



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

3 | 2015

Questionner les jeux d'argent et de hasard

Jogo do bicho : un jeu de hasard au cœur de l'économie carioca

Tizuko Morchida Kishimoto



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/377>

DOI : 10.4000/sdj.377

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Tizuko Morchida Kishimoto, « *Jogo do bicho* : un jeu de hasard au cœur de l'économie carioca », *Sciences du jeu* [En ligne], 3 | 2015, mis en ligne le 22 juillet 2015, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/377> ; DOI : 10.4000/sdj.377

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

Tous droits réservés

Jogo do bicho : un jeu de hasard au cœur de l'économie carioca

Tizuko Morchida Kishimoto

- 1 Dans un article publié en 1948, Roger Caillois analyse les jeux de hasard et d'argent, parmi lesquels le *jogo do bicho* (« jeu des bêtes »)¹, comme une activité improductive, dénuée d'intérêts matériels, qui encourage la dépense plutôt que l'épargne et engendre la corruption. Cette analyse s'applique plus largement à tous les jeux de hasard et d'argent pratiqués en Amérique Ibérique, les populations de ces pays, notamment les Brésiliens, étant caractérisés de manière générale comme des gens dépensiers, avides de plaisirs et donc particulièrement joueurs : « Avidité et plaisir se conjuguent dans le goût, – que les observateurs ont si souvent noté en Amérique Ibérique, – des jeux de hasard. » (Caillois, 1948, p. 429).
- 2 L'absence de données sur les particularités des cultures locales, les significations et les usages de ces jeux dans chaque pays a amené les anthropologues brésiliens DaMatta et Soárez (1999) à considérer que cette étude pionnière de Caillois « pêche par la généralité de sa thèse et par l'ethnocentrisme de sa perspective » (DaMatta et Soárez, 1999, p. 21). Selon eux, il y a chez Caillois une prédominance du concept de progrès national et moral sur lequel se fondent les arguments contre le jeu en France, en Angleterre et en Amérique. Il est implicite dans cette notion que les brésiliens dépensent plus qu'ils ne gagnent, ce qui crée un système d'endettement constant. Selon Caillois, la pratique du jeu des bêtes encouragerait la recherche du gain immédiat, « sans qu'il puisse jamais se transformer à son tour en force productive » (Caillois, 1948, p. 434). En conséquence, DaMatta et Soárez (1999) portent un autre regard sur le jeu des bêtes qui sera exposé dans cet article.
- 3 Cet article a pour but de montrer le parcours centenaire de ce jeu de hasard et d'argent qui, selon DaMatta et Soárez (1999), implique un lien complexe entre le jeu des bêtes et l'imaginaire des rêves, de l'art divinatoire et de la numérologie. Après avoir remis en question les préceptes de Caillois sur l'improductivité du jeu, nous présenterons l'histoire du jeu des bêtes à Rio de Janeiro et son développement futur en relation avec les écoles de samba au Brésil, en nous référant notamment aux travaux de Queiroz (1985), Soares

(1993), Chinelle & Silva (2004), Bezerra (2009), Misse (2011), Prestes Filho (2012). Enfin, nous nous appuyerons sur les analyses de Brougère (1998) concernant la culture ludique, ainsi que celles d'Amadiou (2011) sur les jeux de hasard dans une société de consommation et des loisirs, pour mieux saisir le nouveau contexte social engendré par la situation actuelle du jeu des bêtes.

Le jeu des bêtes comme un jeu improductif

- 4 C'est surtout dans un article intitulé *Économie quotidienne et jeux de hasard en Amérique Ibérique* que Caillois (1948) aborde le jeu des bêtes. Il y prend l'exemple de plusieurs jeux de hasard : le loto au Mexique, le combat de coqs aux Antilles et en Colombie, les jeux de plateau à Porto Rico et, parmi les loteries, il mentionne la *quiniela* d'Argentine et le jeu des bêtes au Brésil. L'auteur ne discute pas les singularités, les usages et les significations de ces jeux dans chaque pays, il constate de façon très générale que, dans ces pays, on joue trop, on travaille peu, on dépense plus que ce que l'on possède, contrairement aux pays européens, dans lesquels on travaille et on épargne davantage. Se substituant en quelque sorte à l'épargne, le jeu apparaît, selon Caillois, comme « une circulation de richesse accélérée, hasardeuse et par essence improductive, puisqu'il n'est aux gains des uns qu'une seule origine : les pertes de autres » (Caillois, 1948, p. 429).
- 5 Pour saisir ce que signifie cette improductivité selon Caillois, il faut se référer à son approche théorique du jeu, exposée dans *Les jeux et les hommes* (Caillois, 1967). Dans cet ouvrage, l'auteur introduit le débat sur le jeu en reprenant la définition de Huizinga, dans *Homo ludens* :

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel (Huizinga cité par Caillois, 1967, p. 32,33).
- 6 Selon Caillois, si la définition de Huizinga est remarquable, le fait de définir le jeu comme « une action dénuée de tout intérêt matériel » exclut du concept l'ensemble des jeux de hasard et d'argent, ce qui explique qu'ils « n'ont pratiquement aucune place dans l'ouvrage de Huizinga » (Caillois, 1967, p. 34). Pour sa part, Caillois définit essentiellement le jeu, comme « une activité improductive – il ne crée pas d'avantages, ni de richesse, le profit se déplace simplement parmi les joueurs. Et, sauf le déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, ils aboutissent à une situation identique à celle du début de la partie » (Caillois, 1967, p. 43). Nous verrons que cette nouvelle définition du jeu n'aide pas la compréhension d'un jeu de hasard qui, comme le jeu des bêtes, s'attache à l'argent, produit des avantages et des richesses, et s'inscrit pleinement dans la vie courante des joueurs.
- 7 Par ailleurs, Caillois considère le jeu des bêtes comme un jeu d'*alea*, au même titre que la roulette ou la loterie. Or, selon lui, « l'*alea* nie le travail, la patience, l'habileté, la qualification » (Caillois, 1967, p. 57) ; ainsi le jeu est vu comme une « démission de la volonté, un abandon au destin » (p. 57). Caillois montre ainsi le joueur comme un être peu intelligent, sans volonté, sans pouvoir de décision et soumis au « verdict aveugle de la

chance » (Caillois, 1967, p. 58). En plus d'être moraliste, cette description du joueur ne saurait s'appliquer aux jeux de hasard qui, comme le jeu des bêtes, nécessitent une réflexion élaborée. Pourtant, Caillois considère le jeu des bêtes comme un jeu de hasard pur dont l'*alea* serait corrompu par la superstition des joueurs : « Avec la superstition, naît la corruption de l'*alea*. » (Caillois, 1967, p. 102). En parlant de corruption de l'*alea*, l'auteur suggère l'existence d'un hasard absolu face auquel le joueur devrait rester « entièrement passif » (Caillois, 1967, p. 56), ce qui justifie cette critique de DaMatta et Soárez (1999), dans une note en bas de page de *Águias, Burros e Borboletas* (Aigles, Ânes et Papillons) : « Comme beaucoup d'autres chercheurs, [Caillois] ne comprend pas [...] les relations complexes entre la bête, les chiffres et les actions sociales » (DaMatta et Soares, 1999, p. 22).

La naissance du jeu des bêtes à Rio de Janeiro

- 8 Les études sociologiques de Da Matta et Soárez (1999) sur l'histoire de la création du jeu soulignent sa dualité : simple tirage au sort récompensant les plus chanceux, ce jeu de hasard fut peu à peu associé à un système complexe mené par des « banquiers » – sorte de bailleurs de fond du jeu des bêtes –, et associé par les joueurs à des représentations provenant de l'interprétation des rêves, de l'art divinatoire et de la numérologie. Son histoire est liée à João Batista Viana Drummond (1825-1897), personnage important au Brésil.²
- 9 En 1872, Drummond obtint une parcelle dans la « Fazenda dos Macacos » (une propriété agricole de Rio) et la divisa en plusieurs lots, en y menant un projet architectural d'esthétique parisienne, avec de grandes avenues qui contrastent avec les étroites rues portugaises. Ce projet donna naissance au quartier de Vila Isabel, nommé ainsi en hommage à la princesse Isabel et aux abolitionnistes. Dans ce lieu, en 1888, le Baron de Drummond inaugura le premier zoo de Rio de Janeiro, en partenariat avec les autorités de la ville. C'était quelque chose d'inédit dans la Capitale de l'Empire et le zoo commença à être visité pour le loisir, le divertissement et l'éducation des habitants. À ce titre, il obtint une remise totale d'impôts et recevait les droits de douanes d'importation de plantes et d'animaux. En outre, il obtint une subvention du gouvernement impérial pour l'entretien du zoo, du fait de l'ouverture gratuite au public.
- 10 Cette situation privilégiée fut remise en cause par la chute de l'Empire et la proclamation de la République, en 1889. Suite au changement du système politique, le gouvernement coupa les subsides et l'utilisation de ressources gouvernementales pour maintenir des activités privées. Ce fut le cas du zoo, propriété individuelle du baron, un membre de l'aristocratie. Menacé de fermeture, après la disparition des subventions officielles, le baron chercha une solution pour financer le zoo. Il accepta ainsi la suggestion de Manuel Ismael Zevada, de créer un jeu avec les « bêtes » de son zoo, comme il l'avait fait avec le *jogo das flores* (« jeu des fleurs »), un jeu de hasard fondé sur une association entre les noms de vingt-cinq fleurs et quelques numéros. Le nouveau jeu proposé par Zevada à Drummond avait un format proche du jeu des fleurs, remplaçant simplement les fleurs par des bêtes. Le baron obtint l'autorisation de la municipalité de rendre ce jeu licite, en le soumettant à l'imposition. C'était la naissance du jeu des bêtes, en 1892. Le succès fut immédiat. Après seulement trois mois d'existence, le jeu rapportait, en un seul dimanche, huit fois la subvention annuelle qui était accordé à l'époque de l'Empire pour l'entretien du zoo. Entre temps, Zevada était devenu le gérant du zoo, ce qui conduira Luis Edmundo

da Costa à ce commentaire : « ce que Zevada n'avait pas gagné avec la botanique, le zoo commençait à lui apporter » (Luis Edmundo da Costa, 1938, cité par Da Matta et Soárez, 1999, p. 70).

- 11 À ses débuts le jeu se déroulait de la manière suivante : pour entrer au zoo, chaque visiteur achetait un billet avec l'image d'une des vingt-cinq bêtes du jeu qui ensuite donnait lieu à un tirage au sort : celui qui détenait la bonne image recevait alors une récompense vingt fois supérieur au prix du billet. Pour effectuer le tirage au sort, le baron choisissait au matin l'image d'une bête sur un énorme tableau. Ce tableau en bois était fermé à clé dans une sorte de cage couverte, hissée à un mât, érigé à la porte principale du zoo. Le tableau en question était inaccessible, sauf pour le baron qui, chaque après-midi, faisait fonctionner le dispositif pour afficher l'image de la bête tirée au sort, personne ne remettant en doute le résultat du tirage.
- 12 Dans sa première configuration, le jeu des bêtes se présentait comme une simple loterie avec une récompense pour les visiteurs du zoo. C'est le baron lui-même qui décidait quelle était la bête du jour. Par conséquent, les habitués du zoo ne faisaient pas de pari et ne choisissaient pas la bête. Ils recevaient les billets pour entrer au zoo, avec le nom de la bête, et attendaient le tirage au sort, selon le principe de la tombola en France. Dès la création du jeu, certains clients auraient demandé à pouvoir choisir la bête sur laquelle ils allaient parier : « Donne-moi une vache, cinq crocodiles, trois lapins, deux chats etc. » (Da Matta et Soárez, 1999, p. 72). Cela montre bien l'intérêt que le jeu suscitait déjà chez les joueurs. Il n'y a pas de données précises sur le moment où le jeu passe du simple tirage au sort à une logique de pari. Mais à travers cette évolution, le jeu des bêtes se démarque de la première phase, quand il n'y avait pas de liberté d'action ou de décision des joueurs quant au choix des bêtes. Les joueurs peuvent désormais choisir librement leurs bêtes, en se basant par exemple sur des prémonitions, des superstitions ou sur l'interprétation de rêves. Avec cette liberté de choix pour parier, il était par ailleurs devenu nécessaire d'utiliser des numéros pour composer les paris, ce qui suscita l'intérêt des joueurs pour la numérologie.
- 13 La nouvelle structure du jeu rendit possible son élargissement en dehors du zoo. Entre 1892, l'année de sa création, et 1895, le jeu devint très populaire et certains visiteurs du zoo y venaient uniquement pour jouer et spéculer sur le gain. Commencent alors à apparaître des intermédiaires et des négociants qui portent le jeu hors du zoo, en revendant des billets à l'extérieur et en créant une nouvelle organisation pour le développement du jeu des bêtes, dans des entrepôts par exemple, chez le barbier, dans les bars, ou encore dans des petits commerces, qui faisaient office de bureau de vente (souvent composé d'une simple table et d'une chaise). Ces intermédiaires étaient chargés de la vente et aussi de la divulgation des résultats du tirage. Comme le tirage avait lieu au zoo, ils achetaient une grande quantité de billets sur place pour ensuite les revendre en dehors du zoo. Ces intermédiaires allaient devenir des médiateurs entre le jeu et les joueurs. Ce système permit la création d'une nouvelle forme d'organisation du jeu et assura le développement et l'expansion du jeu des bêtes (Da Matta et Soárez, 1999).
- 14 À Rio de Janeiro se développent des journaux entièrement consacrés aux prédictions (« *palpites* ») pour le jeu des bêtes, comme *O Mascote*, *O Talismã*, *o Bicho*, *A Ronda*, *O Rio Nu* et *O Palpite*. Ils furent décisifs pour le développement du jeu. D'autres journaux, plus généralistes, comme le *Jornal do Brasil*, *O Radical* et *A Manhã*, avaient également des sections où les résultats étaient publiés. Comme le soulignent DaMatta et Soárez (1999, p. 87) : « Avec les journaux, la bête envahit tout le pays ».

- 15 Il y a actuellement dans le pays une diversité de supports permettant de former des hypothèses sur le jeu des bêtes, différentes sources telles que des sites, des livres, des manuels, mais aussi des croyances populaires et des ouvrages issus de la tradition folklorique servent à interpréter les rêves comme des signes pour jouer au *Bicho* : par exemple, rêver d'un oiseau noir, c'est l'indice de L'AUTRUCHE ; une personne astucieuse fait penser à L'AIGLE ; une belle femme, c'est le PAPILLON ; rêver d'une fuite ou d'une poursuite c'est l'indice du CHIEN ; un alpiniste fait penser à la CHÈVRE ; le désert renvoie au CHAMEAU (DaMatta et Soárez, 1999). Il y a aussi des superstitions à propos des rêves sur les morts ou les personnes disparues, ces derniers pouvant indiquer au rêveur le numéro à jouer. Nous y trouvons également des associations avec les dates de naissance, de mort, de mariage, d'obtention d'un diplôme, etc. Certains joueurs utilisent même les numéros des décrets gouvernementaux qui interdirent le jeu des bêtes au Brésil pour faire leurs paris. On peut ainsi voir dans les croyances populaires, l'origine des superstitions autour du pouvoir des numéros.
- 16 Le rapport entre les bêtes et les numéros est présenté dans le tableau ci-dessous :

Tableau n° 1 : correspondance entre les « groupes » des bêtes et les « dizaines »

Groupes	Dizaines	Groupes	Dizaines	Groupes	Dizaines
1 : Autruche	01, 02, 03, 04	9 : Serpent	33, 34, 35, 36	17 : Singe	65, 66, 67, 68
2 : Aigle	05, 06, 07, 08	10 : Lapin	37, 38, 39, 40	18 : Porc	69, 70, 71, 72
3 : Âne	09, 10, 11, 12	11 : Cheval	41, 42, 43, 44	19 : Paon	73, 74, 75, 76
4 : Papillon	12, 14, 15, 16	12 : Éléphant	45, 46, 47, 48	20 : Dinde	77, 78, 79, 80
5 : Chien	17, 18, 19, 20	13 : Coq	49, 50, 51, 52	21 : Taureau	81, 82, 83, 84
6 : Chèvre	21, 22, 23, 24	14 : Chat	53, 54, 55, 56	22 : Tigre	85, 86, 87, 88
7 : Mouton	25, 26, 27, 28	15 : Crocodile	57, 58, 59, 60	23 : Ours	89, 90, 91, 92
8 : Chameau	9, 30, 31, 32	16 : Lion	61, 62, 63, 64	24 : Cerf	93, 94, 95, 96
				25 : Vache	97, 98, 99, 100

*Tableau élaboré par l'auteur à partir de vingt-cinq bêtes

- 17 Le jeu des bêtes contient vingt-cinq « groupes » de bêtes, chacune ayant son propre numéro. Chaque groupe est par ailleurs associé à quatre nombres que l'on nomme des « dizaines ». L'origine de ces dizaines est liée à l'expansion du jeu des bêtes en dehors du zoo et à l'instrumentalisation des chiffres de la Loterie Fédérale comme base pour les tirages. Pour rendre ce nouveau système possible, les organisateurs ont associé chaque bête à quatre numéros supplémentaires pour atteindre un total de cent numéros, c'est-à-dire le même nombre de numéros que la Loterie. Le calcul de ces dizaines se fait de la façon suivante. Par exemple, le singe, le 17, compte quatre autres numéros dans son groupe (65, 66, 67, 68), obtenus par le produit de 17 et 4 ($17 \times 4 = 68$), produit duquel on soustrait le numéro 1, jusqu'à l'obtention des quatre numéros ($17 \times 4 = 68$; $68 - 1 = 67$; 67

- 1 = 66 ; 66 = 1 = 65). C'est de cette manière que l'on retrouve les quatre dizaines de chaque bête. On peut alors jouer simplement le numéro de chaque bête, par exemple le 17 du Singe, ou d'autres chiffres qui comptent parmi les dizaines du Groupe du Singe (65, 66, 67, 68). Le joueur peut engager un pari soit sur une seule bête pour gagner le prix principal, soit sur plusieurs bêtes pour augmenter ses chances de succès.
- 18 La numérologie apporte au joueur la croyance dans le pouvoir des chiffres. L'interprétation des rêves se fonde sur la croyance dans la symbolique des bêtes. Quand le joueur rêve de cheveux, par exemple, cela indique qu'il doit parier sur le Lion, probablement en raison de sa crinière. En admettant qu'il soit né le 16 du mois, il serait conforté dans son choix.
- 19 La structure de l'organisation du jeu des bêtes permet que les paris soient tenus dans un lieu (*ponto*), qui pouvait être un coin de la rue, un kiosque à journaux, une petite table sur le trottoir, etc. Partout dans la ville, des lieux étaient consacrés au jeu des bêtes. Dans chacun d'entre eux, il y avait un *apontador* (le responsable par l'enregistrement du pari dans un type de carnet). Cette personne était responsable de la tenue des paris et de la relation avec les clients. C'est aussi dans ces lieux que les résultats étaient annoncés et les prix attribués. L'expression *Vale o escrito* (« il vaut ce qui est écrit ») (Cruz, 2000) est la règle la plus importante du jeu des bêtes. C'est ce primat de l'écriture à travers l'enregistrement des paris de chaque joueur qui renforce la fiabilité du processus et la confiance des joueurs dans le système. Tous les paris étant écrits sur papier, le billet dont dispose le joueur garantit le paiement du prix. Si le joueur gagne le prix, mais pour une raison ou une autre l'*apontador* disparaît avec l'argent, le reçu du joueur reste valable. C'est le « banquier » qui atteste le paiement du gain. Il est connu sous la dénomination péjorative de *bicheiro* (propriétaire du lieu de vente du jeu des bêtes), désignation également attribuée aux gérants et aux autres membres de l'organisation. La structure de base est ainsi composée par : le « banquier » propriétaire du système, toujours attaché aux lieux de jeu, les gérants, répartis en régions ou quartiers ; et les *apontadores*, qui sont en contact avec les joueurs et notent les paris dans les carnets.
- 20 La rigueur dans le paiement des prix et les tirages journaliers fit de ce jeu l'un des jeux de hasard préférés des brésiliens qui aimaient voir le résultat paraître le jour même. « Tous jouaient, le marchand, le médecin, le juge, le fonctionnaire, l'agent immobilier » (DaMatta et Soárez, 1999, p. 96). D'après les estimations retenues par Caillois à la fin des années 1940, 60 % à 70 % de la population brésilienne jouaient à la bête (Caillois, 1948, p. 432). Cet enthousiasme fit que le jeu s'étendit partout dans le pays, en maintenant une structure complexe soutenue par un réseau de banquiers (présents dans tous les États du Brésil), et en faisant de l'État de Rio de Janeiro la capitale du jeu des bêtes. Dans ce contexte, tous les efforts du pouvoir public pour réguler le jeu et le rendre officiel échouèrent. Son organisation resta la même, refusant toute modernisation et conservant les billets (« *talonários* ») et le registre manuel des jeux (Soares, 1993) toujours utilisé à l'heure actuelle. Les tirages sont effectués deux fois par semaine en suivant les résultats de la loterie de la Caixa Econômica Federal (une banque publique). Les autres jours de la semaine, ce sont les *bicheiros* qui organisent leur propre tirage, le *Paratodos* (Misse, 2011).
- 21 Pour suivre le processus d'expansion et d'organisation du jeu des bêtes, il est important de comprendre la trajectoire du jeu jusqu'à sa rencontre avec les écoles de samba, ce qui permettra de mobiliser un autre niveau de compréhension du jeu, à partir de son association au pouvoir politique.

Le jeu des bêtes et les écoles de samba

- 22 Pour comprendre la relation entre le jeu des bêtes et les écoles de samba, il faut connaître la genèse des activités liées au carnaval qui commencent autour de 1856, à Rio de Janeiro. Les fêtes du carnaval étaient d'abord limitées aux couches sociales les plus élevées de la population carioca – des sociétés carnavalesques bourgeoises qui défilaient à travers les rues pour divertir la population venue pour assister au spectacle. Ces groupes, soutenus par le commerce et les journaux locaux, défilaient, dansaient et chantaient dans les rues, les clubs et les théâtres, richement habillés. Pourtant, quand un groupe d'artisans, d'ouvriers ou de vagabonds osait se réunir dans n'importe quel coin de la rue pour chanter et danser, il était persécuté par la police. Malgré cette répression, la créativité et l'originalité de leurs instruments musicaux, de leurs chanteurs et de leurs danses aux influences africaines, attirèrent l'attention de la plus haute société carioca, ce qui a conduit à une progressive intégration de ces groupes aux fêtes carnavalesques (Queiroz, 1985).
- 23 Cette évolution créa les conditions d'émergence, en 1928, des écoles de samba, organisations dont les membres revendiquaient entre autres des ascendances africaines : les danses et chants accompagnés d'instruments de musique d'origines africaines sont devenus la base sur laquelle les écoles de samba s'appuyèrent. Ainsi comme les écoles de samba devinrent une expression de la culture populaire brésilienne, il en alla de même pour le genre musical de la samba. Vers 1935, les écoles de samba les mieux organisées transgressent les normes en vigueur et commencent aussi à occuper les rues et d'autres lieux importants lors du carnaval carioca, en concurrence entre elles et avec les sociétés carnavalesques bourgeoises. Très vite la municipalité de Rio de Janeiro rendit légale leur participation au carnaval, tout en leur attribuant une petite subvention, sous réserve que les écoles de samba s'organisent en tant qu'associations de loisirs à but non lucratif. (Queiroz, 1985 ; Bezerra, 2009).
- 24 La période de développement des écoles de samba, de 1930 à 1950, coïncide avec deux évolutions importantes dans la société carioca. La première est liée aux changements économiques et politiques qui conduisirent à l'industrialisation du pays. Cette nouvelle réalité s'est accompagnée d'un développement des quartiers populaires et des favelas à la périphérie de Rio. Cela a notamment eu pour conséquence l'amplification de la misère et la criminalité dans ces quartiers périphériques, mais aussi l'extension des territoires de la samba. La seconde évolution est d'ordre culturel, elle consiste dans le déclin des grandes sociétés carnavalesques financées par la moyenne et la haute bourgeoisie. Le coup fatal qui entraîna la disparition de ces grandes sociétés carnavalesques a été l'interdiction, en 1946, des jeux de hasard sur l'ensemble du territoire national, lors même que les clubs en question étaient largement financés par l'argent du jeu (Queiroz, 1985). Le jeu des bêtes ainsi interdit, il continuait cependant à se développer dans la clandestinité, profitant d'un boom démographique dans les favelas de la Zone Nord de Rio de Janeiro. Dans cette seule région nord de la ville (*Zona Norte*), la population connut une croissance de 33 %. La plupart des joueurs de bête était des « sambistes » ou des passionnés de samba, ce qui créait un lien souterrain assurant le soutien de la masse électorale, permettant dans le même temps des négociations avec les dirigeants politiques, la police et les membres du gouvernement, dans le but de garantir l'impunité des activités illégales.

- 25 Avec le soutien de l'argent reçu par les « banquiers », les écoles de samba ont assuré leur développement et leur expansion. Elles conquièrent ainsi un grand nombre d'adhérents et l'organisation se renforça. Les écoles pouvaient faire des défilés plus somptueux et des spectacles chaque fois plus élaborés. Ce système de coopération entre le jeu des bêtes et la samba était favorisé par la présence des « bicheiros » et des « sambistes » dans les quartiers populaires et les favelas locales : « en même temps que chaque quartier populaire avait “son” école de samba, elle avait aussi également son “banquier” ou son association de “banquiers” » (Queiroz, 1985, p. 11).
- 26 L'emprise du « banquier » sur l'école de samba, qualifié le plus souvent de « mécénat du jeu des bêtes » (Queiroz, 1985 ; Bezerra, 2009), favorisa, par exemple, l'ascension rapide d'une école de samba située à Nilópolis, quartier populaire de Rio de Janeiro – la somptueuse *Escola de Samba Beija-Flor* (Colibri). Elle est ainsi sortie de l'ombre pour briller avec l'élite du carnaval carioca et remporter les championnats de 1976, 1977 et 1978. En 1970, Nilópolis était encore une localité peu peuplée, mais elle s'accroissait très rapidement avec le déplacement des *favelados* (les habitants des favelas) pour atteindre, en 1980, le chiffre de 200 000 habitants (Queiroz, 1985). Son réseau de jeu des bêtes, dirigé par Aniz Abrão David, s'est développé rapidement en raison de la croissance démographique. L'association entre les jeux des bêtes et la samba devenait alors intéressante pour les politiques, en termes électoraux, mais également pour les *bicheiros*, qui cherchaient à assurer la pérennité de leurs activités clandestines. Cette alliance se réalise, selon Bezerra (2009), grâce à l'intégration du « banquier » dans la communauté, grâce à ses racines, ses réseaux et son implantation sur le terrain, mais aussi grâce à son amour affiché pour la samba et le carnaval. Cela le conduit souvent à assurer la présidence de l'école de samba locale. Ainsi, en 1990 et 1991, les quatre premières écoles de samba sélectionnées pour le carnaval carioca avaient comme président (ou *patrono*), le « banquier » du jeu des bêtes (Soares, 1993).
- 27 Cette relation étroite entre le jeu et l'école se révèlent notamment à travers les classements et les prix attribués aux écoles, ou encore les hommages rendus aux mécènes. Plusieurs témoignages signalent d'ailleurs l'impossibilité de présenter des défilés de qualité sans l'appui des *bicheiros*, ce qui soulève une ambiguïté. Si certains voient les *bicheiros* comme des « héros » qui aident la population du quartier en créant et en soutenant les écoles de samba (mais aussi en aidant les prisonniers, les personnes âgées, les handicapés), pour d'autres, les *bicheiros* sont surtout des criminels qu'il faudrait persécuter et condamner comme tels (Soares, 1993).

Le jeu des bêtes et le carnaval

- 28 Malgré la subvention des *bicheiros*, les écoles de samba n'étaient pas totalement indépendantes, le gouvernement contrôlant encore la distribution des subventions officielles du carnaval. L'indépendance des écoles de samba face au gouvernement se concrétise en 1985 avec de la création de la *Liga Independente das Escolas de Samba* (LIESA). La création de cette instance indépendante marque alors le début d'une nouvelle aire pour le carnaval carioca. Avec cette nouvelle structure administrative, le carnaval se privatise, ce qui entraîne de nouveaux investissements. Dans ce contexte, les écoles de samba commencèrent à s'organiser de façon autonome, sans faire appel aux pouvoirs publics. Or cette autonomie n'était possible que grâce à l'étroite relation entre le jeu des

bêtes et les écoles de samba, c'est-à-dire au financement du carnaval par les « banquiers » du jeu (Chinelli et Silva, 2004).

- 29 En effet, les écoles de samba financées par les *bicheiros* ont désormais à leur disposition des locaux confortables, des bars, des restaurants et toute une administration qui emploie beaucoup de personnel. Ils peuvent ainsi offrir « aux habitants des quartiers populaires des emplois décents et durables » (Queiroz, 1985, p. 24). Selon Queiroz (1985, p. 24), ils permettent également l'ascension sociale et économique des « artistes – musiciens, chanteurs, danseurs, chorégraphes, peintres, etc. – qui sans cette aide ne pourraient pas développer leurs talents ». En outre, le réseau du jeu des bêtes est « la source d'emplois [...] d'agents et de vendeurs de billets, [...] des *capangas* et *pistoleiros*, c'est-à-dire, des bandits et des hommes armés ». L'auteure conclut en affirmant que le *bicheiro* n'est pas seulement le mécène des écoles de samba et une autorité dans le quartier, il est aussi devenu « le grand dispensateur des bénéfices aux habitants, le représentant de l'ordre et de la stabilité pour ceux qui s'appuient sur lui ». Les écoles de samba, qui sont le plus souvent nées dans les zones de violence et dans les quartiers les plus pauvres, essaient d'imposer un type d'organisation, en se présentant comme des associations ou des centres de loisirs pour les familles de petits fonctionnaires et celles des employés modestes. La catégorie sociale des membres assure en quelque sorte la moralité de l'association qui exige des enfants une assiduité à l'école et la présentation des bulletins scolaires pour rester dans le secteur choisi. Bien qu'elles restent largement illicites, les activités du *bicheiro* suscitent même l'approbation des pouvoirs publics qui ne peuvent financer seuls un secteur d'activité qui suppose des dépenses considérables.
- 30 Pour soutenir un secteur d'activité comme le jeu des bêtes, subventionner le carnaval et maintenir l'ordre à l'intérieur des favelas et des quartiers populaires, mais aussi pour améliorer les conditions de vie des habitants, les *bicheiros* ont accumulé beaucoup d'argent qu'ils réservent pour des investissements. Bien que les emplois créés par le jeu des bêtes se situent dans la catégorie du travail informel – ces travailleurs n'ayant pas de contrat de travail reconnu –, il y a aujourd'hui un débat sur la reconnaissance de leurs droits. Au Brésil, un pays de capitalisme tardif, le développement industriel repose sur un processus d'exploitation du travail, avec de bas salaires, de longues journées de travail, en particulier pour les travailleurs qui ont des activités illégales, comme c'est le cas du jeu des bêtes. Le débat autour de la reconnaissance de leurs droits pose donc une question fondamentale : l'insuffisance des mesures politiques pour réguler une activité qui concerne un grand nombre de travailleurs brésiliens. En attendant, le jeu des bêtes continue à irriguer l'économie carioca dans son ensemble, notamment grâce aux liens qui existent entre économie formelle et informelle dans la perspective du carnaval.
- 31 L'industrie du carnaval fonctionne ainsi toute l'année, soit pour la confection des costumes, des accessoires ou la conception des « chars allégoriques » (« *allegorias* »), soit pour la préparation et la création des musiques et des danses. L'organisation professionnelle du spectacle implique la contribution de plusieurs domaines d'activités plus ou moins périphériques comme le marketing, la comptabilité, les ressources humaines, le droit, la presse, etc. Par exemple, une école choisie pour défiler au *sambódromo* à Rio de Janeiro a besoin d'un budget d'environ cinq millions de *reais* (1,4 millions d'euros) : sur cette somme, à peine la moitié est couverte par les recettes de la fête et par les subventions du gouvernement, qui varient de 80 000 à 180 000 *reais*. Cela implique donc l'appui des *bicheiros* pour subvenir aux besoins de l'école et boucler le budget du carnaval.

Au-delà du jeu : l'essor du carnaval-show et ses retombés économiques

- 32 En dépassant le montant des subventions attribuées par le gouvernement local aux écoles de samba, les *bicheiros* ont permis de transformer les défilés en un véritable show pour faire du carnaval une attraction touristique très rentable. Le spectacle du carnaval possède en effet un fort impact sur l'économie carioca, en encourageant le développement de l'industrie touristique – les hôtels, les agences de voyage, les opérateurs, les transports et locations de véhicules, les bars et restaurants, les salles de spectacles (Matos, 2007) –, mais aussi à travers la diffusion des images et la vente de films, de DVDs, de CD-Roms, de vidéos consacrés aux défilés, ou encore grâce aux radios qui transmettent les chansons du carnaval, aux journaux et aux livres qui font le récit des événements (Prestes Filho, 2012). En ce qui concerne la transmission télévisée du carnaval, les écoles de samba ont par exemple obtenu 8,4 millions de *reais* en 2004 et 8,8 millions en 2005. Cette même année, la couverture des défilés par les chaînes de TV a mobilisé 800 professionnels, dont 23 journalistes. C'est la chaîne Globo Internacional qui a assuré la transmission du spectacle dans 52 pays, pour environ 250 millions de téléspectateurs.
- 33 Rares sont les études portant sur les retombés du carnaval carioca en termes d'emploi et de revenu pour l'économie locale. À travers ses recherches sur l'« économie créative du carnaval », Prestes Filho (2012) nous apprend qu'en 2000, 264 500 emplois ont été créés en un mois, ce qui a permis à 470 300 personnes de trouver du travail. En 2006, le carnaval représentait un chiffre d'affaire de 664 millions de *reais* – en comptant les frais directs des entreprises, des associations et de la Mairie –, dont 289 millions auraient servi au paiement de la main-d'œuvre, soit 43,5 % du total des ressources. L'économiste montra qu'en 2000, les recettes du carnaval étaient de 416 millions de *reais*, celui-ci ayant attiré en moyenne 310 000 touristes. En 2006, les recettes s'élevaient 665 millions de *reais*. En 2012, le chiffre d'affaire du carnaval atteint le milliard de *reais* en attirant 850 000 touristes à Rio de Janeiro. Ces chiffres montrent bien l'importance de ce « segment économique » (Prestes Filho, 2012, p. 9) pour l'industrie du tourisme et des loisirs. Suivant ce constat, Matos (2007) considère l'ensemble des biens et services qui concernent le carnaval et souligne plus largement l'« impact de cette fête sur l'économie de la région métropolitaine de Rio de Janeiro » (Matos, 2007, p. 11).

Réflexions finales

- 34 Au regard de l'histoire récente du jeu des bêtes et de sa place actuelle au cœur de l'économie carioca, les analyses de Caillois (1948, 1967) sur l'improductivité de ce jeu de hasard pourraient paraître obsolètes, si elles n'étaient pas aussi couramment citées. En considérant le jeu en général et le jeu des bêtes en particulier comme « improductif en son essence » (Caillois, 1948, p. 434), il semble que Caillois ait sous-estimé le contexte social, historique et culturel brésilien. À notre avis, c'est justement ce contexte qui fit naître le jeu des bêtes.
- 35 En passant du tirage au pari, le jeu a connu des évolutions et des transformations qui nourrissent l'histoire d'un jeu chargé d'ambiguïtés, de contradictions, de persécutions :

un long chemin vu par Soares (1993) comme « la saga d'un fait social ». À l'époque du baron Drummond, le jeu était vu comme un vice qu'il fallait éradiquer pour contrôler le temps libre des individus. Avec l'interdiction du tirage au sort à l'intérieur du zoo, le contexte bourgeois et moraliste de la fin du XIX^e siècle et du début du XX^e siècle à Rio de Janeiro a rendu possible la genèse d'un jeu de hasard qui s'est ensuite développé de manière clandestine. La naissance de ce jeu, selon DaMatta et Soárez, fût alors enrichie par des comportements typiquement brésiliens : l'imaginaire des rêves, les arts divinatoires et la numérogie en font partie.

- 36 Avec l'arrivée de la société de consommation, les représentations du loisir et du temps libre changent. Conçu jusqu'alors comme une conduite oisive propre à la bourgeoisie (Benatte, 2012), le loisir est ainsi devenu une industrie du divertissement en même qu'un objet de consommation courante. Selon Amadiéu, cette valorisation des loisirs aurait finalement conduit à un « affaiblissement de la condamnation des jeux de hasard » (Amadiéu, 2011, p. 8). La relation étroite entre le jeu des bêtes et les écoles de samba s'inscrit dans ce nouveau contexte. Dans les années 1980, le jeu des bêtes devint l'expression d'une « culture ludique adulte » (Brougère, 1998) dont le produit – l'argent du jeu – circule parmi les écoles de samba pour financer le carnaval carioca. Ce contexte transforma la fête du carnaval d'un défilé à un *show* intégré à la culture de marché.

BIBLIOGRAPHIE

- AMADIEU T. (2011), « L'argent du jeu : les représentations normatives relatives aux jeux de hasard », in Actes du colloque *Les usages sociaux de l'argent*. CENS, Juin 2011.
- BENATTE A. P. (2002), *Dos jogos que especulam com o acaso : Contribuição à história do "jogo do azar" no Brasil (1890 a 1950)*, thèse de doctorat, Campinas : Universidade Estadual de Campinas.
- BEZERRA L. A. (2009), « O mecenato do jogo do bicho e a ascensão da Beija-flor no carnaval carioca », *Textos escolhidos de cultura e arte populares*, vol. 6, n° 1, p. 138-150.
- BROUGÈRE, G. (1998), « A criança e a cultura lúdica ». in *O brincar e suas teorias*. Kishimoto, T.M (org.). São Paulo : Cengage Learning, pp. 19-32.
- CAILLOIS R. (1948), « Économie quotidienne et jeux de hasard en Amérique Ibérique », *Économies, Sociétés, Civilisations*, 3e année, n° 4, pp. 427-436.
- CAILLOIS R. (1967), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958], *Revue et augmentée*, Paris : Gallimard.
- CHINELLI F. & SILVA L. A. M. (2004), « O vazio da ordem : relações políticas e organizacionais entre as escolas de samba e o jogo do bicho », *Revue Rio de Janeiro*, n° 12, p. 207-225.
- CRUZ M. R. (2000), *Vale o Escrito : Casos de Jogo do Bicho*, Rio de Janeiro : Razão Cultural.
- DAMATTA R. & SOÁREZ E. (1999), *Águias, burros e borboletas : Um estudo antropológico do jogo do bicho*, Rio de Janeiro : Rocco.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*. [Paris] : Librairie José Corti.

MATOS M. G. P. (2007), *O sistema produtivo e inovativo do carnaval carioca*, dissertation, Rio de Janeiro : Universidade Federal Fluminense.

MISSE M. (2011), « Crime organizado e crime comum no Rio de Janeiro : diferenças e afinidades », *Revista de Sociologia e Política*, n° 40, en ligne : <http://dx.doi.org/10.1590/50104-44782011000300003>.

PRESTES FILHO L. C. (2012), « A economia criativa do carnaval », *Estudos e Pesquisas*, n° 431, en ligne : <http://forumnacional.org.br>.

QUEIROZ M. I. P. (1985), « Escolas de samba no Rio de Janeiro ou a domesticação da massa urbana », *Cadernos Ceru*, n° 1, p. 7-35.

SOARES S. S. F. (1993), *Jogo do bicho, um fato social brasileiro*, Rio de Janeiro : Bertrand Brasil.

NOTES

1. Dans son article, Caillois traduit « *jogo do bicho* » par « jeu des animaux ». En brésilien, le terme « *bicho* » désigne pourtant une créature qui ne fait pas nécessairement partie du règne animal. Certes, il peut s'agir d'un animal (un reptile, un oiseau ou un insecte), mais aussi d'un monstre, d'un fantôme ou d'un personnage imaginaire. Nous proposons donc de traduire littéralement le mot « *bicho* » par « bête » – même si cela n'est sans doute pas totalement satisfaisant – et de parler ainsi du « jeu des bêtes ».

2. Entrepreneur et fortuné, Drummond plaçait son argent à la Bourse et l'investissait dans l'immobilier. En 1888, Drummond reçut de la princesse Isabel le titre de Baron de Drummond.

RÉSUMÉS

Cet article examine le *jogo do bicho* (« jeu des bêtes »), vu à l'époque de sa naissance à Rio de Janeiro comme un jeu improductif, gaspilleur d'argent et nocif pour l'économie du pays. Il prend une nouvelle orientation en se mêlant plus ou moins directement à l'essor du carnaval carioca. Au Brésil et particulièrement à Rio, le jeu des bêtes participe dorénavant d'une culture ludique liée à l'argent qui s'inscrit dans l'économie carioca.

This article discusses the “*jogo do bicho*”, known at his beginnings in Rio de Janeiro, as an unproductive game, money waster and harmful to the country's economy. It acquires a new direction when combined with the carnival development in Rio. In Brazil, et above all in Rio, the “*jogo do bicho*” takes part henceforth in a ludic culture related to money in the city's economy.

INDEX

Mots-clés : jeu des bêtes, école de samba, culture ludique, improductivité, carnaval

Keywords : *jogo do bicho*, samba schools, ludic culture, improductivity, carnival

AUTEUR

TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO

Université de Sao Paulo