um imposto voluntário regressivo, já que possui impacto proporcionalmente maior sobre a população de baixa renda.

Segundo Basham e White (2002), a polaridade de visões acerca do resultado líquido da introdução do jogo de azar influencia a opinião pública acerca dos impactos benéficos ou maléficos atribuíveis ao jogo de azar. Atitudes da sociedade podem ser influenciadas pela forma com que os problemas associados aos jogos são definidos e apresentados ao público.

Um dos problemas que tem merecido destaque nas políticas de “jogo responsável” adotada por algumas instituições nos Estados Unidos e Canadá é a quantidade de jogadores com problemas associados aos jogos (jogadores-problema) e de jogadores patológicos.

O primeiro grupo de jogadores anônimos no Canadá foi fundado em Toronto em 1964, com o objetivo de assistir pessoas que identificassem em si mesmas a presença do vício. A Fundação

Canadense de Jogadores Compulsivos (Ontário) foi fundada em 1983 para propor serviços de saúde para jogadores compulsivos e garantir a oferta de serviços públicos para pessoas que apresentassem problemas associados aos jogos (KORN, 2000).

O jogo-problema (*problem gambling*) é definido pela Associação de Saúde Pública do Canadá (2000) como uma desordem progressiva caracterizada por: a) perda contínua ou periódica do controle sobre o jogo; b) preocupação com o jogo e com o dinheiro necessário para apostar; c) pensamento irracional; e d) continuação da prática, apesar de suas consequências adversas.

Carvalho *et al.* (2005) apresentam uma definição de jogo patológico muito semelhante à de jogo-problema: o comportamento recorrente de apostar em jogos de azar, apesar das consequências negativas decorrentes dessa prática. O apostador perde o domínio sobre o jogo, tornando-se incapaz de controlar o dinheiro e o tempo gastos, mesmo em situação de perdas sucessivas. A Associação Americana de Psiquiatria (APA) reconheceu o jogo patológico como transtorno de controle do impulso.

Pesquisadores têm usado outros termos tais como jogo compulsivo, “provável jogador patológico”, jogo excessivo e jogo recreativo para tratar de níveis de comprometimento dos jogadores com o jogo. Essa ausência de padrões quanto às terminologias científicas no campo dos jogos de azar tem resultado em uma confusão considerável e criado dificuldades para os estudos científicos e debates públicos (CPHA, 2000).

Um estudo feito pelo Dr. Howard Shaffer da Escola Médica de Harvard (*apud* BASHAM e WHITE, 2002) identificou três níveis de jogadores no Canadá e nos Estados Unidos:

1. a proporção da população que não experimentou nenhum tipo de problema associado ao jogo – incluem tanto os “jogadores não problema” quanto os não jogadores;
2. jogadores com níveis subclínicos de problemas relacionados ao jogo. Ex: aqueles considerados “em risco”, “em transição” ou “potenciais jogadores-patológicos”;
3. a mais severa categoria de distúrbio do jogo, frequentemente chamada de jogo patológico.

Outra área de interesse é a relação entre os problemas associados ao jogo e o vício a outras substâncias, tais como álcool e drogas. Estudos têm encontrado que cerca de metade dos pacientes em tratamento com problemas ou patologias relacionadas ao jogo podem também ter um problema de abuso de substâncias. O Quadro 3 mostra a prevalência de alcoólatras e jogadores-problema na população adulta na província de Alberta. Ela indica que a percentagem de jogadores não problema é maior do que a percentagem de bebedores não problema e que há uma porcentagem maior da população com problemas relacionados à bebida (15%) do que com problemas relacionados ao jogo (5%).

Os mesmos autores compararam dados da prevalência de problemas e patologias associadas ao jogo na população americana. Entre os diferentes estudos selecionados, o jogo patológico teve uma prevalência mínima de 0,8% (NORC, 1999) e um máximo de 1,6% (Harvard Meta-Análise, 1997).²²

Baseado no critério desenvolvido pela Associação Americana de Psiquiatria, o Centro Nacional de Pesquisa de Opinião (NORC) estimou que aproximadamente 2,5 milhões de adultos americanos (0,8%) são jogadores patológicos

e que 3 milhões de adultos (1,3%) são jogadores-problema. Além disso, o NORC identificou que aproximadamente 15 milhões de adultos encontram-se “em risco” de adquirir algum problema associado ao jogo, 148 milhões são considerados jogadores de baixo risco e 29 milhões (um em cada sete) nunca jogaram.

Shaffer, Hall e Vander Bilt (1997, *apud* BASHAM e WHITE, 2002) colocam que o jogo patológico não é considerado como um distúrbio único, mas sim um sintoma associado com outros problemas. Os Quadros 4 e 5 comparam a taxa de prevalência das taxas de problemas e patologias associadas ao jogo com outros distúrbios.

Como se pode observar pela leitura dos Quadros, os percentuais de jogadores com problemas associados ao jogo são inferiores aos da população que sofre com outros distúrbios, tais como a dependência de álcool e drogas.

Korn (2000) propõe algumas recomendações aos governos provinciais canadenses que visam reforçar as políticas sociais e de saúde pública relacionadas aos jogos de azar. Dada a relevância das mesmas, cita-se abaixo, algumas das julgadas mais essenciais:

a) Equilibrar o interesse público com o interesse dos governos: operadores de política dos vários níveis de governo devem regularmente monitorar os modelos públicos adotados, com vistas a garantir um equilíbrio adequado entre o encorajamento do jogo de azar enquanto forma de entretenimento e a proteção às populações vulneráveis.

b) Monitorar a publicidade dos jogos: profissionais de saúde devem se engajar nessa área, garantindo que as vantagens e desvantagens de se apostar em jogos de azar sejam devidamente esclarecidas aos prováveis jogadores.

c) Avaliar o impacto dos jogos de azar sobre a qualidade de vida.

d) Adotar estratégia de redução de danos: podem incluir guias e manuais para o público em geral, abordagens criativas sobre a identificação precoce de problemas relacionados aos jogos, entre outros.

CONCLUSÃO

Os Estados Unidos e o Canadá têm experimentado uma forte expansão dos jogos de azar em quase todos seus estados. Tal crescimento tem sido acompanhado pela preocupação dos governos locais em garantir que os benefícios econômicos sejam atingidos, principalmente no tocante à arrecadação, ao mesmo tempo em que se procura evitar os malefícios provenientes da adoção dessa política.

Uma das medidas adotadas que mais chama a atenção no estudo destes dois casos é a evidente preocupação dos governos com a correção de possíveis problemas associados aos jogos de azar,

manifestado pela criação de grupos de pesquisa, tais como a Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de Azar, nos Estados Unidos. Tal fato reforça a tese de que, antes da adoção de quaisquer políticas que visem legalizar novas modalidades de jogos de azar ou ampliar as já existentes, faz-se necessário uma ampla agenda de pesquisas, que procure analisar cuidadosamente não só os possíveis benefícios econômicos e em termos de entretenimento e lazer, como também os possíveis custos sociais, tais como os elencados no decorrer deste trabalho, associados essencialmente à segurança e saúde públicas.

A diferença mais importante entre a regulação dos jogos de azar nos Estados Unidos e no Canadá é o fato de que, no primeiro, os jogos são, em sua ampla maioria, licenciados pelo Estado (após legalização formal, feita, muitas vezes depois de consulta pública, mediante referendo) e operacionalizados por empresas privadas, que lhe pagam os impostos devidos.

Quadro 3

Prevalência de problemas associados à bebida e ao jogo em Alberta – Canadá

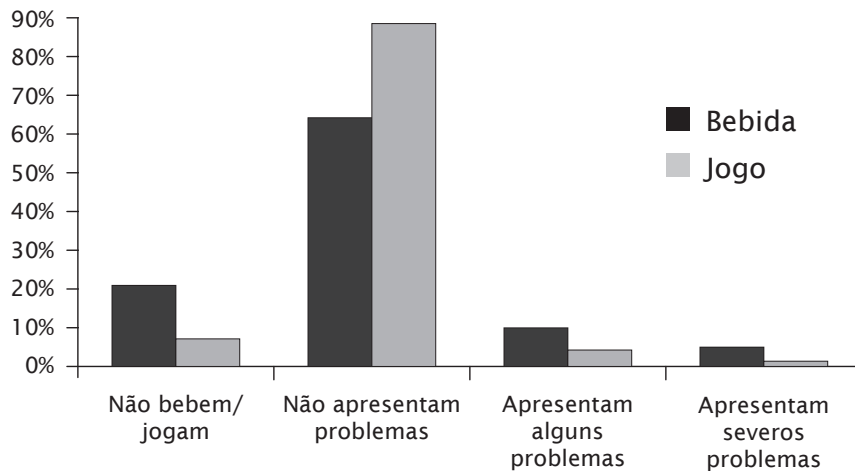
NÍVEL DE COMPROMETIMENTO COM A BEBIDA

Não bebem	21%
Não apresentam problemas com a bebida	64%
Apresentam alguns problemas relacionados à bebida	10%
Apresentam severos problemas relacionados à bebida	5%

NÍVEL DE COMPROMETIMENTO COM O JOGO

Não jogam	7%
Não apresentam problemas com o jogo	88%
Apresentam alguns problemas relacionados ao jogo	4%
Apresentam severos problemas relacionados ao jogo	1%

Fonte: Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission, 1999, *apud* BASHAM e WHITE, 2002, p. 33.

Gráfico 2**Prevalência de problemas associados à bebida e ao jogo em Alberta – Canadá²¹****Quadro 4****Comparação das taxas de prevalência de distúrbios psíquicos entre adultos****NÍVEL DE COMPROMETIMENTO COM A BEBIDA**

	Durante a vida	Ano anterior
Jogo Nível 3	1,6%	1,1%
Personalidade Antissocial	2,6%	1,2%
Obsessão Compulsiva	2,6%	1,7%
Abuso/Dependência de Drogas	6,2%	2,5%
Episódio de Depressão	6,4%	3,7%
Ansiedade Generalizada	8,5%	3,8%
Abuso/Dependência de álcool	13,8%	6,3%

Fonte: SHAFFER, HALL e VANDER BILT (1997), *apud* BASHAM e WHITE (2002), p. 36.

Quadro 5**Comparação das taxas de prevalência entre jogadores-problema e jogadores patológicos com dependência e abuso de drogas e álcool entre a população americana****NÍVEL DE COMPROMETIMENTO COM A BEBIDA**

	Durante a vida	Ano anterior
Abuso/Dependência de álcool	23,5%	9,7%
Dependência de álcool	14,1%	7,2%
Abuso/Dependência de drogas	11,9%	3,6%
Dependência de drogas	7,5%	2,8%
Problemas e patologias associadas ao jogo	5,4%	2,9%
Jogo Patológico	1,5%	0,9%

Fonte: NGSISC; SHAFFER, HALL e VANDER BILT (1997); KESSLER *et al.* (1994); National Comorbidity Survey (NCS), *apud* BASHAM e WHITE (2002), p. 36.

No Canadá, embora a arrecadação seja proporcionalmente muito menor, os próprios governos provinciais e territoriais encontram-se profundamente envolvidos tanto na regulamentação quanto na oferta dos serviços. Dessa sorte, cabe aos governos dos Estados Unidos fiscalizar, acompanhar, licenciar e receber o fruto dos impostos decorrentes das atividades operacionalizadas pelo mercado (com exceção de algumas modalidades operacionalizadas diretamente pelos governos estaduais e federal, como, por exemplo, determinadas modalidades lotéricas). Já os governos canadenses desempenham função duplicada, matéria inclusive de extenso debate na literatura: a de regular e de promover, enquanto operador, os jogos de azar no país.

A expansão dos jogos de azar tem sido vista com cautela. A Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de Azar recomendou, em seu relatório final (1999), que os Estados Unidos deem uma pausa no crescimento da oferta de jogos, a fim de possibilitar que os operadores de política realizem uma revisão sobre o que já foi aprovado, na tentativa de identificar possíveis falhas na regulação dos jogos.

Tais iniciativas sugerem que a liberalização dos jogos não é uma política isenta de prejuízos sociais. Para tanto, precisa ser analisada com critério, a fim de verificar se o esforço para aumentar a arrecadação não acaba sendo anulado – ou no mínimo reduzido – pelos gastos para corrigir possíveis problemas sociais. Certamente, tanto os custos quanto os benefícios variam de uma localidade para outra, daí a necessidade de, na realização de análises, ser levado em conta as especificidades locais. Há que se ressaltar, contudo, que a dificuldade para realizar uma

análise pós-legalização já tem se mostrado razoável, haja vista as variáveis envolvidas terem, muitas vezes, cunho subjetivo. Uma análise pré-legalização ou pré-expansão deverá, além de se ocupar em cuidadosamente avaliar a estrutura local, ser preferencialmente precedida de consulta popular.

Uma questão que merece destaque é a recente aprovação pelo Congresso americano de projeto de lei que proíbe a realização de apostas *on-line*. Ora, a modalidade de jogos pela Internet é a única regulada pela União, sendo que todas as demais obedecem legislação estadual, obedecendo os dispositivos do *Gaming Control Act* (lei federal). Além disso, os jogos tribais também são legislados pelo governo federal. É no mínimo intrigante que a única modalidade regulamentada pelo governo federal esteja sendo proibida, o que pode indicar um retrocesso na arrecadação do governo federal. Tal medida merece uma análise mais consistente antes de qualquer parecer mais específico, considerando que o presente trabalho não analisou o projeto de lei em questão.

A experiência da América do Norte na área de regulamentação de jogos é muito rica e possibilita o entendimento de que a adoção de uma política de legalização ou expansão deve ser pesada na balança, em que as questões que se colocam são: a necessidade de aumento de arrecadação por parte dos governos, considerando a crescente demanda pela oferta de mais e melhores serviços públicos, justifica a implantação de uma política que pode ter consequências danosas em termos de saúde e segurança públicas para a população como um todo? Os benefícios apontados, tais como o entretenimento, o aumento de arrecadação de impostos (que pode trazer aumento de oferta de serviços

públicos) e o possível aumento no nível de emprego são suficientes para cobrir os possíveis prejuízos familiares que a minoria da sociedade poderá arcar? Convém trazer para a legalidade atividades que por anos foram consideradas ilegais, mesmo que isso traga consequências adversas ou será que o Estado terá condições de aplicar e monitorar uma política de combate aos efeitos nocivos do jogo que seja suficiente para proteger as populações vulneráveis?

Essas e outras questões não possuem resposta única. Mas devem ser respondidas com critério, cautela e responsabilidade pelos operadores de política que pretendam seguir o exemplo norte-americano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZMIER, J. Canadian Gambling Behaviour and Attitudes: Summary Report. Gambling in Canada Research Report nº 8. Canada West Foundation. Calgary, AB: 2000. Disponível em: <<http://www.cwf.ca>>. Acesso em: 5 out. 2006.
- _____. Gambling in Canada 2001: An Overview. Gambling in Canada Research Report nº 13. Canada West Foundation. Calgary, AB: 2001. Disponível em: <<http://www.gamblingresearch.org>>. Acesso em: 5 out. 2006.
- _____. Gambling in Canada 2005: Statistics and Context. Canada West Foundation. 2005. Disponível em: <<http://www.cwf.ca>>. Acesso em: 5 out. 2006.
- AZMIER, J.; KELLEY, R.; TODOSICHUK, P. Triumph, Tragedy or Trade-Off? Considering the Impact of Gambling. Gambling in Canada Research Report nº 14. Canada West Foundation. Calgary, AB: 2001. Disponível em: <<http://www.cwf.ca>>. Acesso em: 5 out. 2006.
- BASHAM, P.; WHITE, K. Gambling with Our Future? The Costs and benefits of Legalized Gambling. Fraser Institute Digital Publication. Vancouver, BC: 2002. Disponível em: <<http://www.fraserinstitute.ca>>. Acesso em: 11 set. 2006.
- CALVERT, G. Gambling America. Balancing the Risks of Gambling and Its Regulation. Policy Analysis, nº 349. Cato Institute, 1999. Disponível em: <<http://www.cato.org>>. Acesso em: 6 out. 2006.

- CARVALHO, S.V.B. *et al.* Frequência de jogo patológico entre farmacodependentes em tratamento. *Revista Saúde Pública*, v. 39 (2), p. 217-222. São Paulo: 2005. Disponível em: <<http://www.fsp.usp.br/rsp>>. Acesso em: 5 out. 2006.
- CPHA. Canadian Public Health Association. Gambling Expansion in Canada. An Emerging Public Health Issue. 2000. Disponível em: <http://www.cpha.ca/english/policy/pstatement/gambling/pp2000_e.pdf>. Acesso em: 16 out. 2006.
- DUNSTAN, R. Gambling in California. California Research Bureau. California:1997. Disponível em: <<http://www.library.ca.gov/CRB/97/03/crb97003.html>>. Acesso em: 11 set. 2006.
- FELSHER, J. R.; DEREVENSKY, J.; GUPTA, R. Lottery Playing Amongst Youth: Implications for Prevention and Social Policy. *Journal of Gambling Studies*. Summer 2004, p. 127-153. Disponível em: <<http://www.proquest.umi.com>>. Acesso em: 2 mar. 2006.
- KELLY, T. A. *Gambling Backlash: Time for a Moratorium on Casino and Lottery Expansion*. United States Senate Committee on Commerce, Science & Transportation. 1999. Disponível em: <<http://commerce.senate.gov/hearings/0329kel1.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2006.
- KORN, D. A. Expansion of gambling in Canada: implications for health and social policy. Canadian Medical Association: 2000, p. 61-64. Disponível em: <<http://www.cmaj.ca>>. Acesso em: 11 set. 2006.
- KORN, D. A.; GIBBINS, R.; AZMIER, J. Framing Public Policy: Towards a Public Health Paradigm for Gambling. First International Symposium on the Economic and Social Impacts of Gambling. British Columbia: 2002. Disponível em: <<http://www.ccsa.ca/pdf/ccsa-009990-2000.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2006.
- LABRIE, R.; SHAFFER, H. J. Toward a Science of Gambling Regulation: A Concept Statement. *Aga responsible Gaming. Lecture Series*, v. 2, nº 2. Detroit, Michigan: 2003. Disponível em: <<http://www.americangaming.org>>. Acesso em: 11 set. 2006.
- MIERS, D. OFGAM? OFBET? The Regulation of Commercial Gambling as a Leisure Industry. *Entertainment Law*. v. 1, nº 1, p. 20-51. London: 2002. Disponível em: <<http://www2.warwick.ac.uk/fac/soc/law/elj/eslj/issues/volume1/number1/miers.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2006.
- NGSISC. National Gambling Impact Study Commission. National Gambling Impact Study Commission Report. Washington: 1999. Disponível em: <<http://govinfo.library.unt.edu/ngisc/>>. Acesso em: 11 ago. 2006.

Proibição nos Estados Unidos gera crise para empresas de apostas on line. *Reuters*, 2 de outubro de 2006. Disponível em: <<http://www.terra.com.br>>. Acesso em: 16 out. 2006.

STAUDENMAIER, H. M. Federal Recognition: Essential Element to Playing the Game. *Casino Lawyer*. v. 2, n. 2, p. 4-9, 2006. Disponível em: <<http://www.gaminglawmasters.com>>. Acesso em: 5 out. 2006.

STEVENS, R. Availability of Legal Gaming in Canada. Alberta Gaming Research Institute. 2005. Disponível em: <<http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca/news.cfm?story=49963>>. Acesso em: 5 out. 2006.

_____. Legalized Gambling in Canadá. Alberta Gaming Research Institute. 2002. Disponível em: <<http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca>>. Acesso em: 5 out. 2006.

NOTAS

1. Este trabalho expressa as opiniões da autora e não necessariamente reflete as posições oficiais da Secretaria de Acompanhamento Econômico – SEAE.

2. Decreto-Lei nº 204, de 1967 – Loteria Federal; Decreto nº 99.268, de 1990 – Loteria Instantânea; Decreto-Lei nº 594, de 1969 – Loteria Esportiva e Lotogol e Lei nº 6.717, de 1979 – Lotomania, Mega-Sena, Quina, Dupla Sena e Lotofácil.

3. Gráfico 1 não fez parte do SEAE/MF Documento de Trabalho nº 43 original, ele foi elaborado a partir das informações obtidas no Quadro 1, que fez parte do documento original.

4. Os operadores de jogos de azar utilizam, preferencialmente, o termo *gaming*.

5. Dado também presente na análise estatística de loterias e outros tipos de jogos. Vários mecanismos são desenvolvidos no sentido de proporcionar ao apostador a impressão de que ele “quase” ganhou um prêmio, o que, em última análise, tem o condão de estimular novas apostas.

6. Jogo de cartas em que o objetivo é manter cartas que possuam um valor maior que as dos demais participantes, mas cuja soma não exceda a 21.

7. Jogo de cartas em que um ou mais apostadores jogam contra o banqueiro. O jogador ganha quando mantém duas ou três cartas de um total de nove.

8. Embora pareça, à primeira vista, que se trata de variáveis semelhantes, a velocidade de divulgação de resultados e a velocidade de pagamento de prêmios devem ser consideradas variáveis distintas, podendo ser tratadas e analisadas separadamente.

9. A Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de Azar (National Gambling Impact Study Commission – NGISC) foi criada em meio à transformação da realidade norte-americana ocorrida nos últimos 25 anos, em que o país passou de uma nação onde o jogo legalizado consistia em um fenômeno limitado e relativamente raro para uma situação em que a atividade tornou-se comum e crescente.

10. Entretanto, recentemente foi aprovado um Projeto de Lei no Congresso americano proibindo apostas *on-line* em todo o país. Ver item 4.8.

11. Dados: Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de Azar (1999), p. 2-4.

12. Existem basicamente dois tipos de cassinos aquáticos. Os *riverboat casinos* e os *dockside casinos*. Os primeiros são operacionalizados dentro de navios, enquanto é realizado um cruzeiro/passeio pelo mar. Por conta desta característica, a prática dos jogos é limitada pelo período em que é realizado o cruzeiro. Os *dockside* também são cassinos operacionalizados dentro de navios, porém não realizam cruzeiros. Eles ficam ancorados nos portos, o que diminui os custos de suas operações.

13. Indian Gaming Regulatory Act – IGRA.

14. Dados extraídos do Relatório da Comissão Nacional de Estudos sobre o Impacto dos Jogos de Azar (1999), p. 2-10.

15. Fonte: Reuters. Disponível em: <<http://www.terra.com.br>>. Acesso: 16 Out. 2006.

16. KELLY (1999), p. 1.

17. Este dado inclui apenas as atividades onde há participação direta dos governos provinciais. Não inclui a arrecadação das corridas de cavalo, dos jogos operacionalizados por instituições de caridade e por tribos indígenas.

18. Dólares americanos.

19. Na verdade, a arrecadação advinda dos jogos de azar pode ser considerada como um imposto voluntário.

20. Os autores colocam que cada uma das categorias exige um nível de intervenção. A intervenção primária seria apropriada e dirigida para pessoas que ainda não se encontram sob nenhum risco de saúde; a intervenção secundária seria dirigida para pessoas que têm se comportado de forma saudável, mas precisam de ajuda para manter sua saúde e a terciária seria indicada para aqueles que não estão apresentando comportamento saudável.

21. Gráfico 2 não fez parte do SEAE/MF Documento de Trabalho nº 43 original, ele foi elaborado a partir das informações obtidas no Quadro 3, que fez parte do documento original.

22. Basham e White (2002), p. 35.

Michelle Merética Miltons

Economista, realizou a pesquisa a convite da Secretaria de Acompanhamento Econômico – SEAE, do Ministério da Fazenda.

Mapa do jogo de apostas a dinheiro (regulamentado e não regulamentado) administrado pela iniciativa privada



América

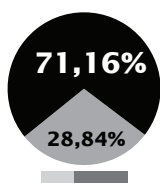
África

Europa

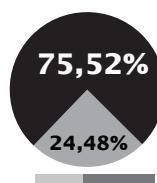
Ásia

Oceania

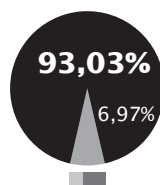
REVISTA INTELIGÊNCIA EMPRESARIAL



OMT – Entre os 156 países que compõem a Organização Mundial do Turismo, 71,16% tem o jogo legalizado, mas vale ressaltar que entre os 28,84% (45) que não legalizaram a atividade, 75% são islâmicos.



ONU – Entre os 193 países-membros da Organização das Nações Unidas (ONU), 75,52% têm o jogo legalizado, sendo que o Brasil está entre os 24,48% que não legalizaram esta atividade.



G20 – Entre os países que formam o G20, 93% das nações têm os jogos legalizados em seus territórios. Os 6,97%, que não permitem correspondem a três países: Brasil, Arábia Saudita e Indonésia, sendo que os dois últimos são islâmicos.

OCDE – Entre os 34 países que formam a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento ou Econômico (OCDE) apenas a Islândia não permite jogos em seu território.

Fonte: OCDE.

Abstracts

O tempo livre, o jogo e a sociedade brasileira ***Free time, gambling and Brazilian society***

The use of free time is an established right and may comprise an extensive range of activities, including gaming. It is a State responsibility to control activities such as gaming and to transform resources from tax collections into benefits for the society.

Tempo livre, lazer e economia criativa ***Free time, leisure and creative economy***

This work discusses different notions and practices of leisure and culture in light of demographic and behavioral data from diverse countries of the world. It investigates the effects of globalization, new social media and the worldwide aging population, among others, on the ways that free time is used today.

Tempo livre como ativo econômico ***Free time as an economic asset***

This text analyzes the increase in the amount of free time of populations from diverse countries and its effects in local and global economies. It studies different forms of using free time, including gambling and the Creative Industry, which emerges from this time and is shaped according to it.

O fim da hipocrisia ***The end of hypocrisy***

This work discusses different forms of gambling in Brazil and around the world, including sales promotion contests, the lottery games, which are managed by the bank Caixa Econômica Federal, and the Animal Game. The text examines impacts on Brazilian economic numbers as well as reasons to consider the legalization of gambling.

Uma tradição popular que merece respeito ***A popular tradition that deserves respect***

This text presents a pragmatic vision of the traditional Animal Game written by a former employee of the field, who is currently a renowned Brazilian popular singer. In this work, the author makes his position clear with respect to the legalization of this kind of gaming in Brazil, observing this practice as a root of Brazilian popular culture.

Contribuição para uma história do jogo no Brasil ***A contribution to the history of gambling in Brazil***

This text presents a historiographical study about gambling practices in Brazil, from the pre-colonization era through contemporary times. It offers comments about game records from the colonial period, different types of celebrations in which gaming was customary, and the trajectory of this practice during the 20th century with the rise and fall of a casino empire in national territory.

Muito além de uma questão moral ***Far beyond a moral issue***

This work investigates the real reasons behind the ban of gaming in Brazil by former President Dutra, offering a new perspective on the subject that connects games to the Brazilian Communist Party and to the Vargas family.

O jogo por trás do jogo ***The game behind the game***

An emphatic argument in favor of gaming liberalization in Brazil based on economic data from different countries. The author demonstrates that the country continues to lose in taxes, jobs and tourism, and accuses a false morality behind the justification for maintaining the prohibition of national gaming.

Do profano ao sagrado ***From profane to sacred***

The perspective of candomblé regarding leisure and gaming practices as written by a Babalaô and a Babalorixá (religious priest), who participates in the Council of Fight against Religious Intolerance. In this text, the author explains the role of chanting, dancing and cultural expressions in Afro-Brazilian religion.

Descanso, júbilo e entretenimento ***Rest, joy and entertainment***

The position of the Church on the matters of gambling and of the use of free time as written by the priest who is currently the Rector of the Shrine of Christ Redeemer and of the Church of Our Lady of Childbirth in downtown Rio de Janeiro. In this text, the author emphasizes that free time is essential for man to value life and that its use should serve the purpose of renovation, celebration and social integration.

O justo viverá pela fé ***The righteous will live for the faith***

This text discusses the Lutheran perspective on entertainment and its relationship with the State. It presents world denial as a doctrine that is not followed by the religion, which believes in salvation through faith and not through deeds or works. Moreover, the author, a Lutheran pastor, defends the historicity of certain biblical passages that were written for specific societies and are now outdated.

Quando o pêndulo tende para o sagrado ***When the pendulum swings toward the sacred***

This work discusses Muslim religion and its approach regarding entertainment and gaming practices. A carioca who is a specialist and a practitioner of the religion reflects about the relationship between the Islamic doctrinal body and contemporary society.

Identidade, cultura e entretenimento ***Identity, culture and entertainment***

This work analyzes Jewish tradition and its relationships with global communities. It presents a historical profile of the religion, passing through the Diaspora, the persecution of Jews, the writing of the Talmud and the construction of a worldwide culture. The work also discusses the Jewish approach on leisure and social life in present times.

Jogos de apostas em dinheiro ***Money gaming***

This text analyzes the Brazilian legislation on gaming, taking into account gains in taxes during the casino legalization period and the writing of several laws concerning this subject throughout the 20th century. The author defends as well the amendment of the Law of National Security and a revision of laws that were sanctioned during totalitarian regimes.

A indústria criativa brasileira ***The Brazilian creative industry***

This work gives an overview on the Brazilian Creative Industry and its obstacles. The author, who is a successful businessman from Rio de Janeiro, argues in favor of a revision of the national legislation concerning the subject and defends government incentives, showing the potential of this industry for generating revenue and employment in Brazil.

Os números do jogo na era da internet ***Gaming numbers in the Internet age***

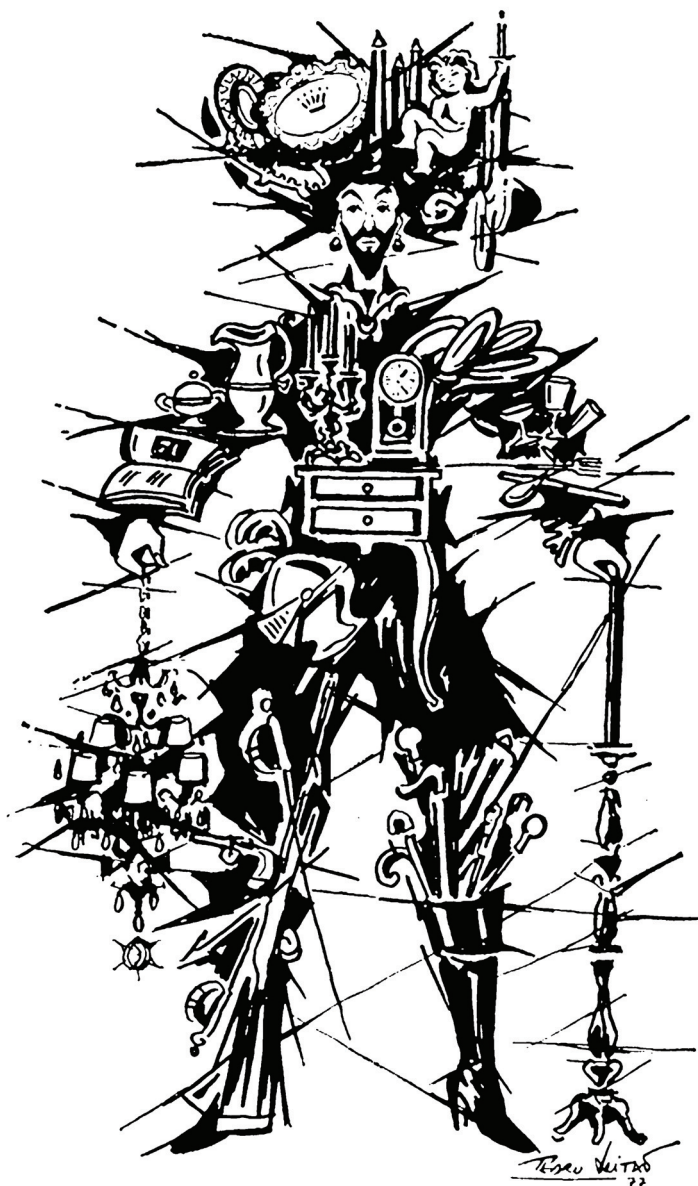
This study focuses on the growing market of online gaming. The text analyzes data from diverse institutions regarding foreign currency flows in different countries and also new possibilities for Brazil with the upcoming giant events that will be held in the country and should boost local tourism.

O Jogo do Bicho ***The Animal Game***

The renowned poet and writer Alexei Bueno gives an overview about the influence of the Animal Game on literature and Brazilian music. Making references to Machado de Assis, Artur Azevedo, Lima Barreto, Murilo Mendes and music composers such as Bezerra da Silva, Adoniran Barbosa and Geraldo Pereira, the author shows that the Animal Game is at the root of national culture.

Regulação dos jogos de azar na América do Norte ***Regulation of gambling in North America***

This text analyzes the economy of gambling in the United States and Canada. The study approaches from lotteries to electronic games, including slot machines and casinos, indicating certain implications of these games on the health of citizens, the many authors and agencies that monitor these activities and their opinions about the practice of gambling.



ANTIQUARIUS

Restaurante Antiquarius

Rua Aristides Espínola, 19

Leblon – Rio de Janeiro – RJ

Tel (21) 2294-1049 / 2294-1496 / 2259-6244

E-mail: antiquarius-rio@uol.com.br