

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

João Victor Pecly Faria

**Da criação à representação: análise da série
“Vale o escrito”**

**Juiz de Fora
Outubro de 2024**

JOÃO VICTOR PECLY FARIA

**DA CRIAÇÃO À REPRESENTAÇÃO:
ANÁLISE DA SÉRIE “VALE O ESCRITO”**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Jornalismo, da
Faculdade de Comunicação da
Universidade Federal de Juiz de Fora,
como requisito parcial para a obtenção do
grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Teixeira de
Faria Pereira

JUIZ DE FORA
Outubro de 2024

João Victor Pecly Faria

**Da criação à representação:
Análise da série “Vale o Escrito”**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Jornalismo, da
Faculdade de Comunicação da
Universidade Federal de Juiz de Fora,
como requisito parcial para a obtenção do
grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Teixeira de
Faria Pereira

Aprovada em 07 de Outubro de 2024

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gustavo Teixeira de Faria Pereira - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dra. Ana Paula Dessupoio Chaves
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dra. Claudia de Albuquerque Thomé
Universidade Federal de Juiz de Fora



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO

GRADUAÇÃO EM **Jornalismo**

Formato da Defesa: (X) presencial () virtual () híbrido

Ata da sessão (X) pública () privada referente à defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado "**Da criação à representação: análise da série "Vale o escrito"**", para fins de obtenção do grau de Bacharel em **Jornalismo**, pelo(a) discente **João Victor Pecly Faria**, sob orientação da **Prof. Dr. Gustavo Teixeira de Faria Pereira** na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aos 07 dias do mês de Outubro do ano de 2024 , às 18 horas, na sala 220 da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), reuniu-se a Banca examinadora, composta pelos seguintes membros:

Titulação	Nome	Na qualidade de:
Doutor	Gustavo Teixeira de Faria Pereira	Orientador
Doutora	Cláudia Albuquerque Thomé	Membro da banca
Doutora	Ana Paula Dessupoio Chaves	Membro da banca

*Na qualidade de (opções a serem escolhidas):

- Orientador (a)
- Coorientador
- Membro da banca

AVALIAÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

Tendo o(a) senhor(a) Presidente declarado aberta a sessão, mediante o prévio exame do referido trabalho por parte de cada membro da Banca, o(a) discente procedeu à apresentação de seu Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação e foi submetido(a) à arguição pela Banca Examinadora que, em seguida, deliberou sobre o seguinte resultado:

(X) APROVADO

() REPROVADO, conforme parecer circunstanciado, registrado no campo Observações desta Ata e/ou em documento anexo, elaborado pela Banca Examinadora

Observações da Banca Examinadora caso haja necessidade de anotações gerais sobre o Trabalho de Conclusão de Curso e sobre a defesa, as quais a banca julgue pertinentes

Nada mais havendo a tratar, o(a) senhor(a) Presidente declarou encerrada a sessão de Defesa, sendo a presente Ata lavrada e assinada pelos(as) senhores(as) membros da Banca Examinadora e pelo(a) discente, atestando ciência do que nela consta.

INFORMAÇÕES

Para fazer jus ao título de bacharel, a versão final do Trabalho de Conclusão de curso, considerado **Aprovado**, devidamente conferida pela Secretaria do Curso de Jornalismo, deverá ser tramitada para o Repositório Institucional, dentro do prazo de 05 dias úteis da realização da banca.

Juiz de Fora, 04 de outubro de 2024.

Assinatura digital dos membros da Banca Examinadora



Documento assinado eletronicamente por **Gustavo Teixeira de Faria Pereira, Professor(a)**, em 07/10/2024, às 19:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **Ana Paula Dessupoio Chaves, Professor(a)**, em 07/10/2024, às 19:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **Claudia de Albuquerque Thome, Professor(a)**, em 07/10/2024, às 19:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2025313** e o código CRC **105AB149**.

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Faria, João Victor Pecly.

Da criação à representação: análise da série "Vale o escrito" / João Victor Pecly Faria. -- 2024.

65 p.

Orientador: Gustavo Teixeira de Faria Pereira

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2024.

1. Identidade; . 2. Representação; . 3. Localidade;. 4. Jogo do Bicho; . 5. Vale o Escrito.. I. Pereira, Gustavo Teixeira de Faria, orient. II. Título.

Dedico este trabalho à minha bisavó,
Dona Aracy e à minha mãe, Ana Carolina,
que acreditaram no meu sonho e me
ensinaram o que é o amor.

AGRADECIMENTOS

Acredito que esse seja um dos momentos mais difíceis da construção deste trabalho, pois se trata de expressar a gratidão por tudo que foi construído ao longo da etapa acadêmica, mas também aqueles que me tornaram vivo e forte para avançar por essa etapa tão importante da minha vida. Dessa forma, começou agradecendo ao sagrado. Aos meus Orixás pela vida, sabedoria e proteção. As minhas entidades pelo cuidado e a busca por um caminho próspero e feliz.

Em vida, gostaria de primeiramente dedicar esse trabalho ao meu primeiro amor, Dona Aracy Silva Pecly, uma senhora que além de carregar tatuada em meu corpo, levo no meu coração e na minha saudade causada pela distância. Eu não sei o que seria de mim sem você, bisa. Você nunca permitiu que o pior acontecesse, auxiliou minha mãe com sua pouca idade e me mostrou que sempre é possível sonhar, mas nunca esquecer da origem e tudo que passamos para chegarmos as nossas conquistas.

Não menos importante, a minha mãe, Ana Carolina Machado Pecly, que dedicou sua vida à maternidade e sempre se doou para criar seus 3 filhos com caráter, humildade e hombridade para enfrentar o possível e o impossível, sem desmerecer ninguém. Apesar das nossas diferenças, é impossível finalizar esse ciclo que tanto lhe causou preocupações, sem ressaltar o tamanho do amor que sinto por você e te agradecer, por acreditar em mim, mesmo que não fosse o que você queria.

Aos meus irmãos, Gabriel e Maria, que em momentos distintos me mostraram um novo amor, me fizeram compreender o zelo do irmão mais velho e me mostraram como é possível ser feliz de forma genuína com pequenas conquistas do outro. Biel, obrigado pelas repetidas vezes em que assistimos “Carros” e pelas experiências nem tão interessantes para você nos estádios de futebol. Maria, você chegou um pouco mais tarde, mas mudou tudo em nossas vidas, sei que não vai ler isso, devido a sua pouca idade, mas o “Jão Bito” te ama demais.

Às minhas avós, Tereza e Eunice, popularmente conhecida como “Vovó Peruquinha”, que a partir de suas particularidades foram fonte de amor e afeto em todos esses anos. Dona Tereza, agradeço por ter me abraçado no início desta loucura, ter me trazido até aqui e me proporcionado moradia nos anos iniciais dessa minha grande aventura. É uma enorme felicidade saber que apesar do susto, seu coração está firme para compartilhar essa vitória comigo. Vó Peruquinha, peço perdão pelas vezes que não lhe respondi nas muitas mensagens e as visitas em que lhe devo, tenha certeza que apesar da distância, a saudade é sempre retomada ao ouvir a Alcione cantar e nas lembranças dos deliciosos doces que só a senhora sabe fazer.

A minha grande companheira de copo e conselheira, minha Tia Beth Pecly, que em 2019, quando eu pensei em desistir, me acalmou e se fez luz para me manter firme em frente ao adverso. Tia, obrigado pela força e pelos puxões de

orelha, tenha certeza que se fez parte presente na minha trajetória em me tornar reconvexo.

As minhas primas, irmãs de coração, presentes em todo meu processo de crescimento e amadurecimento, Júlia Machado e Mariana Tinoco, que se fizeram abrigo e conforto em diversos momentos de dúvidas, dor e incertezas, que viraram noites e passaram dias ao meu lado dividindo experiências, sorrindo e vivendo os desencontros e descompassos que a vida nos traz. Podem ter certeza, que dessa vez, em comemoração, a cerveja ou o vinho será por minha conta.

Ao meu primeiro amigo na jornada acadêmica, jornalista e escritor, Flavio Daniel, que se fez presente em momentos de dor e felicidade e me auxiliou, incansavelmente, durante os seis anos de universidade. Flavio, obrigado por ter sido mais que um amigo durante esses anos, tenha certeza que é peça fundamental para essa etapa tão importante da minha vida.

A Sthefany Paiva, minha irmã de coração, que por muitas vezes me inspirou a lutar contra os percalços da vida e me mostrou que o impossível não existe para quem sonha e trabalha. Sthefany, muito obrigado por ter compartilhado tantos momentos comigo, em nossas divergências aprendemos a nos compreender e nos unir.

Ao Lucas César e João Vitor Fonseca, dois grandes amigos que dividiram moradia e um pedaço de suas vidas comigo. Gratidão pelas trocas, conversas, puxões de orelha e pelos abraços de conforto nos momentos de dúvidas e saudades da minha família.

As tantas pessoas que tornaram minha vida em Juiz de Fora mais especial e de alguma forma contribuíram para a conclusão desse trabalho, Rhian, Larissa, Gabriela Schneider, Ana Carolina, Bernardo, João Pedro da Gama, João Pedro Costa, Elias, Julia, João Victor, Eduardo, Igor, Yan, Vinicius, Marcelo.

Por último, mas não menos importante, ao Gustavo Pereira, que sem dúvidas foi a melhor escolha nesse momento para orientar e conduzir esse trabalho de conclusão de curso. Agradeço pela motivação, afeto e atenção em um momento de tanta ansiedade, pressão e incertezas. Obrigado por acreditar nesta pesquisa e por todo o apoio durante o processo. Agradeço pela parceria além do campo acadêmico, mas nas quadras, pela Atlético Facom e na redação, durante o período na PJF.

*“Só existe o jogo do bicho, porque
primeiro a gente sonha.”
(Luiz Antônio Simas)*

Resumo

Tendo em vista que o jogo do bicho, apesar de ser uma prática ilegal, está profundamente inserido no contexto cultural e social do Rio de Janeiro, o objetivo deste estudo é analisar como a série documental “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho”, disponível na plataforma Globoplay, representa a prática do jogo do bicho e as suas ramificações. Para tal, trazemos como conceitos centrais as noções de identidade, representação e localidade, a partir de uma perspectiva mais próxima dos Estudos Culturais e das escolas latino-americanas. A metodologia utilizada será a Análise da Materialidade Audiovisual (Coutinho, 2016), o que nos permite avaliar o material audiovisual por completo e sem decomposições, e partiremos da fundamentação conceitual do presente trabalho para construir os eixos de análise, a saber: representação, identidade e localidade cultural. E como resultados preliminares, ressaltamos que a série constroi uma narrativa que vai além da simples criminalização dos bicheiros, apresentando-os também como figuras influentes na política e na cultura local, bem como revela o impacto profundo do jogo do bicho na identidade carioca, especialmente em relação às classes populares, e o modo como a localidade define as disputas de poder.

Palavras-chave: Identidade; Representação; Localidade; Jogo do Bicho; Vale o Escrito.

Abstract

Considering that “jogo do bicho”, despite being an illegal practice, is deeply inserted in the cultural and social context of Rio de Janeiro, the objective of this study is to analyze how the documentary series “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho”, available on the Globoplay platform, represents the practice of “jogo do bicho” and its ramifications. To this end, we bring as central concepts the notions of identity, representation and locality, from a perspective closer to Cultural Studies and Latin American schools. The methodology used will be the Analysis of Audiovisual Materiality (Coutinho, 2016), which allows us to evaluate the audiovisual material completely and without decompositions, and we will start from the conceptual foundation of the present work to build the axes of analysis, namely: representation, identity and cultural locality. And as preliminary results, we emphasize that the series builds a narrative that goes beyond the simple criminalization of bicheiros, also presenting them as influential figures in politics and local culture, as well as revealing the profound impact of the “jogo do bicho” on the identity of Rio de Janeiro, especially in relation to the popular classes, and the way in which locality defines power disputes.

Keywords: Identity; Representation; Locality; Jogo do Bicho; Vale o Escrito.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	16
2. IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO.....	18
2.1. Representações e perspectivas representativas.....	19
2.2. Laços identitários e a identidade como conceito.....	21
2.3. Localidade cultural e hibridização cultural.....	24
3. JOGO DO BICHO: DE CONTRAVENÇÃO À PRESENÇA NO IMAGINÁRIO E NA CULTURA CARIOCA.....	26
3.1. O Jogo do Bicho: da criação à perpetuação como elemento identitário.....	26
3.2. Do Rio de Janeiro para as telas: “a guerra do bicho”.....	32
4. ANÁLISE DA SÉRIE “VALE O ESCRITO” SOB UMA PERSPECTIVA DE REPRESENTAÇÃO SOCIAL, IDENTIDADE E LOCALIDADE.....	38
4.1. Metodologia	38
4.2. Análise da série “Vale o Escrito”.....	43
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	59
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1: José Caruzzo Escafura, o Piruinha, sendo adorado pelo público.....	45
Imagem 2: Nota no jornal "O Globo" sobre o velório do Maninho.....	46
Imagem 3: “Aqui eu sou um vendedor de ilusão”, diz João Luís, apontador do jogo.....	47
Imagem 4: José Bonifácio de Oliveira Sobrinho, o Boni, ao lado dos bicheiros Anísio Abraão David e Capitão Guimarães.....	49
Imagem 5: Eduardo Paes, em plano central, e Luizinho Guimarães ao fundo.....	50
Imagem 6: Castor de Andrade, patrono da Mocidade Independente de Padre Miguel, desfilando na Sapucaí.....	51
Imagem 7: Mapa mostrando a divisão dos territórios dos bicheiros no Rio de Janeiro.....	53
Imagem 8: Mapa mostrando a divisão dos territórios dos bicheiros no Rio de Janeiro - 2	54
Imagem 9: Matéria no Jornal “Extra” sobre Adriano da Nóbrega.....	55
Imagem 10: Mapa exposto na série, marcado oficialmente a entrada de Adriano, a partir da narrativa.....	56

LISTA DE GRÁFICOS E TABELAS

Tabela 1 - Ficha de análise consolidada.....	41
--	----

1. Introdução

O presente trabalho tem como objetivo analisar a série documental “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho” por meio de uma perspectiva comunicacional. Deste modo, buscaremos entender como essa prática, que é ilegal no contexto brasileiro, é representada; como ela se insere na localidade carioca; e como contribui para a construção de identidades e laços culturais.

A justificativa para esta pesquisa está fundamentada em sua relevância sociocultural e histórica. O jogo do bicho, embora ilegal, está profundamente enraizado na sociedade carioca, tornando-se parte do tecido cultural e da economia local. No entanto, sua história é marcada pela violência, especialmente nas décadas de 1960 e 1980, quando as disputas entre bicheiros resultaram em altos índices de mortalidade.

E esse contraste entre sua aceitação popular e o caráter violento das disputas entre os chefes do jogo desperta uma curiosidade jornalística. Nesta medida, a série “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho”, lançada pela plataforma Globoplay em 2023, serve como um importante ponto de partida para explorar o tema, pois retrata de maneira detalhada a complexidade do bicho e sua influência sobre diferentes esferas da vida carioca.

Diante deste fatos, há uma necessidade de se compreender como práticas marginalizadas se entrelaçam com a cultura e a identidade de uma cidade. Isso porque o jogo do bicho não é apenas uma atividade de contravenção, mas também uma fonte de financiamento cultural, especialmente no Carnaval, e um ponto de convergência entre as classes populares e o poder local. Esse fenômeno, amplamente conhecido no Brasil, desperta questões importantes sobre legalidade, moralidade e o papel das elites criminosas na formação das representações sociais.

A partir de então, a curiosidade, em uma visada jornalística, nasceu do desejo de investigar como essas representações são construídas, sustentadas e transmitidas, especialmente no contexto de um produto midiático como a série documental.

E para o desenvolvimento do presente trabalho, o fragmentamos em cinco capítulos. O primeiro capítulo consiste na introdução, onde são apresentados os objetivos e a relevância da pesquisa. O segundo capítulo será dedicado à fundamentação teórica, explorando os conceitos de representação, localidade e

identidade a partir de autores latino-americanos e sob as perspectivas dos Estudos Culturais e da Psicologia Social. O terceiro capítulo se apresenta como um histórico e uma documentação do jogo do bicho, buscando-se compreender a sua evolução e os seus laços e traços estabelecidos na sociedade carioca ao longo de sua trajetória. Após este percurso, o quarto capítulo será desenvolvido com um caráter analítico, onde utilizaremos como metodologia a Análise da Materialidade Audiovisual (Coutinho, 2016) para analisar os sete capítulos da série documental. E por fim, no quinto capítulo, apresentaremos as considerações finais, refletindo sobre as descobertas e as implicações desta pesquisa.

No capítulo 2, abordaremos teorias comunicacionais e conceitos-chave que nos ajudarão a entender como o jogo do bicho é representado na série e na sociedade carioca. De forma detalhada, vamos explorar as noções de representação social, localidade e identidade, conectando-as à forma como o jogo do bicho se relaciona com as práticas culturais e a formação de percepções sociais no Brasil.

Já no capítulo 3, buscaremos apresentar um histórico do jogo do bicho, abordando sua criação no final do século XIX, sua proibição, e os episódios de violência nos anos 1960 e 1980, que culminaram na guerra entre os bicheiros.

No capítulo 4, de caráter empírico, utilizaremos como objeto de análise a série “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho” de modo a desenvolver uma investigação sobre a pergunta: como a narrativa audiovisual constroi a história do jogo do bicho e de seus personagens, bem como as relações de poder e territorialidade retratadas no documentário?

E é justamente a partir destes questionamentos, somado à necessidade de compreendermos os significados culturais e sociais envolvidos na construção midiática da imagem do jogo do bicho e das pessoas que fazem parte desse universo, que iniciamos o presente trabalho.

2. Identidade e representação

O presente capítulo busca trabalhar com questões importantes para este trabalho, sobretudo no que diz respeito aos conceitos de identidade, representação e localidade, sendo estes termos essenciais para o cumprimento dos objetivos de pesquisa acerca da série documental “Vale o Escrito”.

Deste modo, a partir de uma perspectiva dos Estudos Culturais, buscaremos apresentar e discutir estes termos, de modo a fundamentarmos o objetivo central desta pesquisa, que é compreender as relações estabelecidas entre o jogo do bicho, desde a sua criação, e o Rio de Janeiro.

A escolha pela conceituação a partir dos Estudos Culturais se justifica a partir da percepção da centralidade da cultura nas relações humanas e na necessidade de uma fundamentação teórica que tem como elemento importante os estudos latino-americanos - o que vai ao encontro às questões que serão analisadas posteriormente no presente trabalho. Por Estudos Culturais, ou “Cultural Studies”, Mattelart define:

Podemos qualificar, portanto, a emergência dos Cultural Studies como a de um paradigma, de um questionamento teórico coerente. Trata-se de considerar a cultura em sentido mais amplo, antropológico, de passar de uma reflexão centrada sobre o vínculo cultura-nação para uma abordagem da cultura dos grupos sociais. Mesmo que ela permaneça fixada sobre uma dimensão política, a questão central é compreender em que a cultura de um grupo, e inicialmente a das classes populares, funciona como contestação da ordem social ou, contrariamente, como modo de adesão às relações de poder (Mattelart, 2004, p. 13-14).

A relação entre identidade e representação é complexa e fundamental para compreender como os indivíduos se constroem e são percebidos na sociedade. A identidade é construída a partir de múltiplos aspectos, como gênero, raça, classe social e orientação sexual, e está intrinsecamente ligada às representações culturais que são atribuídas a cada um desses elementos. A maneira como somos representados influencia diretamente a forma como nos vemos e como somos vistos pelos outros, moldando nossa autoimagem e as interações sociais.

Ao estudar os conceitos de identidade e representação, é possível analisar como as narrativas culturais contribuem para a formação de estereótipos e preconceitos, que podem limitar a autonomia e a liberdade dos indivíduos. A reflexão sobre esse tema é essencial para compreender a construção das identidades sociais e políticas, o que se faz relevante no presente trabalho.

2.1. Representações e perspectivas representativas

Na comunicação, a palavra representação possui uma conceituação abrangente, sobretudo por contemplar diferentes aspectos. E uma definição do termo é baseada na sentença de Schopenhauer (2001, p. 9-10) que afirma que o mundo seria representado de acordo com visões de mundo particulares e “a partir da vontade de cada indivíduo. Neste sentido, tal concepção construiria todo o seu sistema filosófico e moldaria esta ideia de representação sob uma visada “particular”.

Ao declarar que “O Mundo é minha Representação”, ele considera que o mundo consiste no representar, o que implica afirmar que o mesmo está sob a dependência do sujeito. Ao passo que o autor estabelece essa verdade a todo ser existente e pensante, em que as representações tornam-se conhecimentos abstratos e conscientes, ou seja, o ser humano não pode “conhecer nem um sol, nem uma terra, mas apenas olhos que veem este sol, mãos que tocam esta terra” (Schopenhauer, 2001, p. 9). Nessa perspectiva, o que existe é o que eu percebo. Levando ao pressuposto que há uma relação necessária e inseparável entre o sujeito e o objeto. Este não é oferecido à percepção humana, mas sim criado por ela. Assim, se o sujeito deixar de existir, conseqüentemente o objeto desaparecerá, visto que ambos determinam-se.

Outra definição mais contemporânea se dá na percepção de França e Simões (2014), que afirmam que as “representações podem ser tomadas como sinônimo de signos, imagens, formas ou conteúdos de pensamento, atividade representacional dos indivíduos, conjunto de ideias desenvolvidas por uma sociedade” (p. 100).

Sendo assim, a representação nos estudos comunicacionais seria o conjunto das construções simbólicas que ganham sentido a partir das experiências sociais, através da linguagem, das relações culturais e das visões de mundo.

E em percurso semelhante, autores como Stuart Hall e Serge Moscovici discutem o conceito da representação como sendo fundamental para a comunicação e para as ciências sociais, principalmente a partir de construções sociais da realidade que se estabelecem a partir das representações estabelecidas em diferentes contextos.

Para Hall (2003), a representação envolve o processo de produção de sentido por meio da linguagem, das imagens e dos símbolos, onde os significados são

construídos socialmente. Já para Moscovici, no contexto da Teoria das Representações Sociais, a representação vai além da simples transmissão de informações: é uma forma pela qual a sociedade dá sentido a fenômenos complexos, como o jogo do bicho, que são internalizados por diferentes grupos sociais de acordo com suas experiências e valores.

Pessoas e grupos criam representações no decurso da comunicação e da cooperação. Representações, obviamente, não são criadas por um indivíduo isoladamente. Uma vez criadas, contudo, elas adquirem uma vida própria, circulam, se encontram, se atraem e se repelem e dão oportunidade ao nascimento de novas representações, enquanto velhas representações morrem (Moscovici, 2007, p. 41).

Outra perspectiva importante é a de Roseane Xavier (2002), que aponta para as representações sociais como sendo um sistema (ou sistemas) de interpretação da realidade. Deste modo, à medida que organiza as relações do indivíduo com o mundo e orienta as suas condutas e comportamentos no meio social, as permite interiorizar as experiências, as práticas sociais e os modelos de conduta e, ao mesmo tempo, constroi e se apropria de objetos socializados.

A partir de então, a autora reitera que as representações sociais são fundamentais na formação de estereótipos, que são simplificações e generalizações sobre grupos ou pessoas, através da aparência, vestim. Esses estereótipos podem ser perpetuados através de discursos públicos, mídias sociais e outras plataformas, influenciando a percepção que a sociedade tem sobre esses grupos. Por exemplo, a representação de "vítimas" e "vilões" em narrativas midiáticas pode afetar como as pessoas se posicionam em relação a questões sociais e políticas.

[...] por sua vez, incluem desde as representações mais antigas e sem funcionalidade social prática atual (no sentido da psicologia social) até as representações diretamente relacionadas com as noções de ordem e organização social (conceitos como "justiça", "poder", "igualdade", "direito") e as percepções sobre o posicionamento dos sujeitos na organização (identificação de si e do outro, papéis, categorização de indivíduos e grupos – como "as vítimas", "os vilões", "os políticos", "os poderosos", "as autoridades", "os responsáveis", etc.). Na prática discursiva da esfera pública, em que grupos em conflito ou grupos de interesse buscam a hegemonia, alguns dos significados podem aos poucos vencer e alcançar relativa estabilidade ou, nos termos de Laclau e Mouffe, podem tornar-se "hegemônicos". Determinadas representações sociais são, desse modo, transformadas – o que não quer dizer que esse seja seu único meio de transformação, ou que todas as representações, com seu caráter performativo, estão a serviço da hegemonia e do poder (Xavier, 2002, p. 40).

E ainda sobre essa questão de representação, agora em uma perspectiva mais do jornalismo, cabe evocar o conceito de Dramaturgia do Telejornalismo, proposto por Coutinho (2012), e que afirma que os produtos jornalísticos, assim como as telenovelas, buscam abordar a realidade a partir de uma dramatização da vida da real, sobretudo por meio da contação de histórias que sejam capazes de representar os acontecimentos e que possuem começo, meio e fim, além de personagens, que no caso do jornalismo assumem-se como “vítimas”, mocinhos ou mocinhas, heróis ou vilões, entre outras possibilidades.

A partir de então, a utilização dos personagens, que além de dar voz e representação a certo assunto, ocupam a narrativa com o objetivo de criar uma maior identificação com o público, tornam-se “componentes essenciais de uma narrativa dramática” (Coutinho, 2012, p. 199). A autora reforça que “o sentido de “imitação” tal como proposto pelo filósofo abrange o de representação, no caso, de um conflito que se desenvolveria, sempre com a busca de sua resolução, através das ações dos personagens da estória, da narrativa” (Coutinho, 2012, p. 198 e 199).

Retomando Xavier (2002), ao buscar compreender a perspectiva de representação, a autora conceitua o que chama de objetos sociais, bem como os significados que estes “objetos sociais” carregam na construção social. De acordo com a conceituação, estes “objetos sociais”, podem atuar como âncoras para representações sociais, ajudando a solidificar a memória coletiva e a identidade de grupos, algo que abordaremos posteriormente com a análise do objeto. E para ilustrar essa questão, tomamos como exemplo um monumento, que pode ser visto como um símbolo de resistência, de idolatria, de reconhecimento ou de opressão, a depender das representações sociais e culturais que o cercam.

E para além da representação social, um outro termo emerge e ganha força para se compreender relações: o conceito de identidade, que também pode ser debatido e visualizado a partir de uma percepção dos Estudos Culturais.

2.2. Laços identitários e a identidade como conceito

A identidade é um conceito-chave nos estudos de comunicação e cultura, abordado por autores como Stuart Hall, Kathryn Woodward, Néstor Canclini, etc., que discutem como os processos de identidade são construídos a partir de relações

sociais, culturais e de poder. A identidade é multifacetada e está em constante transformação, sendo moldada tanto pelo indivíduo quanto pelas coletividades.

E de modo a elucidarmos a noção de identidade e seus efeitos, recorreremos inicialmente a Canclini (1995), que argumenta que as identidades são construídas a partir de narrativas híbridas, onde elementos de diferentes origens se entrelaçam, criando novas formas de expressão cultural.

A identidade surge, na atual concepção das ciências sociais, não como uma essência intemporal que se manifesta, mas como uma construção imaginária que se narra. A globalização diminui a importância dos acontecimentos fundadores e dos territórios que sustentavam a ilusão de identidades a-históricas e ensimesmadas. Os referentes de identidade se formam, agora, mais do que nas artes, na literatura e no folclore - que durante séculos produziram signos de distinção das nações -, em relação com os repertórios textuais e iconográficos gerados pelos meios eletrônicos de comunicação e com a globalização da vida urbana (Canclini, 1995, p. 124).

Já para Hall (1996), a identidade seria algo formado culturalmente, ou seja, que está relacionado com questões de posicionamento e que se formariam a partir do que o autor chama de “sentidos cambiantes do cotidiano do sujeito”. Neste sentido, a identidade seria um “ponto de sutura” que são aprendidos, apreendidos e “costurados” ao longo da trajetória de um indivíduo ou grupo.

As identidades culturais são pontos de identificação, os pontos instáveis de identificação ou sutura, feitos no interior dos discursos da cultura e história. Não uma essência, mas um posicionamento. Onde haver sempre uma política da identidade, uma política de posição, que não conta com nenhuma garantia absoluta numa lei de origem sem problemas, transcendental (Hall, 1996 p. 70).

Ao avaliar a construção das identidades, Hall (1993) afirma que os traços identitários se sustentam na ideia de que as identidades estão sempre em processo de formação, de modo que não se pode falar em identidades fixas, inalteradas. Assim, ainda que a noção de identidade esteja relacionada a “pessoas que se parecem”, “sentem a mesma coisa” ou “chamam a si mesmas pelo nome”, estes são referenciais insuficientes, que não satisfazem aos pressupostos necessários à compreensão adequada do fenômeno da identidade. Como um processo, assim como uma narrativa ou bem como um discurso, “a identidade é sempre vista da perspectiva do outro” (Hall, 1993, p. 45).

Ainda segundo Stuart Hall (2003), um elemento central para a compreensão da identidade é a cultura, que tal qual os laços identitários, estão em constante mutação e dependem do repertório cultural de cada indivíduo para se consolidarem.

A cultura é uma produção. Tem sua matéria-prima, seus recursos, seu “trabalho produtivo”. Depende de um conhecimento da tradição enquanto “o mesmo em mutação” e de um conjunto efetivo de genealogias. Mas o que esse “desvio através de seus passados” faz é nos capacitar, através da cultura, a nos produzir a nós mesmos de novo, como novos tipos de sujeitos. Portanto, não é uma questão do que as tradições fazem de nós, mas daquilo que nós fazemos das nossas tradições. Paradoxalmente, nossas identidades culturais, em qualquer forma acabada, estão à nossa frente. Estamos sempre em processo de formação cultural. A cultura não é uma questão de ontologia, de ser, mas de se tornar (Hall, 2003, p. 43).

Neste aspecto, pensar em identidade é também refletir sobre as relações construídas, na forma de ver e entender o mundo, nas capacidades desenvolvidas desde a infância e nos aprendizados que se dão ao longo da trajetória humana. E desta forma, observa-se que os processos de transformação refletem a ideia de Hall (2003) de que as identidades são continuamente reconstruídas a partir de intervenções do cotidiano.

Avançando neste sentido, uma outra conceituação para identidade é apresentada por Berger e Luckmann (1985), que trabalham o conceito de identidade como sendo um elemento chave da realidade subjetiva. Isto significa que identidade pode ser definida como uma série de produtos sociais que ocorrem a partir de uma socialização bem-sucedida, integrada a experiências pessoais que tornam o indivíduo único.

Por fim, ao estudarem o conceito de identidade sob diferentes óticas, o que inclui a dos Estudos Culturais, Moresco e Ribeiro (2015) retomam os estudos de (Woodward, 2014) para trazerem a questão da identidade como sendo algo relacional e que dependeria de outros indivíduos e de outras “identidades” para se consolidar e se perpetuar. “Assim, a construção da identidade é simbólica e social (Woodward, 2014, p. 10). O social e o simbólico são dois processos distintos, mas necessários para a construção e manutenção das identidades” (Moresco; Ribeiro, 2015, p. 173).

No entanto, não podemos falar sobre identidade sem que sejam pontuadas questões fundamentais para a sua formação, como por exemplo as noções de localidade e de hibridização cultural, que se estabelecem e ganham força a partir de

um contexto social e cultural a que está inserido um indivíduo que pertence a uma sociedade.

2.3. Localidade cultural e hibridização cultural

A noção de localidade está relacionada ao entendimento do espaço físico e simbólico onde determinados fenômenos acontecem, e como esses espaços contribuem para a construção de práticas sociais e culturais. Na comunicação e nos estudos culturais, o conceito de localidade também remete à relação entre espaço e identidade, e como determinadas atividades ou grupos sociais se enraízam em espaços geográficos específicos.

E essa perspectiva de localidade se conecta diretamente com os estudos de teóricos latino-americanos, como Néstor García Canclini (1995) e Jesús Martín-Barbero (1997), que analisam as dinâmicas culturais em espaços urbanos da América Latina, sobretudo a partir de um cenário de globalização. Ao trabalharem com a noção de localidade, os autores ressaltam que como a cultura popular e as práticas locais se entrelaçam com processos históricos, econômicos e sociais, criando identidades híbridas que resistem às narrativas dominantes.

No entanto, ao lançar um olhar mais atento para o contexto latino-americano, o que inclui o Brasil, Martín-Barbero (1997) aponta para um cenário de heterogeneidade cultural, de exclusão e de “diferenças”.

Para poder compreender tanto o que o atraso representou em termos de diferença histórica, mas não num tempo detido, e sim relativamente a um atraso que foi historicamente produzido (crianças que morrem diariamente por desnutrição ou desidratação, milhões de analfabetos, déficit de calorias básicas na alimentação das maiorias, queda nas expectativas de vida da população etc.), quanto o que apesar do atraso existe em termos de diferença, de heterogeneidade cultural, na multiplicidade de temporalidades do índio, do negro, do branco e do tempo decorrente de sua mestiçagem (Martín-Barbero, 1997, p. 214).

E sobre a perspectiva da diferença, a pesquisadora Kathryn Woodward, quando fez uma introdução conceitual sobre a relação entre identidade e diferença, enfatizou justamente o aspecto da migração como elemento central para se entender a formação da identidade cultural, pois segundo ela, “a migração produz identidades plurais, mas também identidades contestadas, em um processo que é caracterizado por grandes desigualdades” (Woodward, 2014, p. 21).

Tal questão se apresenta como algo relevante para a presente pesquisa, não somente por delimitar um cenário latino-americano que reverbera no Brasil, como também por trazer nuances que compõem o retrato da sociedade brasileira.

Prosseguindo com a definição de localidade, Hall (2006) afirma que a localidade está atrelada à percepção de que a cultura não é um produto fixo e unidirecional, mas sim um processo dinâmico e relacional que se manifesta de maneira específica em diferentes espaços.

Já Bhabha (1998) traz a ideia de hibridismo cultural para destacar que os processos de mistura e intercâmbio cultural que ocorrem nas margens e nas fronteiras entre diferentes localidades se colocam como zonas de contato cultural, ao passo que são espaços de produção de novas identidades e significados, o que transcenderia as fronteiras geográficas e sociais.

E sobre esta perspectiva de hibridização cultural, Canclini (1997) aborda como uma forma de resistência e negociação frente às imposições da globalização, destacando as práticas cotidianas de apropriação e reinvenção cultural como estratégias de sobrevivência e reprodução da diversidade cultural. Para o autor, o hibridismo é uma característica intrínseca às sociedades contemporâneas, que reconfiguram constantemente suas identidades e formas de expressão.

Seguindo na perspectiva do hibridismo cultural, Gaglietti e Barbosa (2007), ao estudarem as definições de Canclini sobre o tema apontaram para uma heterogeneidade multitemporal que é causada por impactos da globalização:

Para o pesquisador, o processo de hibridação cultural da América Latina decorre da inexistência de uma política reguladora ancorada nos princípios da modernidade e se caracteriza como o processo sócio-cultural em que estruturas ou práticas, que existiam em formas separadas, combinam-se para gerar novas estruturas, objetos e práticas. Esse hibridismo, desencadeador de combinatórias e sínteses imprevistas, marcou o século XX nas mais diferentes áreas, possibilitando desdobramentos, produtividade e poder criativo distintos das mesclas interculturais já existentes na América latina (Gaglietti; Barbosa, 2007, p. 3).

A partir destas três perspectivas, o capítulo seguinte busca apresentar um histórico do “Jogo do Bicho”, que está presente na memória, no imaginário, na identidade e nas representações e na localidade do cidadão do Rio de Janeiro desde o século XIX.

Vale destacar, que a partir de Juremir Machado da Silva, somos movidos pelos imaginários que criamos, só existimos no imaginário. Pode-se dizer por

definição que o imaginário é “um desafio, uma narrativa inacabada, um processo, uma teia, um hipertexto, uma construção coletiva, anônima e sem intenção. O imaginário é um rio cujas águas passam muitas vezes no mesmo lugar, sempre iguais e sempre diferentes” (Silva, 2006, p. 8). Ou seja, o imaginário é algo que está sempre em mudança e construção mesmo sem percebermos isso.

3. Jogo do Bicho: de contravenção à presença no imaginário e na cultura carioca

O intuito do presente capítulo é traçar um percurso histórico do jogo do bicho como elemento de representação, identidade e localidade atrelados ao Rio de Janeiro e à cultura carioca.

Para tal, partimos da questão da ilegalidade do jogo perante a lei, a progressão do jogo do bicho desde sua criação até os dias atuais e, por fim, apresentaremos a série documental “Vale o Escrito”, lançada em novembro de 2023 na plataforma de streaming Globoplay e que em sua primeira temporada revela o percurso histórico do jogo do bicho, bem como a sua popularidade e presença no cenário carioca.

3.1. O Jogo do Bicho: da criação à perpetuação como elemento identitário

Criado pelo barão João Batista Viana Drummond em 1892, como um meio de aumentar a arrecadação financeira do jardim zoológico mantido por ele, o jogo do Bicho tem, em sua origem, uma curiosidade na qual ao adquirir um ingresso, o visitante ganhava também uma figurinha de um dos 25 bichos da lista a serem sorteados. Deste modo, quem estivesse com a figura do bicho sorteado, receberia um prêmio em dinheiro. Com a ideia simples e lúdica de apostar em animais, a loteria logo ganhou apelo e adesão popular, se estendendo para além do zoológico, por toda a cidade do Rio de Janeiro e, depois, por diversas regiões do Brasil, existindo até hoje mesmo na ilegalidade.

Em 2020, em entrevista concedida à revista “Veja Rio”, o sambista Zeca Pagodinho foi questionado pela jornalista Cleo Guimarães sobre seu hábito de apostar no Jogo do Bicho. Ele confirmou que faz apostas todas as semanas e que costuma distribuir o dinheiro que costuma ganhar. Ao perguntar ao sambista sobre a

legalização do jogo, considerado pela lei como contravenção, a resposta foi imediata: “é ilegal?”¹.

O Código Penal de 1890, vigente no período da criação do jogo, possuía dois artigos específicos sobre loterias e rifas. O primeiro, de número 367, dizia que: “Fazer loterias e rifas, de qualquer espécie, não autorizadas por lei, ainda que corram anexas a qualquer outra autorizada” teria como pena a “perda para a Nação de todos os bens e valores sobre que versarem, e multa de 200\$000 a 500\$000”. Os indivíduos penalizados seriam os “autores, empreendedores ou agentes de loterias e rifas; os que distribuem ou vendem bilhete; e os que promovem o seu curso e extração”.

Já o segundo artigo, de número 368, informava sobre a proibição em: “Receber bilhetes de loteria estrangeira, para vender por conta própria ou alheia, ou em quantidade tal que razoavelmente não se possa presumir outro destino”, podendo o sujeito envolvido perder, “para a Nação, todos os bilhetes apreendidos, respectivos valores e prêmios e multa de 500\$ a 2.000\$000”.

O livre acesso ao jogo e todos os fatores culturais e populares que o rondam são uma contradição à ideia por trás de sua proibição, que se deu no ano de 1985, três anos após a sua criação, no período da República. Para o historiador Luiz Antonio Simas (2024), a proibição está diretamente atrelada ao projeto único da elite republicana, na busca da consolidação de uma identidade europeia e progressista, para a cidade do Rio de Janeiro.

[...] é no tensionamento entre um projeto modernizador e socialmente excludente, trazido pela República, e as maneiras como a cidade de pretos e pobres construía as suas sociabilidades às margens e nas frestas desse muro de exclusão, que o debate sobre a proibição do jogo se situa (Simas, 2024, p. 8).

No começo do século XX, a Reforma Urbana na cidade do Rio de Janeiro, proposta no período Pereira Passos como um "modelo de civilização", traz a cidade um cenário de exclusão social e econômica, a modernização da parte central custou a remoção de grande parte da população pobre, contribuiu significativamente para o surgimento de atividades informais e clandestinas, como o jogo do bicho. A legalização inicial, seguida pela proibição, marcou o início de uma complexa relação entre essa prática e as camadas populares do Rio.

¹ Disponível em: <<https://vejario.abril.com.br/beira-mar/zeca-pagodinho-depressao>>
Acesso em: 21 set, 2024.

A ideia de dar ao Brasil características mais modernas, fugindo da visão de atraso do país escravocrata, imaginava construir um espaço da ordem, além de moralizar e normatizar a cidade buscando uma nova identidade ligada a Europa, construída de forma drástica e autoritária, como se observou na campanha sanitaria e na sucessão de demolições que marcaram o início da reforma, levando o jogo do bicho título de ameaça à noção ou à existência de uma ordem linear e mecânica, pelo fato de sua prática, controle e exploração escapam ao âmbito do Estado. Assim, a repressão pode ser vista como a manifestação do confronto de diferentes noções, ou vivências de tempo.

[...] A repressão ao jogo do bicho mereceu, assim, uma especial atenção das autoridades desde os primórdios da República, sendo inscrita em um movimento mais amplo de patologização do crime. Esta postura, adotada sobretudo pelas autoridades policiais, expressou-se por meio da caracterização do hábito do jogo como um vício, ou como uma doença da alma (Mella, 2003, p.115).

Embora o jogo fosse proibido desde 1895, é em 1941, com o Decreto-Lei nº 3.688, que versa sobre a Lei das Contravenções Penais e está vigente até os dias atuais, que ocorreu a oficialização da ilegalidade da prática do jogo do bicho, ou que como se diz popularmente, “o cerco se fechou”.

Art. 58. Explorar ou realizar a loteria denominada jogo do bicho, ou praticar qualquer ato relativo à sua realização ou exploração: Pena – prisão simples, de quatro meses a um ano, e multa, de dois a vinte contos de réis (Brasil, 1941, s.p.).

No entanto, o jogo do bicho sempre operou na clandestinidade, longe de desaparecer, consolidando-se como uma prática de resistência cultural, que continuou a prosperar entre as camadas populares, desafiando as autoridades e o sistema legal.

Já na década de 1960, se inicia o período mais sangrento da história do jogo do bicho no Rio de Janeiro. Esse foi um momento decisivo para a consolidação do poder dos bicheiros, mas também um período de intensas disputas territoriais entre facções rivais que lutavam pelo controle de áreas lucrativas do negócio das apostas ilegais. Como o jogo do bicho já estava profundamente enraizado no cotidiano carioca, a necessidade de se manter e expandir o domínio sobre áreas estratégicas levou a um aumento considerável na violência associada a essa prática.

Neste contexto, personagens proeminentes do bicho, como Castor de Andrade, começaram a se destacar no comando de verdadeiros impérios criminais, travando batalhas mortais contra outros chefes do jogo. Esses conflitos muitas vezes envolviam não apenas tiroteios e assassinatos, mas também alianças com políticos corruptos e membros da polícia, que forneciam proteção em troca de subornos.

O jogo do bicho, portanto, não era apenas um negócio ilegal, mas também um setor onde o controle territorial era essencial para o sucesso financeiro. Como resultado, a década de 1960 assistiu a um aumento nos índices de violência ligados ao jogo, especialmente em bairros periféricos do Rio de Janeiro. A cidade, já marcada por desigualdades sociais e exclusão, passou a conviver com uma nova dinâmica de guerra civil não declarada, na qual os bicheiros eram tanto os promotores quanto os beneficiários da violência.

Apesar da repressão estatal, o jogo do bicho sobreviveu e prosperou, em parte graças à conivência de autoridades que se beneficiavam da relação com os bicheiros. Essa dinâmica permitiu que o jogo continuasse a ser uma atividade economicamente relevante e, ao mesmo tempo, contribuiu para o aumento da violência urbana. O ciclo de violência e poder estabelecido nesta década preparou o terreno para o envolvimento mais direto dos bicheiros na vida política e cultural da cidade nas décadas seguintes.

De acordo com Lima (2021), essa expansão e esses “benefícios” conquistados pelo jogo do bicho se deram a partir da década 60 e 70, sobretudo, por conta do regime militar.

Durante o regime, diversos membros das forças armadas foram cooptados pela máfia da contravenção, o que acabou por agregar disciplina, hierarquia, organização administrativa e financeira, divisão do trabalho e espionagem às operações desenvolvidas pelos bicheiros (Lima, 2021, p. 23).

O fim deste período sangrento, marcado por disputas violentas e mortes, foi crucial para que, em meados do anos 1970, houvesse a formação do que seria o futuro do jogo do bicho, a organização e criação da “Cúpula”, grupo composto pelos maiores bicheiros do Rio de Janeiro. A partir disso, o jogo foi ganhando uma estrutura empresarial, definindo uma partilha territorial, fundamental para estabelecer o domínio e controle das áreas.

Como explica o historiador Luiz Antônio Simas, em entrevista ao Charla Podcast em 2024, após a criação da “Cúpula do Jogo do Bicho”, Capitão

Guimarães, Castor de Andrade, Anísio Abraão David, Miro, Mindinho, Turcão, Luizinho e Piruinha, bicheiros que formaram o grupo, consolidaram suas fortunas e expandiram seu poder para além do submundo das apostas, estabelecendo uma rede de influência que seria sentida tanto na política quanto na cultura carioca, financiando escolas de samba e clubes de futebol, ganhando influência no poder público e caindo nas graças do povo carioca (Charla Podcast, 2024).

Sem dúvidas, a conexão mais profunda entre o jogo do bicho e a cultura carioca se deu através do Carnaval. Nas décadas de 1960, 1970 e 1980, os bicheiros se tornaram grandes patrocinadores das escolas de samba do Rio de Janeiro. Personalidades como Castor de Andrade, que foi presidente de honra da Mocidade Independente de Padre Miguel, e Anísio Abraão David, patrono da Beija-Flor, são exemplos marcantes de como o bicho passou a financiar intensamente as agremiações carnavalescas.

Esse apoio financeiro transformou o Carnaval carioca. Com os recursos dos bicheiros, as escolas de samba puderam investir em desfiles mais luxuosos e elaborados, transformando o evento em um espetáculo de proporções mundiais. Além disso, criaram a Liga Independente das Escolas do Rio de Janeiro, a LIESA, órgão que controla e administra até os dias de hoje o desfile das escolas de samba, além de negociar com o governo estadual e municipal verbas de repasse às escolas. Dessa forma, os bicheiros conquistaram prestígio nas áreas onde atuavam. Para muitos moradores dessas regiões, eles eram vistos não apenas como criminosos, mas como benfeitores, que ajudavam a financiar atividades culturais e de lazer que mobilizavam milhares de pessoas.

Com o passar das décadas, embora o foco das forças de segurança pública tenha se deslocado para o combate ao tráfico de drogas, o jogo do bicho continuou a ser uma prática relevante na economia do Rio de Janeiro.

Neste contexto, vale destacar uma tentativa de legalização do jogo do bicho, que segundo Lima (2021) foi enviada para o Ministério da Justiça em 1983, mas que não teve interesse por parte do Governo Federal.

Em 1983 foi enviada ao Ministério da Justiça uma proposta de legalização do jogo do bicho. Tal proposta foi assinada por todos os secretários de segurança do país, com exceção ao estado do Espírito Santo. A proposta não teve interesse do governo federal. Dois anos antes, o próprio SNI havia emitido um relatório, por meio de sua agência central, elencando argumentos a favor da legalização do jogo (JUPYARA; OTÁVIO, 2015, location 3219 -3232). Durante a Assembleia Constituinte, a legalização do

jogo do bicho foi discutida via emenda, apresentada por Gerson Peres (PDS - PR), proposta essa rejeitada por 208 votos contra e 144 a favor (Jupyrara; Otávio, 2015, *apud* Lima, 2021, p. 24 e 25).

Por outro lado, na década de 1990, mais especificamente em 1993, o promotor Luiz Carlos Cáffaro iniciou uma investigação que constatou que o jogo do bicho seria, na verdade, uma formação de quadrilha que incluía, inclusive, funcionários públicos. A operação resultou na prisão de quatorze bicheiros, além de ter ocorrido a exposição da “lista do bicho”.

Em 1993, uma investigação promovida pelo promotor Luiz Carlos Cáffaro chegou à conclusão de que os bicheiros formavam uma quadrilha, sendo um dos seus principais delitos a corrupção de funcionários públicos do estado do Rio de Janeiro. O promotor formou sua tese com base em dezenas de processos que envolviam punições de policiais militares por envolvimento com o jogo do bicho.⁴ Em 1993, com base nessa denúncia, quatorze bicheiros foram condenados a seis anos de prisão, pelo crime de formação de quadrilha. No ano seguinte, a fortaleza do jogo do bicho de Castor de Andrade foi estourada, fazendo surgir um escândalo conhecido como a “lista do bicho”, onde foi identificado o pagamento de propina a policiais, artistas e autoridades públicas (Lima, 2021, p. 26).

E após o escândalo da “lista do bicho”, somada à morte de Castro de Andrade gerou novas investigações, até que, em 2007, foi deflagrada a operação “Hurricane”, que gerou uma série de apreensões e prisões.

A década de 2000 foi marcada por um dos maiores escândalos envolvendo autoridades públicas e o jogo do bicho. Em 13 de abril de 2007, a Polícia Federal deflagrou uma operação denominada “Hurricane”, resultando na prisão dos contraventores Capitão Guimarães; Aniz Abrahão David, e Turcão (Antônio Petrus Kalil). Durante a operação, foram apreendidos R\$ 10 milhões e 51 carros de luxo, avaliados em R\$5 milhões, 161 relógios e joias. Mas o que chamou atenção mesmo foi a motivação da operação. Segundo dados da denúncia, os advogados dos bicheiros negociavam a liberação de máquinas caça-níqueis, junto a juízes e desembargadores do TRF do Rio de Janeiro, além de pagarem propina a outras autoridades do poder judiciário, que intermediavam a negociação. O processo resultou na condenação de dois desembargadores do TRF da 2ª Região, um juiz do Tribunal Regional do Trabalho de Campinas (SP), do Procurador Regional da República João Sérgio Leal Pereira e o advogado Virgílio de Oliveira Medina, irmão do ministro do Superior Tribunal de Justiça (STJ) Paulo Medina, que também foi acusado de participação no esquema, mas que não foi considerado culpado (Lima, 2021, p. 27).

No entanto, mesmo sem a mesma visibilidade dos tempos “áureos”, o jogo do bicho continuou as suas atividades, sobretudo com a expansão dos negócios em acompanhamento aos avanços tecnológicos, o que resultou no desenvolvimento das máquinas caça-níqueis, bem como a continuidade dos negócios do jogo do bicho no formato “tradicional” a despeito das fiscalizações e de seu caráter contraventor.

Quase 130 anos depois, os banqueiros do jogo do bicho entendem o teor contraventor das suas atividades, não passando, porém, de um inconveniente para eles terem de se adaptar ao fato de estarem formalmente à margem da lei. Para a polícia, porém, o constrangimento em combater a contravenção parece mais evidente, principalmente quando analisamos o nível de complexidade da atividade policial, dado os problemas históricos e estruturais de segurança pública existentes no Brasil (Lima, 2021, p. 29).

Neste sentido, cabe destacar que mesmo sendo ilegal, o jogo do bicho ainda nos dias atuais é uma prática enraizada no cotidiano de muitas comunidades cariocas - e também em diversas outras localidades no Brasil. Sua permanência se deve, em parte, à aceitação popular e à complexa rede de poder e influência construída ao longo de décadas.

3.2. Do Rio de Janeiro para as telas: “a guerra do bicho”

Com o seu surgimento ainda no século XIX e sem nunca ter sido uma prática legalizada, por qual motivo o jogo do bicho ainda é uma prática difundida na cultura carioca? É justamente para compreender esta questão que surgiu a série “Vale o Escrito - A Guerra do Bicho”, disponível na plataforma de streaming Globoplay. O documentário apresenta uma estrutura não-ficcional e, a partir de elementos característicos do jornalismo investigativo, aborda, por meio de especialistas, documentos oficiais, arquivos de reportagens da Rede Globo e personagens reais, uma investigação da expansão dos grandes “patronos” do jogo do bicho, crime organizado que se desenvolveu na cidade do Rio de Janeiro.

A produção audiovisual brasileira, construída em formato de série documental, revela uma linha do tempo que narra e investiga explicitamente a cúpula do jogo do bicho no Rio de Janeiro. Idealizado e escrito por Fellipe Awi, a obra, dirigida por Ricardo Calil e Gian Carlo Bellotti, nasce no Conversa.Doc, núcleo de documentários do programa na Rede Globo (Conversa com Bial), contando o próprio Pedro Bial como supervisor artística e narrador da mesma.

A ideia de “Vale o Escrito” surgiu durante a pandemia e traz, como colocado pelo próprio narrador, “personagens dignos das melhores novelas do horário nobre”, entre os quais se destacam as gêmeas Shanna e Tamara, filhas do contraventor Waldomiro Paes Garcia, conhecido como Maninho, assassinado com tiros de fuzil em 2004. A série também apresenta figuras como o Capitão Guimarães e Piruinha, bicheiros com grande participação na formação da “Cúpula”, além de delegados,

promotores, jornalistas, historiadores e o carnavalesco Milton Cunha, que discute a presença dos contraventores na maior festa popular do Brasil. Esses personagens e suas histórias proporcionam um rico material para a análise, permitindo explorar como suas narrativas refletem e contestam as realidades sociais, políticas e culturais do Rio de Janeiro.

E ao examinar essas figuras em suas interações e em suas representações midiáticas, a pesquisa buscará desvendar os mecanismos de construção de identidade, as relações de poder e os impactos da marginalização que se entrelaçam na trama do jogo do bicho, revelando como a série se insere em um debate mais amplo sobre cultura e sociedade no Brasil contemporâneo.

Com supervisão artística e narração de Pedro Bial, a série "Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho" é composta por sete episódios, todos disponíveis para assinantes na plataforma de streaming da Globo, o *GloboPlay*. Criada e escrita por Fellipe Awi, e dirigida por ele, juntamente com Ricardo Calil e Gian Carlo Bellotti, a série conta ainda com a direção artística de Mônica Almeida. O desenvolvimento da obra levou dois anos para ser concluído, refletindo a complexidade intrínseca da narrativa e a profundidade de seus personagens, que são fundamentais para a construção da trama. Este tempo de produção destaca o compromisso da equipe em explorar de forma rica e detalhada o universo do jogo do bicho, proporcionando uma representação autêntica e multifacetada das dinâmicas sociais e culturais envolvidas, como destaca Ricardo Calil.

Cada personagem teve uma luta específica. Dois exemplos que estão na série que foram muito sofridos: o Bernardo Bello por exemplo. Chico Otavio, nosso colega, grande jornalista e consultor da série, marcou um encontro com o Bernardo através de seu advogado na época. Entre marcar o encontro e o encontro em si, ele foi preso na Colômbia. Não quisemos desistir dele e mantivemos a conversa com o advogado do Bello e dissemos que estávamos dispostos a ir para a Colômbia conversar com ele e talvez fazer a entrevista na prisão mesmo (Tecídio, 2023, s.p.).

A série documental, se propõe a construir uma narrativa da história do jogo do bicho explorando o submundo do crime. Cada episódio apresenta os principais personagens, mapeando suas ligações e explicando suas relações. O documentário se apoia nos fatos e os conecta às histórias contadas pelos próprios personagens, sendo os bicheiros, seus herdeiros e até mesmo esposas. Enriquecendo ainda mais as narrativas, a série adota o olhar individual de diversos jornalistas, historiadores, delegados, procuradores, juízes e personagens importantes do meio do samba e do

jogo, sendo personagens reais que vivenciaram e vivenciam a realidade do mundo do bicho, trazendo contrapontos nas histórias contadas, como contou o Pedro Bial em entrevista para Luciana Tecidio, do "Gshow", no dia 13 de novembro de 2023.

Uma das virtudes do documentário é que todos nós éramos expostos a notícias esparsas e eventuais [sobre a guerra do Jogo do Bicho]. Um assassinato ali, depois de dois anos, outro ali, um tiroteio aqui, notícias soltas. Mas não havia uma amarração que associasse esses episódios a uma história que corre, que vem se desenrolando há décadas. Quando esses episódios soltos pelo noticiário através dos anos são hierarquizados e narrados com uma linha clara e dramática, a gente se surpreende realmente. 'Então era isso que estava acontecendo!' E como isso é bem tramado, o documentário tem essa eloquência de um produto de ficção. Mas, como costuma ser no Brasil, é tudo verdade (Tecidio, 2023, s.p).

A partir de entrevistas, imagens de arquivo e em uma profunda análise histórica, "Vale o Escrito" revela como o bicho influenciou a cultura carioca, desde suas raízes populares até suas conexões com o Carnaval e o crime organizado. A série convida o telespectador a mergulhar sobre casos de práticas ilegais, "justamente parecer ser uma história de ficção, apesar de ser uma "guerra" de uma máfia da vida real" (Tecidio, 2023, s.p).

Cabe ressaltar ainda que na série, o jogo do bicho é apresentado não apenas como uma prática ilegal, mas também como uma parte estruturante da história, da economia e da cultura do Rio de Janeiro. A maneira como a série representa essa prática tem um papel crucial na formação da opinião pública e na perpetuação de imagens, estereótipos e narrativas sobre o bicho e os seus personagens. Essas representações são centrais para a construção de uma memória coletiva e para a compreensão do papel que o jogo do bicho desempenha na sociedade carioca.

Dessa maneira, o produto analisado desempenha um grande papel na construção de uma memória coletiva e na compreensão do objeto na sociedade, com a construção de narrativas coletivas, que ajudam a moldar como grupos percebem e interpretam eventos, personagens e temas. Por exemplo, a forma como a Shanna Garcia, neta de Miro Garcia e filha de Waldomiro Paes Garcia, o Maninho, é representada na série documental influenciou a opinião pública, criando estereótipos, tratada como sinônimo de força e representatividade feminina em um meio dominado por homens, se tornando parte da memória coletiva. A repetição dessas narrativas em diferentes contextos da série, solidificou essas representações na consciência coletiva, como fala a própria Shanna em entrevista ao GE: "Muita gente se identificou com a minha força, com a vontade de correr atrás do que é meu,

por mais que seja difícil, por mais que eu tenha ou não tenha conseguido” (Botta, 2024, s.p.).

Assim, pode-se observar que as representações sociais encontram reflexo direto na série documental analisada, servindo como um sistema de interpretação que organiza e orienta a maneira como o público percebe Shanna Garcia e seu papel no contexto social. Ao ser retratada como símbolo de força e representatividade feminina em um ambiente dominado por homens, a narrativa em torno da protagonista não só molda a opinião pública, mas também se integra à memória coletiva.

Na série Documental, “Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho”, é possível notar essa prática na representação do Rogério de Andrade, sobrinho de Castor de Andrade, que assumiu os negócios da família após a morte do tio, em 1997. Apesar de não conceder entrevistas a série, o bicheiro é descrito como violento, no episódio 6, onde sua história é contada por notícias e depoimentos de terceiros, a descrição do reforça um estereótipo ao dizer que “considerado o bicheiro mais violento do Rio, Rogério Andrade perde o filho numa explosão”.

Desse modo, a formação de estereótipos através das representações sociais se evidencia claramente no exemplo da série documental “Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho”. Isso porque, ao observarmos a série sob a ótica da identidade e das representações sociais, percebe-se que os estereótipos são construídos e perpetuados por meio de discursos e narrativas públicas, moldados pelos depoimentos e notícias, influenciando a percepção da sociedade sobre os indivíduos representados, neste caso Rogério de Andrade, que é caracterizado como uma figura violenta, associado ao poder e à criminalidade. Isso contribui para a criação de uma imagem hegemônica do personagem, alinhando-se ao conceito levantado por Xavier (2002) sobre como certas representações podem alcançar estabilidade e dominar a esfera pública.

Ademais, identifica-se que ideias e julgamentos dos indivíduos se projetam no mundo exterior, assumindo um caráter material e autônomo, tal qual afirma Moscovici (1990). E ao observarmos o jogo do bicho na série “Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho”, tal ilustração se apresenta como as representações dos “estados mentais” descritos pelo autor, e que tomam forma no imaginário social, contribuindo para a perpetuação de narrativas de criminalidade ou tradição cultural

que solidificam o papel do jogo na memória e estrutura social, colaborando com a posição de objeto social.

(...) Os conteúdos mentais dos indivíduos, seus julgamentos e suas ideias são separados e assumem um caráter externo. Eles aparecem como uma substância ou como forças autônomas que povoam o mundo em que se vive e se atua. Os estados mentais, como observava Meyerson, não permanecem nos indivíduos, eles se projetam, tomam forma, tendem a se consolidar, a se tornar objetos; isso corresponde a dar um caráter material às nossas abstrações e imagens, a metamorfosear as palavras em coisas (Moscovici, 1990, p. 272).

É importante ressaltar ainda que ao traçarmos um paralelo entre o conceito de representação social - sob a perspectiva dos Estudos Culturais - e a série “Vale o Escrito”, é possível entender como as representações podem mudar ao longo do tempo, especialmente em resposta a novas informações ou contextos sociais. Isso é importante para a formação da opinião pública, pois novas narrativas podem desafiar estereótipos existentes e promover uma compreensão mais complexa de temas sociais.

Segundo Moscovici (1978), o limite de realidade é baseado no consenso; é dominado pelo “porquê” (em vez do “como”); e as respostas às perguntas que se colocam emergem sob uma pluralidade de tipos e critérios de julgamento, com uma grande flexibilidade de sucessão de atos mentais, áreas e formas sintáticas disponíveis. Esse “pensamento natural”, espontâneo, é determinado, ainda, por fatores contextuais e sociais: dispersão da informação, focalização social de aspectos da realidade em questão, pressão para a inferência, personificação de conceitos e fenômenos, figuração de imagens e conceitos e ontologização (naturalização) das relações lógicas e empíricas (Moscovici, 1978, p. 26).

E apesar de haver a possibilidade de mudar as representações, ressaltamos a noção de memória coletiva que se apresenta a partir dos laços identitários construídos na sociedade. Segundo Maurice Halbwachs (2006), toda memória individual se ancora em uma memória coletiva, levando em conta que o ato de recordar é relacional às vivências que o indivíduo estabelece nos próprios grupos de referências, situados em um tempo e espaço determinados. Deste modo, certos eventos podem ser enfatizados ou minimizados, moldando a forma como a sociedade se lembra deles.

Neste panorama, faz-se necessário reforçar que a questão central da série “Vale o Escrito”, o jogo do bicho, se trata de um objeto cultural oriundo do continente

latino, com a identidade voltada, especialmente, para as culturas populares e para o cotidiano dos indivíduos e, ao mesmo tempo, atuando como um agente interventor que legitima esses aspectos únicos dessa sociedade carioca.

Na série, o espaço urbano carioca é central para entender como o Jogo do Bicho se desenvolveu, cada um com suas particularidades e dinâmicas sociais. Os bairros não são apenas cenários, mas agentes na construção da identidade do Jogo do Bicho. Retomando Hall (2003) a identidade é formada no "entre-lugar" das interações culturais e sociais. E no caso da série, o jogo do bicho reflete as relações de poder, criminalidade, pertencimento e resistência que marcam a vida nessas localidades.

Além disso, Hall (2003) destaca a importância das representações na construção de identidades, algo que pode ser observado por meio do que Coutinho (2012) conceitua como Dramaturgia do Telejornalismo, mas que compreendemos como sendo um conceito também apropriado para se investigar a série documental "Vale o Escrito", que possui caráter documental e é construída a partir de entrevistas.

Isso porque as narrativas sobre o Jogo do Bicho podem refletir não somente a identidade cultural de grupos sociais específicos, como também a forma como os personagens são apresentados, suas histórias e interações podem destacar aspectos da cultura local, tradições e valores.

E é justamente a partir das potencialidades de investigação que podem se apresentar a partir da série "Vale o Escrito" que passamos à etapa analítica e que, para além de retomar os conceitos abordados no capítulo 2, tem em sua construção metodológica a ideia de Dramaturgia do Telejornalismo (Coutinho, 2012), conceito que serviu de base para o desenvolvimento da Análise da Materialidade Audiovisual (Coutinho, 2016).

Deste modo, buscaremos investigar se a série pode servir como um meio de afirmar ou refutar identidades e representações culturais, bem como possíveis estereótipos e imaginários que se estabelecem em torno do jogo do bicho no Rio de Janeiro.

4. Análise da série “Vale o Escrito” sob uma perspectiva de representação social, identidade e localidade

No presente capítulo, busca-se compreender como a série “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho” apresenta as relações de representação social, identidade e localidade no que diz respeito à sociedade carioca e aos personagens mostrados na série que fazem deste “imaginário” do jogo do bicho no Rio de Janeiro.

Tais conceitos serão fundamentais para um entendimento analítico sobre estes vínculos que estão presentes na cultura e sociedade carioca e que, apesar de dizerem respeito a uma contravenção, acabam tendo lastro e continuidade por outros fatores que compõem o entorno do jogo do bicho.

Deste modo, utilizaremos como aparato metodológico a Análise da Materialidade Audiovisual (Coutinho, 2016), que nos auxiliará a entender como se dão estas relações e perspectivas.

4.1. Metodologia

Antes de iniciarmos a etapa empírica, faz-se necessário apresentarmos a metodologia que será adotada para a análise deste estudo. Com base nas reflexões e propostas de Iluska Coutinho (2016) em: “O telejornalismo narrado nas pesquisas e a busca por cientificidade: A análise da materialidade audiovisual como método possível”, a autora (2016) propõe uma abordagem que valoriza a análise da materialidade audiovisual, reconhecendo a importância de considerar os elementos visuais, sonoros e narrativos como centrais para compreender as práticas midiáticas.

Este método, fundamentado na busca por rigor científico no campo da comunicação, será aplicado à análise da série “Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho”, com foco nos aspectos narrativos e audiovisuais que contribuem para a construção de representações culturais e sociais dentro do contexto analisado. Assim, a metodologia aqui proposta visa integrar as dimensões discursivas e materiais do audiovisual para proporcionar uma leitura mais profunda das dinâmicas de poder, identidade e localidade que permeiam a série.

Através dessa pesquisa documental, com ênfase nos trabalhos apresentados no Grupo de Pesquisa (GP) Telejornalismo, a autora identificou os métodos e técnicas de pesquisa utilizados pelos autores para a coleta, tratamento e análise dos

dados, identificando as lacunas na descrição e discussão metodológica nos trabalhos acadêmicos, ressaltando a importância de uma abordagem teórico-metodológica clara e rigorosa para a análise do telejornalismo e da materialidade audiovisual.

A pesquisa, inicialmente, buscou verificar a presença ou ausência de informações sobre os métodos nos resumos dos artigos, visto que, segundo os princípios do método científico:

[...] Os resumos dos trabalhos analisados não atendem a esses requisitos, aproximando-se mais de um texto que poderia ser associado a uma "cabeça de apresentador", texto lido em estúdio para anunciar uma matéria ou reportagem a ser veiculada a seguir. Em outras palavras, ao invés de evidenciar a pergunta e os percursos trilhados para responder à questão de pesquisa, os autores jornalistas apresentam o que poderíamos chamar de lead do artigo científico (Coutinho, 2016, p. 5).

Além disso, a pesquisa propõe que a análise da materialidade audiovisual deve ser tensionada em seus limites e potencialidades, reconhecendo a importância de explicitar os métodos e procedimentos utilizados na coleta e tratamento de dados. O objetivo é contribuir para a construção de uma narrativa acadêmica mais transparente e fundamentada, que possa legitimar as análises realizadas no campo do telejornalismo.

Diferente das rotinas e práticas profissionais, contudo, nas narrativas científicas as dúvidas não podem ser suspensas. Em lugar disso defende-se que nas narrativas acadêmicas sobre o jornalismo televisivo elas sejam enfrentadas e compartilhadas com os leitores por meio da explicitação da abordagem teórico-metodológica, dos procedimentos de seleção de objetos empíricos, coleta e tratamento dados, e de seus limites (Coutinho, 2016, p.14).

A análise da materialidade audiovisual é apresentada como uma metodologia que se alinha às particularidades do telejornalismo, reconhecendo a complexidade da narrativa audiovisual e os desafios que a tradução de seus códigos e estruturas impõe aos estudiosos da área. A autora argumenta que essa abordagem pode enriquecer a compreensão das narrativas telejornalísticas, levando em consideração não apenas os aspectos textuais, mas também os elementos visuais e sonoros que compõem a experiência do espectador. Dessa forma, a análise da materialidade audiovisual se torna uma ferramenta valiosa para explorar as interações entre texto, imagem e som, permitindo uma investigação mais abrangente e profunda das produções telejornalísticas.

Através desse pensamento se deu a escolha dos sete capítulos da série "Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho" como objeto de análise neste projeto, vindo pelo fato de que a metodologia de análise da materialidade audiovisual, conforme proposta por Iluska Coutinho, é especialmente adequada para explorar a complexidade das produções narrativas televisivas e documentais. A série utiliza não apenas diálogos e entrevistas, mas também uma combinação rica de elementos visuais e sonoros para contar a história do jogo do bicho no Brasil, o que demanda uma análise que vá além do texto escrito.

Ao aplicar essa metodologia, é possível desvelar como a narrativa audiovisual constroi significados, representações sociais e identidades culturais, articulando som, imagem e discurso em uma experiência imersiva para o espectador. Dessa forma, o estudo dessa série por meio da análise da materialidade audiovisual permite uma investigação aprofundada das relações de poder, marginalização e identidade que permeiam a história e a cultura retratadas no documentário.

De acordo com o artigo, é indicado o uso da ficha de leitura como uma ferramenta essencial para organizar e sistematizar informações relevantes de textos ou materiais utilizados, especialmente nas pesquisas em telejornalismo. A ficha de leitura permite que os pesquisadores estabeleçam uma análise preliminar do objeto empírico, facilitando a identificação de aspectos significativos e a coleta de dados de forma estruturada.

Essa prática é fundamental para garantir que a análise seja abrangente e fundamentada, contribuindo para a credibilidade e a rigorosidade da pesquisa. Ao utilizar a ficha de leitura e definidos eixos de análise, os pesquisadores podem quantificar e avaliar qualitativamente os elementos da materialidade audiovisual, assegurando que todos os aspectos relevantes sejam considerados na análise das narrativas telejornalísticas.

Definidos eixos de avaliação, ficha de leitura, amostra e armazenamento do material, a etapa seguinte é a realização da análise. Além dos aspectos já mencionados, e da eventual montagem de um material de codificação, para os casos de amostras mais robustas, ou da participação de diversos analistas na pesquisa. O fundamental é ainda a realização de registros que busquem na percepção e descrição dos resultados obtidos tomar como objeto de estudo, e narrativa, as características daquele produto jornalístico audiovisual, nas suas especificidades de linguagem, estilo, proposta. Assim, reconhecemos que essas leituras e interpretação ocorrem em circunstâncias diferenciadas, e particulares de experimentação do jornalismo audiovisual, e os limites metodológicos que tal distinção implica (Coutinho, 2016, p. 12 e 13).

A partir dessa metodologia, foram estabelecidos três eixos de análise que guiarão nossa "entrevista ao objeto", conforme sugerido por Coutinho (2016). O primeiro eixo aborda a representação, investigando como os personagens e eventos são retratados na série, e como essas escolhas narrativas contribuem para a construção de estereótipos, símbolos e narrativas culturais. O segundo eixo enfoca a localidade, analisando o papel do espaço urbano e regional na narrativa e como o ambiente carioca influencia a dinâmica social e econômica retratada no jogo do bicho. O terceiro eixo explora a identidade, examinando como as questões de pertencimento, alteridade e pluralidade são apresentadas na série, e de que maneira os personagens negociam suas identidades em um contexto de poder e marginalização. Esses eixos permitirão uma análise mais profunda das camadas sociais e culturais envolvidas na narrativa audiovisual.

Tabela 1 - Ficha de análise consolidada

Nome do produto (Série, Telejornal,etc)	"Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho"
Edições analisadas	Todos os sete episódios da Série
Tempo de duração de cada episódio	Cerca de 60 minutos
Eixos de avaliação	Perguntas de análise
1- Representação	• Como a série Vale o Escrito constroi a representação dos bicheiros? Eles são mostrados como figuras de poder, violência ou também como benfeitores culturais? • Como a narrativa da série contribui para reforçar ou desconstruir as representações sociais do jogo do bicho no imaginário popular carioca? • De que maneira as representações sociais do jogo do bicho na série ajudam a reforçar ou desafiar os estereótipos sobre as classes populares e as práticas ilegais no Rio de Janeiro?
2- Identidade	• Como a série desenvolve os laços identitários dos bicheiros e os posiciona em relação à sociedade carioca e sua cultura? • De que maneira a série Vale o Escrito retrata o impacto do jogo do bicho na construção da identidade cultural

	carioca, especialmente no que tange ao Carnaval e às classes populares? • De que forma o jogo do bicho é representado como parte da identidade dos personagens locais, e como essa identidade é moldada pela dualidade entre a ilegalidade e a aceitação popular?
3- Localidade Cultural	• De que forma a série Vale o Escrito retrata a relação entre o jogo do bicho e o contexto espacial e cultural do Rio de Janeiro? • De que maneira a série retrata o impacto do jogo do bicho nas diferentes regiões do Rio de Janeiro? Quais são as diferenças na sua inserção entre as áreas centrais e as periféricas? • Como a narrativa da série reflete a interação entre o poder local (bicheiros) e as estruturas de poder formal (polícia e política) no Rio de Janeiro?

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

No eixo 1, apresentamos as seguintes perguntas como norteadoras de nossa análise: Como a série Vale o Escrito constroi a representação dos bicheiros? Eles são mostrados como figuras de poder, violência ou também como benfeitores culturais? Como a narrativa da série contribui para reforçar ou desconstruir as representações sociais do jogo do bicho no imaginário popular carioca? De que maneira as representações sociais do jogo do bicho na série ajudam a reforçar ou desafiar os estereótipos sobre as classes populares e as práticas ilegais no Rio de Janeiro?

Já no eixo 2, elencamos as seguintes questões: De que forma a série Vale o Escrito retrata a relação entre o jogo do bicho e o contexto espacial e cultural do Rio de Janeiro? De que maneira a série retrata o impacto do jogo do bicho nas diferentes regiões do Rio de Janeiro? Quais são as diferenças na sua inserção entre as áreas centrais e as periféricas? Como a narrativa da série reflete a interação entre o poder local (bicheiros) e as estruturas de poder formal (polícia e política) no Rio de Janeiro?

Por fim, no eixo 3 são desenvolvidos os seguintes questionamentos: Como a série desenvolve os laços identitários dos bicheiros e os posiciona em relação à sociedade carioca e sua cultura? De que maneira a série Vale o Escrito retrata o

impacto do jogo do bicho na construção da identidade cultural carioca, especialmente no que tange ao Carnaval e às classes populares? De que forma o jogo do bicho é representado como parte da identidade dos personagens locais, e como essa identidade é moldada pela dualidade entre a ilegalidade e a aceitação popular? Com os eixos de avaliação estabelecidos, se inicia a investigação do objeto empírico, buscando não somente responder às perguntas feitas, como também propondo reflexões e possíveis indagações que surgirão ao longo do processo analítico.

4.2. Análise da série “Vale o Escrito”

Para fundamentar a análise da série documental “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho” e sua representação sobre o jogo do bicho no Rio de Janeiro, utilizaremos três eixos teóricos principais: **representação, identidade e localidade**. Esses conceitos nos permitirão aprofundar a compreensão sobre como a série constroi e projeta a complexa relação entre o jogo do bicho e a cultura carioca, focando tanto em seus aspectos históricos quanto nas formas como o bicho continua a fazer parte do imaginário social contemporâneo.

No eixo 1, veremos as representações que envolvem o contexto do objeto, dessa forma, alguns questionamentos podem ser feitos: Como a série Vale o Escrito constroi a representação dos bicheiros? Eles são mostrados como figuras de poder, violência ou também como benfeitores culturais? Como a narrativa da série contribui para reforçar ou desconstruir as representações sociais do jogo do bicho no imaginário popular carioca? De que maneira as representações sociais do jogo do bicho na série ajudam a reforçar ou desafiar os estereótipos sobre as classes populares e as práticas ilegais no Rio de Janeiro?

A partir do que é analisado na série, o grande objeto social é o próprio jogo do bicho, sendo o ponto de partida para a narração dos fatos, além de ser um símbolo cultural na cidade do Rio de Janeiro, o jogo do bicho, apesar de ser uma prática ilegal, é retratado com um papel central na construção da memória coletiva sobre figuras icônicas, como Castor de Andrade e Maninho, e o impacto que tiveram na cultura carioca.

No decorrer dos episódios, os bicheiros podem ser vistos de maneiras diferentes, o que depende da perspectiva social. Como narrado na série, para

alguns, eles são símbolos de poder e criminalidade, perpetuando violência e corrupção; para outros, são apenas benfeitores, contribuindo com a população de suas áreas de domínio, reforçando a identidade popular, sustentando um senso de pertencimento e tradição que, apesar da contravenção e a violência, moldou a história e a estrutura social desses espaços.

E no que diz respeito à representação que é construída a partir dos bicheiros, a série destaca essas nuances, mostrando como os bicheiros, através de um ponto de ancoragem para narrativas que moldam a opinião pública, solidificando-se na memória coletiva ao representar os conflitos de poder e as dinâmicas sociais que o cercam.

É importante destacar que a ancoragem é um dos processos que geram representações sociais. Moscovici salienta que ancorar é “classificar e dar nome a alguma coisa. Coisas que não são classificadas e que não possuem nome são estranhas, não existentes e ao mesmo tempo ameaçadoras”. (MOSCOVICI, 2003, p. 71). Nessa perspectiva, a Ancoragem é concebida como o processo de transformar algo estranho e perturbador em algo comum, familiar. Isso ocorre quando somos capazes de colocar um objeto estranho em uma determinada categoria e rotulá-lo com um nome conhecido.

Na exemplificação desse fenômeno, destaca-se a figura de José Caruzzo Escafura, o Piruinha, o mais longo dos bicheiros cariocas. Ouvido pelo documentário, Piruinha conta detalhes sobre sua longa trajetória na contravenção e o seu papel na divisão de áreas controladas por Miro Garcia e seu filho Maninho após a morte dos dois nos anos 2000.

Após seis meses de negociações para a concessão de uma entrevista, o bicheiro conversou com a equipe de reportagem nos festejos de São Cosme e São Damião, na Abolição, área de seu domínio, onde é adorado e tratado como “herói” pela população.

No entanto, em contrapartida à figura “heroica” de Piruinha, um mês após a gravação da entrevista para o documentário o bicheiro foi preso, acusado de ser mandante de um assassinato.

Imagem 1- José Caruzzo Escafura, o Piruinha, sendo adorado pelo público.



Fonte: Reprodução/Globoplay

Outro momento presente na série, e que reforça essa dualidade na narrativa do objeto, é o assassinato de Waldomiro Paes Garcia, conhecido como Maninho, em 2004. No episódio 2, intitulado como “Maninho Garcia: o Rei do Rio”, é narrada a história do herdeiro do império do jogo do bicho, e o intenso conflito entre familiares que disputavam o controle dos negócios deixados por ele após sua morte.

Nesse evento, a memória coletiva foi moldada de maneiras diferentes conforme os grupos envolvidos: por um lado, ele foi lembrado como uma figura importante no jogo do bicho e um "homem de negócios" que herdou uma estrutura poderosa. Por outro, sua morte foi usada para reforçar a narrativa de que o mundo dos bicheiros estava profundamente marcado pela violência e pela luta pelo poder.

Imagem 2: Nota no jornal "O Globo" sobre o velório do Maninho



Fonte: Reprodução/Globoplay

Nesse episódio, diferentes grupos e segmentos da sociedade enfatizam aspectos diferentes de sua morte, moldando as percepções sobre ele e o que sua morte representou. Deste modo, as representações divergentes ilustram como a memória coletiva é moldada, e certos eventos são reinterpretados ou minimizados conforme o grupo social que os relembra.

Sendo assim, a série lembra de figuras como Piruinha, Maninho ou eventos como sua morte profundamente ancorada na memória coletiva dos personagens que compartilham dessas vivências. A memória individual de cada pessoa envolvida ou impactada por esses eventos, com suas diferentes perspectivas, se entrelaça com a memória coletiva, moldada pelo contexto social, reforçando, mas também desconstruindo o imaginário popular histórico do jogo do bicho no Rio de Janeiro.

Assim, essa memória coletiva que é criada pela divergência dos depoimentos, desempenha um papel fundamental na construção das representações sociais, enfatizando ou minimizando determinados aspectos de eventos históricos, ligados ao Jogo do Bicho para moldar a maneira como são lembrados. Tais perspectivas oferecem uma estrutura valiosa para analisar como as opiniões públicas são representadas na série documental "Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho", o que ocorre principalmente na figura dos entrevistados, sobretudo a partir do entendimento de como são formadas e como as imagens e narrativas contadas por

essas figuras influenciam a memória coletiva e a compreensão do papel dos objetos na sociedade.

Em continuidade, a série "Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho" ajuda tanto a reforçar quanto a desafiar as representações sociais dos estereótipos sobre as classes populares e as práticas do Jogo do Bicho no Rio de Janeiro. Por um lado, a série reforça alguns estereótipos ao retratar o jogo do bicho como um sistema fortemente associado à violência, à corrupção e ao poder paralelo, fortalecendo a ideia de que essas práticas são características de grupos marginalizados, vinculando-as à criminalidade e ao controle social por meio da força, podendo sustentar percepções negativas sobre as classes populares, associando-as a uma cultura de ilegalidade e desordem.

Imagem 3- "Aqui eu sou um vendedor de ilusão", diz João Luis, apontador do Jogo.



Fonte: Reprodução/Globoplay

Mas, por outro lado, a série também desafia estereótipos ao mostrar a complexidade das relações entre o jogo do bicho e a sociedade carioca, revelando como essa prática ilegal se tornou parte da cultura popular e da economia do Rio de Janeiro, transcendendo o simples estigma de criminalidade. Ao explorar os aspectos históricos e culturais, a série permite que o público perceba o jogo do bicho como uma prática enraizada nas tradições locais. Isso sugere uma relação mais complexa entre as classes populares e essas práticas, desafiando a visão simplista de que o jogo é apenas uma atividade criminosa, e apresentando-o como um fenômeno

multifacetado que tem tanto implicações negativas quanto elementos de resistência cultural e organização social.

Essas nuances ajudam a desconstruir a visão estereotipada das classes populares como meras vítimas ou perpetradores de práticas ilegais, mostrando como as dinâmicas de poder e marginalização são negociadas de maneiras diversas no contexto do Rio de Janeiro.

Passando para o segundo eixo de análise, que diz respeito à “identidade” e que está intrinsecamente ligada com as noções de representação e de localidade, é possível inferir que a identidade pode ser entendida como um processo dinâmico de construção de significados em torno de quem somos, e é influenciada pelas narrativas culturais e sociais que nos rodeiam. E no contexto do objeto em questão, a identidade carioca é moldada em grande parte pelas práticas culturais que incluem, por exemplo, o jogo do bicho e o Carnaval.

Para fazer a abordagem ao eixo, os questionamentos levantados são: Como a série desenvolve os laços identitários dos bicheiros e os posiciona em relação à sociedade carioca e sua cultura? De que maneira a série Vale o Escrito retrata o impacto do jogo do bicho na construção da identidade cultural carioca, especialmente no que tange ao Carnaval e às classes populares? De que forma o jogo do bicho é representado como parte da identidade dos personagens locais, e como essa identidade é moldada pela dualidade entre a ilegalidade e a aceitação popular?

No caso do jogo do bicho, ele não se limita a ser uma prática ilícita; ele faz parte da construção da identidade carioca, especialmente em termos de como as classes populares e os subúrbios foram representados ao longo do tempo.

O jogo do bicho se insere profundamente na identidade cultural do Rio de Janeiro. Em muitos bairros, o bicheiro não é visto apenas como um criminoso, mas como uma figura de poder local, que financia o Carnaval, patrocina atividades comunitárias e age como um "protetor" de sua comunidade. A série “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho” explora essa faceta do jogo do bicho, apresentando personagens que se tornaram verdadeiros "donos" de seus bairros, influenciando diretamente na construção das identidades locais e na percepção da população sobre o que é legal e o que é legítimo.

Ao longo dos episódios, os bicheiros são retratados não apenas como criminosos, mas também como personagens profundamente entrelaçados com as

dinâmicas sociais, culturais e políticas do Rio de Janeiro. Ao longo da análise do objeto, é perceptível como os bicheiros se tornaram ícones culturais, provando que a prática de “fazer uma fézinha”, citada diversas vezes no produto, está enraizada na vida cotidiana do carioca.

Toda essa legitimação da figura desses personagens, que não apenas controlam o sistema de apostas, mas também são figuras que financiam atividades culturais, como o Carnaval e as escolas de samba, é vista no depoimento de figuras como Milton Cunha, influente carnavalesco e Boni, ex vice-presidente de operações da TV Globo, mostrando a associação suas identidades à preservação e ao desenvolvimento de tradições populares. Por meio desse apoio financeiro e social, os bicheiros construíram uma imagem de "patronos" da cultura popular, o que os posiciona de maneira ambígua entre a marginalidade e a aceitação social.

Imagem 4: José Bonifácio de Oliveira Sobrinho, o Boni, ao lado dos bicheiros Anísio Abraão David e Capitão Guimarães



Fonte: Reprodução/Globoplay

Além disso, como destacado no primeiro episódio, o carnaval e as escolas de samba cumprem um papel de lavagem de imagem para esses bicheiros, criando um espaço que proporciona maior aceitação pública a contraventores e os aproximando de figuras públicas, ou até mesmo políticos, como ilustrado na imagem abaixo, onde Eduardo Paes, prefeito da cidade do Rio de Janeiro, dividindo espaço com Luizinho Guimarães, presidente da Vila Isabel e herdeiro do Jogo do Bicho.

Imagem 5: Eduardo Paes, em plano central e Luizinho Guimarães ao fundo.



Fonte: Reprodução/Globoplay

Para Eduardo Paes, "esse espaço de sonoridade democrática, que significa a escola de samba, é sempre um lugar para você conseguir um posto e ser chamado de algum nome".² O que comprova a fala do prefeito é a criação da LIESA, a Liga das Escolas de Samba do Rio de Janeiro, o que faz com que os bicheiros tenham total controle do espetáculo, que é retirado das mãos da prefeitura, levando a estrutura da "Cúpula" para o carnaval, funcionando como um acordo entre os bicheiros, "cartelizando" a estrutura e comandando as ações a partir dos interesses do grupo.

² Disponível em: globoplay.globo.com/v/12072528/. Acesso em: 27 set. 2024

Imagem 6: Castor de Andrade, patrono da Mocidade Independente de Padre Miguel, desfilando na Sapucaí



Fonte: Reprodução/Globoplay

Fica clara a forma com que os bicheiros desenvolveram laços identitários com a sociedade carioca ao se inserirem nas camadas populares a partir da identidade cultural da cidade, especialmente entre os mais pobres, que muitas vezes os viam como uma alternativa às instituições formais de poder, que eram percebidas como distantes ou corruptas. Isso contribuiu para a construção de uma identidade que mistura poder, resistência e pertencimento local.

Ademais, a relação dos bicheiros com a população revela uma interação entre ilegalidade e legitimidade cultural, na qual suas práticas, embora ilegais, são socialmente aceitas em muitos círculos.

Porém, vale apontar, o papel da narrativa da série posicionando os bicheiros em uma tensão constante entre o pertencimento cultural e a marginalização legal, sendo retratados como figuras que se movem entre o mundo da legalidade e da ilegalidade, desafiando o sistema formal, mas ao mesmo tempo sendo parte intrínseca da cultura carioca.

Esse dualismo é fundamental para entender como a identidade dos bicheiros é construída: ao mesmo tempo em que são vistos como vilões por muitos setores da sociedade, eles também representam um símbolo de resistência e poder popular em

outros, especialmente nos bairros que dependem de suas contribuições culturais e econômicas.

Neste aspecto, vale destacar ainda o papel dos depoimentos e entrevistas na construção da narrativa de "Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho", desenvolvendo os laços identitários dos bicheiros ao mostrar como suas identidades estão em constante negociação entre a cultura popular carioca e as instituições de poder, refletindo as complexidades de sua posição na sociedade, de acordo com a visão de cada entrevistado.

E por fim, no eixo 3, ao qual buscamos observar a série a partir do conceito de "localidade cultural", que se relaciona com o entendimento do espaço físico e simbólico onde determinados fenômenos acontecem, além de compreender como esses espaços contribuem para a construção de práticas sociais e culturais, algumas perguntas nos auxiliam a compreender estas questões. São elas: De que forma a série Vale o Escrito retrata a relação entre o jogo do bicho e o contexto espacial e cultural do Rio de Janeiro? De que maneira a série retrata o impacto do jogo do bicho nas diferentes regiões do Rio de Janeiro? Quais são as diferenças na sua inserção entre as áreas centrais e as periféricas? Como a narrativa da série reflete a interação entre o poder local (bicheiros) e as estruturas de poder formal (polícia e política) no Rio de Janeiro?

Em relação à primeira pergunta, no contexto da série Documental, "Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho", a localidade é uma perspectiva importante de ser investigada, pois a série utiliza o espaço urbano carioca como pano de fundo para narrar as disputas violentas, as alianças políticas e o cotidiano de uma cidade onde o jogo se tornou parte essencial da economia e da cultura popular.

Além disso, a relação entre o jogo do bicho e os bairros cariocas, como Bangu, Padre Miguel, Madureira e o Centro, é primordial para entender como o bicho se estruturou em diferentes áreas, ganhando características e significados particulares em cada uma delas.

Deste modo, a série "Vale o Escrito - a Guerra do Jogo do Bicho" destaca o papel central de Capitão Guimarães na divisão e controle dos territórios ligados ao jogo do bicho no Rio de Janeiro. Capitão Guimarães, ex-militar, estando envolvido também em casos de tortura, e figura proeminente no cenário da contravenção, ganhando o apelido de "STF do Jogo do Bicho", atuou como um dos principais líderes na estruturação do jogo em diferentes áreas da cidade, sendo responsável

por articular alianças entre os bicheiros e distribuir o controle de pontos estratégicos. Essa ação coordenada pelo Capitão Guimarães foi fundamental para o fim das disputas territoriais entre os bicheiros, que segundo relatos presentes no documentário, além de chamar atenção de forma negativa, pela alta mortalidade, atrapalhava o crescimento do negócio.

E ainda neste contexto, observamos que a série revela como essa divisão territorial não se tratava apenas de uma questão econômica, mas também cultural, já que cada região desenvolveu suas próprias relações com o jogo do bicho, adaptando-o às necessidades e características locais. Isso fica ainda mais perceptível quando a série usa um mapa, que além de marcar os territórios, destaca os pontos turísticos da cidade, deixando um recado sobre essa relação do crime com a cultura carioca.

Imagem 7: Mapa mostrando a divisão dos territórios dos bicheiros no Rio de Janeiro



Fonte: Reprodução/Globoplay

Imagem 8: Mapa mostrando a divisão dos territórios dos bicheiros no Rio de Janeiro - 2



Fonte: Reprodução/Globoplay

A influência de Guimarães também se estendeu ao Carnaval, fortalecendo laços com as escolas de samba, o que ajudou a legitimar o jogo do bicho como parte da cultura popular carioca. Dessa forma, a atuação de Capitão Guimarães é essencial para compreender como o jogo do bicho se inseriu na dinâmica urbana e cultural do Rio de Janeiro, moldando identidades e consolidando o poder dos bicheiros em diferentes territórios da cidade.

Originário de uma prática popular nos bairros cariocas, o jogo do bicho manteve uma forte conexão com suas raízes culturais, associado às tradições e ao cotidiano da cidade. A partir da análise, constatamos que o jogo está diretamente ligado à violência e ao confronto com o Estado, refletindo as desigualdades sociais do Rio de Janeiro, sendo relatado em “Vale o Escrito” como um retrato das complexas relações de poder que sustentam o jogo nessas diferentes regiões, mostrando as tensões entre a tradição cultural e as consequências da marginalidade, se ajustando às novas realidades sociais e políticas e ganhando complexidade com alianças políticas, envolvimento com o crime organizado e o uso das novas mídias.

Um ponto primordial da série que traça a necessidade de novas realidades sociais e políticas para se prevalecer no campo territorial e defender as tradições acordadas por trás da localidade é a chegada de Adriano da Nóbrega, que com

tamanha importância para a realidade atual do jogo que ganha na série um episódio com depoimentos inéditos de sua viúva, Júlia Lotufo.

‘Sócio Fantasma’, como no título do episódio 5, ou “Anjo Caído”, como o intitulado por muitos, migrou de um contexto de legalidade e autoridade estatal, enquanto policial de elite no BOPE, para um cenário de ilegalidade, tornando-se uma figura-chave no crime organizado do Rio de Janeiro. Tido como um policial exemplar no batalhão, é criador do “Escritório do Crime”, grupo de milicianos e assassinos de aluguel, integrando diferentes redes criminosas, ajudando a consolidar o controle territorial de forma mais abrangente e conectando práticas tradicionais de contravenção a novas formas de violência e poder, Adriano é fundamental no contexto atual de localidade do jogo do bicho.

Imagem 9: Matéria no Jornal “Extra” sobre Adriano da Nóbrega



Fonte: Reprodução/Globoplay

É através da figura do miliciano e bicheiro, Adriano da Nóbrega, que podemos responder como a narrativa da série reflete a interação entre o poder local (bicheiros) e as estruturas de poder formal (polícia e política) no Rio de Janeiro.

Adriano da Nóbrega personifica uma nova fase na relação entre o poder local e as elites criminosas no Rio. Sua figura é uma representação de como o jogo do bicho, tradicionalmente vinculado a uma forma de contravenção quase institucionalizada, passou a se misturar com estruturas paramilitares e práticas de

violência mais explícitas. Essa aliança molda a atual configuração do jogo do bicho, tornando-o não apenas uma prática de apostas, mas um elemento central nas disputas de poder pela cidade, especialmente nas periferias.

Além de um papel significativo na reconfiguração territorial do jogo do bicho no Rio de Janeiro. Através de sua liderança no "Escritório do Crime", ele ajudou a reorganizar a distribuição de poder e influência entre os bicheiros, especialmente em áreas controladas pelas milícias, como a Zona Oeste. Isso mostra uma evolução no *modus operandi* do jogo, que se adaptou às novas dinâmicas territoriais da cidade, onde grupos paramilitares exercem controle não apenas sobre atividades criminosas, mas também sobre serviços essenciais e a economia local.

Imagem 10: Mapa exposto na série, marcado oficialmente a entrada de Adriano, a partir da narrativa



Fonte: Reprodução/Globoplay

Adriano da Nóbrega, representa a interseção complexa entre o poder militarizado, a milícia e o Estado, revelando as conexões profundas entre o crime organizado e as estruturas formais de poder no Rio de Janeiro. Sua trajetória ilustra como figuras provenientes da polícia, com treinamento especializado e acesso a redes de influência, ligadas até mesmo ao ex-presidente da república, podem utilizar sua experiência e capital social para se estabelecerem como líderes em organizações criminosas com forte influência territorial.

Ademais, suas experiências o posicionam como alguém com um conhecimento profundo sobre as operações de segurança pública, táticas militares e o funcionamento interno das forças policiais. Ao migrar para o crime organizado, ele levou consigo não apenas esse conhecimento, mas também uma rede de contatos dentro da própria polícia, o que o tornou uma figura ainda mais poderosa no contexto das milícias.

Avançando na investigação, é possível inferir que a série Vale o Escrito ilustra, com relatos de policiais civis, delegados e até mesmo capitão do BOPE, como a milícia não apenas domina territórios físicos, mas também consegue influenciar as estruturas formais de poder. O vínculo de Adriano com figuras políticas poderosas, além de sua rede de contatos policiais, permitiu que ele atuasse na proteção de interesses criminosos dentro do próprio Estado. Esse tipo de influência se manifestou em diversos níveis, desde alianças com políticos locais, garantindo impunidade e controle sobre áreas, até a criação de um sistema de coação e medo que silencia opositores e reforça o domínio das milícias.

Neste sentido, identificamos que Adriano da Nóbrega tem, na série documental, o papel de personificar a fusão entre o crime e o Estado, representando uma figura que soube usar sua origem nas forças de segurança para não apenas construir um império criminoso com as milícias, como também garantir que esse império fosse mantido por meio de alianças estratégicas com atores políticos e do sistema de justiça. Seu papel revela como o poder estatal pode ser corrompido por essas redes de influência, com a polícia e o Jogo do Bicho funcionando como dois lados da mesma moeda em um contexto de controle territorial e econômico.

Diante disso, podemos observar que toda a construção da série “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho” passa pelas decisões estratégicas que envolvem três eixos principais: representação, identidade e localidade cultural. A representação do jogo do bicho e seus personagens complexos é moldada não somente pelas entrevistas e depoimentos, como também pelas escolhas visuais que revelam os contrastes e as tensões entre os diferentes mundos retratados, como o poder dos bicheiros e suas conexões com a sociedade carioca.

Nos eixos representação e identidade, a série explora como as figuras envolvidas no jogo do bicho, como os bicheiros e seus aliados, constroem e reforçam seus vínculos de pertencimento e seus laços identitários em relação ao poder, à violência e à cultura local. Já na perspectiva da localidade cultural, é

possível destacar a ambientação nos bairros cariocas emblemáticos e a delimitação das novas realidades sociais e políticas no campo territorial como forma de defender as tradições acordadas por trás da localidade, captando, assim, o impacto do jogo nas dinâmicas sociais e territoriais.

E neste panorama, percebemos que a combinação destes elementos visuais e narrativos evidencia que as escolhas da direção e da produção não atuam de forma passiva, mas sim potencializam a profundidade da história, destacando como essas questões interagem e moldam a narrativa da série.

5. Considerações Finais

Após a análise empreendida, a primeira consideração a ser feita é que não existe a cidade do Rio de Janeiro sem a presença do “jogo do bicho”. Isso porque foi possível compreender, a partir da investigação, que o jogo está enraizado na cultura carioca por décadas e, como tradição, passa por gerações, e não somente o comando do jogo, como também os ensinamentos por trás da escolha dos bichos, através das formas mais curiosas.

De maneira esclarecedora e robusta, a série documental “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho” apresenta uma fácil compreensão do jogo do bicho e de seu impacto na sociedade carioca, “enaltecendo”, em certa medida, as figuras principais e destrinchando as nuances por trás de cada caso, crime ou história, sem ter medo de questionar os entrevistados e retratando os principais personagens e eventos ligados ao jogo. No entanto, também oferece um panorama sobre como essas representações e dinâmicas de poder que moldam e são moldadas pela cultura local e pelas interações sociais do Rio de Janeiro.

Ao longo da série, fica evidente que o jogo não é apenas uma prática ilegal, como também é uma parte inseparável da vida carioca. Ele se insere nas comunidades e nos bairros com uma profundidade que desafia simplificações morais ou jurídicas. O jogo, especialmente para as classes populares, representa não apenas uma forma de sustento, mas também um símbolo de resistência cultural e uma fonte de identidade comunitária. A série, ao revelar esses detalhes, desafia estereótipos e nos obriga a reavaliar a maneira como julgamos as práticas ilegais e os grupos que delas participam.

Diante do supracitado, fica evidente como as representações sociais, conforme abordadas por teóricos como Roseane Xavier (2002) e Stuart Hall (1993), desempenham um papel crucial na construção da percepção pública sobre o jogo do bicho. A série reforça e, em certos momentos, desafia os estereótipos sobre as classes populares envolvidas nas práticas ilegais, ao destacar tanto as dimensões culturais quanto às implicações políticas e econômicas do jogo. Os personagens centrais, como Rogério de Andrade, Maninho, Shanna Garcia e o Capitão Guimarães, são mostrados não apenas como criminosos, mas como figuras influentes em um sistema que transcende o ilegal, interagindo com a política, a polícia e a sociedade como um todo.

Essas representações complexas permitem uma reflexão crítica sobre a identidade desses personagens e seu papel na construção da identidade carioca. O conceito de identidade cultural discutido por Hall (1993), como algo sempre em processo, em formação, é plenamente ilustrado na série. Os bicheiros e suas famílias não têm identidades fixas, mas sim identidades que se adaptam às circunstâncias, às crises de poder e às mudanças sociais. A partir do "ser" para o "tornar-se", como Hall define, esses personagens navegam entre a tradição e a modernidade, entre a marginalidade e a integração nas esferas formais de poder.

Além disso, a série apresenta personagens que, apesar de estarem envolvidos em atividades ilegais, são retratados como figuras carismáticas e centrais na cultura carioca. As histórias de poder, violência e traições são narradas de forma a mostrar que esses homens (e, em alguns casos, mulheres) se veem como parte essencial do tecido social. Tal construção da identidade é reveladora, pois nos faz questionar até que ponto essas figuras são "vilanizadas" ou romantizadas, e como a própria sociedade, em sua complexidade, constroi e desconstrói essas identidades.

Isto porque é possível inferir que a relação entre o poder dos bicheiros e as estruturas formais de poder, como a polícia e os políticos, é também amplamente explorada, demonstrando como essas figuras marginais se tornaram peças-chave no controle territorial e na economia informal do Rio de Janeiro.

Essa constatação nos leva a uma crítica sobre a forma como a sociedade em geral, e particularmente os setores de poder, lidam com o jogo do bicho. A linha tênue entre a marginalidade e a integração institucional é um dos aspectos mais marcantes. O envolvimento de bicheiros com a política, o Carnaval e até mesmo com a segurança pública, como no caso de Adriano da Nóbrega, ex-policial e miliciano, mostra como o poder informal e o formal se interseccionam no Rio de Janeiro de maneira muitas vezes dissimulada. A cultura do jogo do bicho, ao ser legitimada por certos setores, torna-se uma metáfora do próprio estado brasileiro: marcado por alianças entre forças legais e ilegais, em um contínuo jogo de poder onde o interesse econômico e político prevalece sobre a moralidade pública.

Outro ponto a se destacar é a construção dos episódios, a escolha dos planos e ângulos, e a forma como a imagem e o som são utilizados para contar a história dos personagens e do jogo do bicho. Observamos, a partir da análise que tais opções demonstram o papel ativo da produção audiovisual na construção de significado e as decisões estéticas não apenas complementam a narrativa, como

também enriquecem a experiência do telespectador, oferecendo uma camada adicional de compreensão sobre o impacto do jogo do bicho na sociedade carioca.

Entretanto, esse aspecto também revela a fragilidade do Estado e de suas instituições na construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Isso porque o jogo do bicho e sua persistência ao longo dos anos refletem uma falha institucional em resolver as demandas socioeconômicas das classes populares. O Estado não apenas falhou em erradicar essa prática, mas, em muitos casos, tornou-se cúmplice dela, utilizando-a como mecanismo de controle social e político. A narrativa da série nos mostra claramente como figuras como Bernardo Bello e Rogério de Andrade passaram de bicheiros a líderes com um poder que ultrapassa os limites de suas áreas de atuação. E essa constatação reforça a crítica de que as práticas culturais marginalizadas frequentemente se tornam formas de contestação e, ao mesmo tempo, de conformação com as relações de poder.

Assim, a partir desta análise, podemos concluir que a série Vale o Escrito não é apenas um documentário sobre a história do jogo do bicho, mas também um estudo profundo sobre as dinâmicas de poder, identidade e cultura no Rio de Janeiro. As representações sociais presentes na série ajudam a solidificar e contestar estereótipos sobre as práticas ilegais e as classes populares, enquanto a narrativa visual e sonora complementa essas representações de forma a proporcionar uma visão multifacetada e rica sobre o tema.

E para além de explorar a identidade dos personagens e suas relações com a localidade cultural, a série também lança luz sobre as formas como o jogo do bicho influenciou, e continua a influenciar, as dinâmicas sociais e políticas da cidade, reforçando a complexidade das interações entre o legal e o ilegal, o tradicional e o moderno.

Por fim, a investigação da série nos permite uma reflexão crítica sobre o papel das práticas culturais marginalizadas na formação da identidade local e como essas práticas são interpretadas e reinterpretadas ao longo do tempo. O jogo do bicho, apesar de sua ilegalidade, tornou-se um elemento essencial da cultura popular carioca, moldando a forma como a sociedade enxerga as classes populares e suas interações com o poder. “Vale o Escrito - A Guerra do Jogo do Bicho” oferece um retrato denso e intrigante sobre como essas práticas ilegais, aparentemente à margem, são, na verdade, centrais na compreensão das dinâmicas culturais e

sociais do Rio de Janeiro, longe de ser um fenômeno isolado, é uma metáfora das tensões, desigualdades e resistências que definem o Brasil e sua história.

6. Referências bibliográficas

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**: tratado de sociologia do conhecimento. Tradução Floriano de Souza Fernandes. Petrópolis, Vozes, 1985.

BHABHA, Homi. **O Local da Cultura**. Tradução Eliana L.L. Reis, Gláucia R. Gonçalves e Myriam Ávila. Belo Horizonte; Editora da UFMG, 1998.

CHARLA PODCAST. **Aula histórica sobre a origem da cúpula do jogo do bicho**. Youtube, 26 abr. 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TI7JqHT_Wtc. Acesso em: 25 set. 2024.

CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade . Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. **Culturas híbridas, poderes oblíquos**. São Paulo: EDUSP, 1997. p .283-350.

CANCLINI, Nestor G. **Consumidores & cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1995.

COUTINHO; Iluska Maria da Silva. **O telejornalismo narrado nas pesquisas e a busca por cientificidade: A análise da materialidade audiovisual como método possível**. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3118-1.pdf>. Acesso em: 24 set. 2024.

COUTINHO, Iluska Maria da Silva. **Dramaturgia do telejornalismo**: a narrativa da informação em rede e nas emissoras de televisão de Juiz de Fora-MG. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.

FRANÇA, Vera Veiga; SIMÕES, Paula Guimarães. Interação. In: FRANÇA, Vera; MARTINS, Bruno; MENDES, André. (Org.). **Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (GRIS): trajetória, conceitos e pesquisa em comunicação**. 1ed. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2014, v., p. 99-102.

GAGLIETTI, Mauro; RIBEIRO, Márcia Helena Saldanha. A Questão da Hibridação Cultural em Néstor García Canclini. VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sul. [...] **Anais eletrônicos...** VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sul, Passo Fundo, UFP, 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2007/resumos/R0585-1.pdf>. Acesso em: 26 set. 2024.

BOTTA, Shanna. **Uma nova vida**: Shanna Garcia, de "Vale o Escrito", volta ao hipismo e sonha com Olimpíadas". GE, 21 maio 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/hipismo/noticia/2024/05/21/a-nova-vida-de-shanna-garcia-estrela-de-vale-o-escrito-volta-ao-hipismo-e-sonha-com-olimpiadas.ghtml>. Acesso em: 25 set. 2024.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva (B. Sidou, Trad.)**. São Paulo: Centauro, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ed. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP & A, 2006.

HALL, Stuart. **Da Diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15 - 46, jul./dez, 1997.

HALL, Stuart. Old and new identities, old and new ethnicities. In: KING, Anthony D. (Ed.). **Culture globalization and the world-system**. Londres, LacMilan, Nova York: State University of New York, 1993.

LIMA, Artur de Sousa. **A efetividade dos procedimentos policiais relativos ao jogo do bicho: uma análise sobre os termos circunstanciados de ocorrência registrados no município de Horizonte/Ce**. Monografia (Graduação em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021, 66 f. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/59051>. Acesso em: 27 set. 2024.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

MATTELART, Armand. **Introdução aos Estudos Culturais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

MELLA, José Luiz Villar. **Temporalidade e identidade: o jogo do bicho no Rio de Pereira Passos**. Revista Rio de Janeiro, n. 10, p. 109, maio-ago. 2003.

MOSCOVICI, Serge. **A Máquina de Fazer Deuses**. Rio de Janeiro: Imago, 1990

MOSCOVICI, Serge. **O Fenômeno das representações sociais**. In: MOSCOVICI, Serge. Representações sociais: investigações em psicologia social. A. Guareschi. 5ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007, p. 29-110.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2003.

MORESCO, Marcielly Cristina; RIBEIRO, Regiane. O conceito de identidade nos estudos culturais britânicos e latino-americanos: um resgate teórico. **Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, v. 14, n. 27, 2015.

PAES, Eduardo. **Declaração no episódio 1**. Vale o Escrito – A Guerra do Jogo do Bicho. Direção: Rodrigo Séllos. Produção: Globoplay. Rio de Janeiro: Globoplay, 2023. Episódio 1.

SCHOPENHAUER, A. **O mundo como vontade e como representação**. Trad. M. F. Sá Correia. Rio de Janeiro: Contrapontos, 2001

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário** - 2ªed. - Porto Alegre: Sulina, 2006.

SIMAS, Luiz Antônio. **Maldito invento dum baronete: uma breve história do jogo do bicho**. 1. ed. Rio de Janeiro: Mórula, 2024.

TECIDIO, Luciana. **Pedro Bial sobre 'Vale o Escrito': 'Tem a eloquência de produto de ficção, mas é tudo verdade'**. Gshow, 13 nov. 2023. Disponível em: <https://gshow.globo.com/tudo-mais/pop/noticia/pedro-bial-sobre-vale-o-escrito-tem-a-eloquencia-de-um-produto-de-ficcao-mas-como-costuma-ser-no-brasil-e-tudo-verdade.ghtml>. Acesso em: 25 set. 2024.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e Diferença: uma introdução teórica e conceitual. In:

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e Diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. 14^a ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

XAVIER, Roseane. **Representação social e ideologia: conceitos intercambiáveis?**
Recebido em: 11 nov. 2002. 1^a revisão reformulada em 20 jan. 2003.