**“JOGO DO BICHO”:
ANÁLISE DE UMA NARRATIVA SOB A ÓTICA DO JOGO**

Lovani Volmer¹

RESUMO

O presente artigo objetiva analisar o conto “Jogo do bicho”, de Machado de Assis, sob a perspectiva do principal elemento que nele perpassa; o próprio jogo. Para tal, apresenta-se, num primeiro momento, um estudo sobre a essência e as características do jogo, sob a ótica, principalmente, de três dos maiores estudiosos do assunto, Huizinga, Caillois e Gadamer. A seguir, a fim de estudar o imaginário do texto literário, apresenta-se Iser e, depois, antes da análise propriamente dita do conto em questão, procura-se entender, ainda, como funciona, na realidade, o jogo do bicho, a partir de estudos de Da Matta e Soárez, com o intuito de melhor compreender o texto machadiano.

Palavras-Chave: Narrativa. Jogo. *Alea*. Imaginário.

Histórias fazem parte da vida dos seres humanos, do seu cotidiano, sejam elas do mundo real ou do criado pelas palavras; essa narrativa de acontecimentos dispostos em uma seqüência no tempo (FORSTER, 1974) seduz, faz rir e chorar... O leitor, o desbravador dessas histórias, é, segundo Certeau (1994), um viajante que percorre terras alheias. Ao lermos o texto de análise “Jogo do bicho”, de Machado de Assis, é exatamente assim que quem desconhece esse jogo, que há mais de um século acompanha o cotidiano brasileiro, sente-se; adentrando num mundo alheio.

A fim de melhor compreendermos “Jogo do bicho”, num primeiro momento será apresentado um aporte teórico acerca do jogo sob a ótica de três importantes estudiosos do assunto, Huizinga, Caillois e Gadamer. Iser também será referência, especialmente quando da análise do texto literário, compreendido como um ato de fingir. Antes da análise propriamente dita, apresenta-se, ainda, um breve apanhado acerca da narrativa ficcional e do próprio jogo do bicho.

O jogo e o fascínio exercido por ele acompanham os homens desde sempre; de acordo com Huizinga (1996), que analisou com propriedade várias das características fundamentais do jogo e mostrou a sua importância no desenvolvimento da civilização, é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*homo faber*), é fato mais antigo que a cultura, pois “os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (HUIZINGA, 1996, p.3)². O jogo, segundo ele, é

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 sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (HUIZINGA, 1996, p. 33)

O jogo é “uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa” (HUIZINGA, 1996, p. 16). Para esse mesmo autor, a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão, que aumenta a importância do jogo e permite ao jogador esquecer que está apenas jogando; é através do jogo que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo.

Para Caillois:

não há dúvida de que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, como fonte de alegria e diversão. Um jogo em que se fosse obrigado a participar deixaria de ser um jogo: [...] perderia uma de suas características fundamentais: o jogador se entrega a ele espontaneamente, de bom grado e por seu gosto, tendo total liberdade de retirar-se, de silenciar, [...]. (CAILLOIS, 1994, p. 31-32)³

O jogo é, assim sendo, uma ocupação separada do resto da existência e realizada dentro de limites precisos de tempo e lugar; “o terreno do jogo é um universo reservado, fechado e protegido, é um espaço puro”. (CAILLOIS, 1994, p. 33)⁴. A multiplicidade e a variedade infinita de jogos não permitem distribuí-los todos em um número reduzido de categorias bem definidas. Os jogos apresentam tantos aspectos distintos que há a possibilidade de múltiplos pontos de vista.

Consoante o pesquisador francês, há quatro categorias gerais de jogos: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, em que predominam a competência, o azar, o simulacro e a vertigem, respectivamente. O *agon* diz respeito aos jogos de competência, ou seja, os antagonistas enfrentam-se “em condições ideais, o que possibilita dar um valor preciso e indiscutível ao triunfo do vencedor” (CAILLOIS, 1994, p.43)⁵. O jogador, portanto, conta somente consigo

mesmo. *Alea*, por sua vez, é o termo usado para designar, em oposição ao *agon*, todos os jogos que não dependem do jogador; “o destino é o único artífice da vitória [...] o vencedor é mais favorecido pela sorte que o vencido” (CAILLOIS, 1994, p. 48)⁶. Ao contrário do *agon*, nega a habilidade, o valor profissional. Acrescenta o pensador:

O *agon* e a *alea* manifestam atitudes opostas e, de certo modo, simétricas, pois ambos obedecem a uma mesma lei: a criação artificial de condições iguais entre os jogadores, o que a realidade nega aos homens, pois nada na vida é tão claro, nem as oportunidades nem os méritos. Seja *agon* ou *alea*, o jogo é, então, uma tentativa de substituir a confusão normal da existência comum por situações perfeitas. (CAILLOIS, 1994, p. 51)⁷

A terceira categoria é a *mimicry*, na qual “o prazer consiste em ser outro ou em fazer passar-se pelo outro” (CAILLOIS, 1994, p. 55)⁸. A máscara, por exemplo, dissimula a personagem real e libera a personalidade verdadeira. A *mimicry* apresenta liberdade, regras, fuga da realidade, espaço e tempo delimitados, características do jogo, em que ao ator cabe apenas o papel de fascinar o espectador, fazer com que fuja da realidade. Por fim, temos o *ilinx*, segundo Caillois (1994), nome grego de “redemoinho de água”, que diz respeito aos jogos que buscam a vertigem, “com o intuito de destruir por alguns instantes a estabilidade e a percepção e de infligir à consciência lúcida uma espécie de pânico voluptuoso” (CAILLOIS, 1994, p. 58)⁹.

Cabe destacar as regras, que fazem parte de todo e qualquer jogo. De acordo com Caillois, “são elas que transformam o jogo em instrumento de cultura fecundo e decisivo”¹⁰ (1994, p. 64-65), que governam os aficionados, cuja aceitação prévia aparece como condição da sua participação na atividade. A liberdade, o envolvimento e a postura frente à atividade escolhida, destaca o autor, explicam a fertilidade cultural dos jogos e permitem compreender como a escolha por este ou aquele jogo revela o estilo e os valores de cada sociedade. Gadamer, por seu turno, afirma: “*Todo jogar é um ser-jogado. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador*”. (1999, p. 181).

A narrativa ficcional é, de acordo com Iser (1996), um mundo criado pelas palavras e se o texto ficcional refere-se à realidade sem se esgotar nela, então a repetição é um ato de fingir, por meio do qual surgem finalidades não pertencentes àquele mundo repetido. Assim, ainda conforme Iser (1996), “o ato de fingir ganha a sua marca própria, que é de provocar a repetição no texto da realidade, atribuindo, por meio desta repetição, uma configuração ao imaginário, pela qual a realidade repetida se transforma em signo e o imaginário em efeito [...] do que é assim é

referido”. (ISER, 1996, p. 14). Como produto de um autor, cada texto literário é uma forma determinada de acesso ao mundo.

Para Iser (1996), o texto ficcional contém muitos fragmentos identificáveis da realidade, que, através da seleção, são retirados tanto do contexto sociocultural quanto da literatura prévia ao texto. Nesse sentido, retorna ao texto ficcional uma realidade de todo reconhecível posta, entretanto, sob o signo do fingimento. Com isso, se revela uma consequência importante do desnudamento da ficção. Pelo reconhecimento do fingir, todo o mundo organizado no texto literário se transforma em um *como se*, que pode, de acordo com Iser (1996), ser denominado de imaginário, uma vez que os atos de fingir relacionam-se com o imaginário. O mundo relacionado pelo autor no texto não se refere ao mundo real; trata-se de um mundo de papel criado por um ser, que, para tal, irrealiza-se e permite ao leitor/ouvinte *viver*, a cada nova história, uma nova aventura.

O jogo do bicho, fascínio de Camilo, personagem principal do conto em análise, é, ainda hoje, uma modalidade de loteria muito popular no Brasil. O jogo foi criado para chamar público, em 1892, por João Baptista Vianna Drummond, futuro barão de Drummond, então proprietário do primeiro Jardim Zoológico do Rio de Janeiro. O barão passou a estampar um animal em cada ingresso e, se o animal fosse o sorteado, o visitante poderia ganhar até vinte vezes o valor do ingresso (DA MATTA & SOÁREZ, 1999). Atualmente, essa loteria oferece ao jogador a possibilidade de apostar simultaneamente em bichos ou números, ou seja, estabelece um elo entre uma lista de 25 animais e séries numéricas que são manipuladas de forma a compor dezenas, centenas e milhares, que inspiram múltiplas possibilidades de apostas. Fazendo um paralelo com a origem dos jogos e mais precisamente às categorias de jogos criadas por Caillois (1994), encontramos no jogo do bicho a presença da *alea*, ou seja, a renúncia da vontade em benefício de uma espera ansiosa e passiva: o destino.

“Jogo do bicho”, de Machado de Assis, conta a história de Camilo, um homem humilde, que tinha um emprego de escrita em um dos arsenais do Rio de Janeiro, era solteiro, até visitar um amigo e conhecer Joaquina, com quem se casou e teve um filho. Com o aumento da família, o dinheiro estava cada vez mais escasso e Camilo tinha esperanças de ser promovido, mas esse dia nunca chegava. Assim, contraiu algumas dívidas e buscava, às escondidas, trabalhos particulares.

Um dia, pela primeira vez, jogou no bicho, apostou no macaco e ganhou muito mais que apostara; não quis acreditar que fora tão fácil ganhar tanto dinheiro. O fascínio pelo jogo tomou

conta de Camilo; continuou apostando nos dias seguintes, tanto no macaco como em outros bichos, mas nada de acertar. Deu uma trégua ao jogo, mas como o verdadeiro sujeito do jogo, retomando Gadamer (1999), não é o jogador, mas o próprio jogo, é ele que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém em jogo, Camilo voltou a jogar. Nada de ele ganhar, até que um dia resolveu, sem muita crença, seguir um palpite do jornal e apostar no gato. Ganhou. Camilo continuou levando a sua vida e, ao invés da promoção, recebeu um aumento de vencimentos. Resolveu, então, batizar o filho, que teve como padrinho o quase desconhecido banqueiro.

A intenção de Camilo era aproximar-se do sujeito que lhe vendia os bilhetes, a fim de receber dicas de apostas e, assim, fazer fortuna. Decepcionou-se ao ouvir daquele que não adivinhava nada, que era uma questão de sorte, mas aconselhou o compadre a ter mais paciência no mesmo bicho, pois era muito inconstante. A mulher, agora, com o intuito de aumentar a renda da família, cosia para fora. Camilo continuou jogando, anotava a despesa e a receita, mas nunca as comparava para não saber a diferença. Um dia, porém, tomou coragem, comparou suas anotações e deparou-se com um *déficit* de 623 mil-réis (seus vencimentos mensais eram de 260 mil-réis). Resolveu, então, que apostaria alto e seguiria o conselho do compadre, apostou uma semana inteira e mais outra na cobra, depois mudou para o carneiro, mas nada de ganhar. Camilo vivia para o jogo, estava cada vez mais endividado, tentava, de várias formas, encontrar o número certo para apostar. Um dia apostou no leão e só não trocou por outro bicho por causa do seu compadre.

No trabalho, já não se concentrava mais, de tão ansioso pelo resultado do jogo. De repente, entrou alguém na sala onde trabalhava e disse que dera o leão. Camilo ficou perplexo, não quis acreditar, começou até mesmo a redigir sua carta de demissão, mas depois voltou atrás e concluiu o documento que inutilizara ao saber o resultado do jogo do bicho daquele dia. Um pouco antes das quatro, foi-se. Ganhou 105 mil-réis, não via a hora de chegar em casa e contar à esposa. No caminho, resolveu que, naquela noite, para comemorar, teriam algo um pouco melhor à mesa, o que lhe custou 16 mil-réis e foi levado por um menino, que recebeu gorjeta. Também resolveu presentear Joanhinha com uma jóia de 50 mil-réis. Feitas as compras, Camilo entrou em casa com a alma nas mãos e 38 mil-réis na carteira.

Como podemos ver, a *alea* é presença constante nesse conto de Machado de Assis, ou seja, o fascínio de ganhar dinheiro rápido faz com que Camilo não abandone as apostas, idéia

defendida por Caillois (1994) e que nos permite perceber traços do mundo real, ou seja, a repetição no texto da realidade, o que Iser (1996) chama de ato de fingir. Nos jogos textuais, para o pesquisador alemão, a *alea* é responsável pelos elementos de imprevisibilidade em um texto. Assim, no jogo textual, as atitudes de Camilo são imprevisíveis, pois o fato de perceber que já havia perdido muito mais que ganhado, levar-nos-ia à idéia de apenas contabilizar o seu último ganho na lista da receita. Ao invés disso, dominado pela excitação de ganhar, gastou a maior parte do prêmio antes mesmo de chegar em casa. Se, entretanto, nos colocarmos no lugar de um jogador compulsivo, é exatamente esse o seu comportamento; a compulsão pelo jogo faz com que Camilo seja jogado pelo jogo. (GADAMER, 1999).

Outro aspecto a ser considerado é a “amizade” de Camilo com o bicheiro. Mesmo sem muita afinidade, este vai batizar o filho daquele. Camilo considera o dono da banca como um amigo, o que não é compartilhado; quando foi convidado para padrinho, quase riu, mas, ao ver sinceridade no moço (Camilo), aceitou. Além disso, quando Camilo perde, é consolado pelo “amigo”, que alimenta sua esperança de vitória. Aí novamente podemos perceber a idéia defendida por Gadamer (1999) de que é o jogo o verdadeiro sujeito do jogo e não o jogador; todas as ações de Camilo são definidas pelo jogo do bicho e suas relações. Nesse sentido, constata-se que o jogo e a vida real acontecem em terrenos incompatíveis, mas o protagonista do “Jogo do bicho” não separa esses dois mundos. Ao invés disso, procura, a todo instante, “pistas” para suas apostas, o que justifica por que mudava tão constantemente os animais nos quais apostava.

Quanto às categorias da narrativa, o narrador, consoante Reis (1988), o autor textual, a entidade fictícia a quem, no cenário da ficção, cabe a tarefa de enunciar o discurso, como protagonista da comunicação narrativa, aparece em 3ª pessoa, segundo Genette (s/d), heterodiegético, e como observador, mas que tem muito conhecimento acerca de Camilo, a personagem principal do conto. Além disso, o narrador também faz comentários acerca de alguma personagem ou mesmo sobre o assunto que está sendo abordado, tanto quando justifica ao leitor o fato de ter grifado uma expressão ou quando explica como funciona o jogo do bicho, caso o leitor desconheça a sua funcionabilidade. A digressão, aliás, é característica constante na obra de Machado de Assis.

O espaço da ficção, por sua vez, constitui o cenário da obra, onde as personagens vivem seus atos e seus sentimentos. As descrições de cidades, ruas, casas, móveis, etc. funcionam como

pano de fundo dos acontecimentos, constituindo índices da condição social da personagem e de seu estado de espírito (D'ONOFRIO, 1995). Assim sendo, podemos perceber que a história se passa no Rio de Janeiro e que Camilo era de origem humilde e sobrevivia do seu emprego, levava uma vida pacata e, quando o assunto era jogo, deixava-se desvirtuar, ou seja, a emoção tomava o lugar da razão, tanto que o ganho final era muito inferior a tudo o que já perdera nas apostas de jogo do bicho, mas o que importava é que finalmente havia ganhado, o que o levou a gastar a maior parte do prêmio com supérfluos. Nesse sentido, podemos fazer menção, de certa forma, ao *ilinx*, pois, no momento em que fica sabendo que ganhara no leão, é como se tivesse ficado fora de si, ou seja, uma vertigem passou a dominá-lo.

Sendo o texto de Machado de Assis e levando em consideração Iser (1996), podemos perceber, especialmente quando do batizado do filho e das atitudes de Camilo ao final da história, um tom de ironia nesse conto. O autor alemão destaca importante achado da psicolinguística, afirmando que toda expressão verbal é acompanhada pela expectativa da permanência de sentido; tudo o que é dito significa alguma coisa, muito embora se deva levar em consideração que quem deseja compreender a língua deve compreender mais do que a língua. Assim, o sentido do texto não seria nem sua última palavra, nem seu termo originário, mas sim uma operação inevitável de tradução, provocada e tornada necessária pela força de acontecimento da experiência do imaginário.

“JOGO DO BICHO”: AN ANALYSIS OF MACHADIAN NARRATIVE FOLLOWING THE GAME GAMBLING ASPECTS

ABSTRACT

The present article objectives to analyze the story “Jogo do Bicho” from Machado de Assis, under the perspective of the main aspect here referred, the game itself. Thus, it is presented, at a first moment, a study on gambling essence and its characteristics, following, mainly, three of the greatest experts of this topic like Huizinga, Caillois and Gadamer. After, in order to study the imaginary of a literary text, Iser is presented and, later, before the analysis of

the pointed story, it is still a try to understand how gambling really works according to Da Matta and Soárez, intending a better understanding of this Machadian text.

Keywords: Narrative. Game. *Alea*. Imaginary.

NOTAS

- ¹ Mestre em Letras pela Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC). Professora do Centro Universitário FEEVALE.
- ² Cabe destacar aqui que Huizinga escreveu sua obra *Homo ludens* em alemão, língua em que o verbo **spielen** pode designar **jogar, brincar e tocar (instrumento)**, conforme o contexto. Assim, quando lemos “jogar”, podemos também ter a idéia de “brincar”, conforme o contexto e o tipo de “Spiel” (jogo ou brincadeira em alemão).
- ³ Tradução livre da autora: *no cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión. Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego: [...] perdería una de sus características fundamentales: el hecho de que el jugador se entrega a él espontáneamente, de buen grado y por su gusto, teniendo cada vez la total libertad de preferir el retiro, el silencio [...]*. (CAILLOIS, 1994, p. 31-32)
- ⁴ Tradução livre da autora: *el terreno del juego es así un universo reservado, cerrado y protegido: un espacio puro*. (CAILLOIS, 1994, p. 33).
- ⁵ Tradução livre da autora: *en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor*. (CAILLOIS, 1994, p. 43)
- ⁶ Tradução livre da autora: *el destino es el único artífice de la victoria [...] el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido*. (CAILLOIS, 1994, p. 48).
- ⁷ Tradução livre da autora: *El agon y el alea manifiestan actitudes opuestas y en cierto modo simétricas, pero ambos obedecen a una misma ley: la creación artificial entre los jugadores de las condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres, pues nada en la vida es claro sino que, precisamente, todo en ella es confuso en un principio, tanto las oportunidades como los méritos. Sea agon, sea alea, el juego es entonces una tentativa de sustituir la confusión normal de la existencia común por situaciones perfectas*. (CAILLOIS, 1994, p. 51).
- ⁸ Tradução livre da autora: *El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro* (CAILLOIS, 1994, p. 55).
- ⁹ Tradução livre da autora: *en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso*. (CAILLOIS, 1994, p. 58)
- ¹⁰ Tradução livre da autora: *Son ellas las que lo transforman en instrumento de cultura fecundo y decisivo*. (CAILLOIS, 1994, p. 64-65).

REFERÊNCIAS

ASSIS, Machado de. *Obra completa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994. v. II.

CAILLOIS, R. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Traducción de Jorge Ferreiro. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.

CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano*. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

DA MATTA, Roberto; SOÁREZ, Elena. *Águias, burros e borboletas: um estudo antropológico do jogo do bicho*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

D'ONÓFRIO, Salvatore. *Teoria do texto*. São Paulo: Ática, 2006.

FORSTER, E. M. *Aspectos do romance*. Tradução de Maria Helena Martins. 2. ed. Porto Alegre: Globo, 1974.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Tradução de Fernando Cabral Martins. Lisboa: Vega, [s.d.].

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

ISER, W. *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. Tradução de Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: UERJ, 1996.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.