

Compulsão ao jogo: submissão a um destino demoníaco

Compulsive Gambling: Submission to a demonic fate

Michael Jordan Ferreira Andrade^{*1}

Marta Rezende Cardoso^{*2}

Este artigo tem o objetivo de analisar, a partir da perspectiva psicanalítica, as determinações psíquicas implicadas na adicção aos jogos de azar. Esta é uma problemática pouco explorada na literatura psicanalítica brasileira, embora com significativa incidência e relevância na vida contemporânea. Nosso foco será examinar a base traumática e suas ressonâncias na economia e dinâmica da adicção ao jogo de azar. Nesta solução psicopatológica, a dimensão de violência psíquica é intimamente articulada à exigência interna e imperativa de exposição e submissão ao risco. O apelo compulsivo ao frisson corporal, presente na relação do sujeito com o objeto-jogo, é o principal problema que aprofundaremos no presente artigo.

Palavras-chave: Compulsão, violência psíquica, dependência, risco, sensorialidade

¹ Este artigo representa um recorte do trabalho de dissertação de mestrado acadêmico defendido no Programa de Pós-Graduação em Teoria Psicanalítica da Universidade Federal do Rio de Janeiro em fevereiro de 2024. Título: *Adicção aos jogos de azar: um destino demoníaco*.

^{*1} Faculdade Maria Thereza – FAMATH (Niterói, RJ, Brasil).

^{*2} Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ (Rio de Janeiro, RJ, Brasil).



Introdução

2 A adicção aos jogos de azar não é um fenômeno de origem contemporânea. Contudo, a lógica compulsiva e imediatista, marca da contemporaneidade, possui papel importante, interrogando-nos acerca da especificidade dessa figura clínica nos tempos atuais. O sofrimento psíquico próprio a certas modalidades de patologia é necessariamente indissociável dos valores e normas sociais próprias a determinado contexto. A experiência humana na contemporaneidade é sustentada, dentre outros aspectos, na alienação a uma lógica imediatista e consumista. A entrega radical ao consumo e aos prazeres imediatos é hoje um modelo privilegiado de conquista de reconhecimento e de *status* social: a quantidade de dinheiro que se tem diz quem se é. O hedonismo se tornou uma direção privilegiada de existência, terreno a partir do qual se configuram as subjetividades contemporâneas.

Caillois (1958/2021) propôs que a dependência com os jogos de azar não se furta à lógica do consumo e do imediatismo, mais precisamente, do ganho rápido de dinheiro. Os jogadores patológicos, com seus discursos proselitistas, parecem banalizar o valor que a civilização industrial atribui ao esforço do trabalho e do ganho por mérito. A sedução exercida pelas loterias, cassinos e o exponencial crescimento dos jogos online, as famosas *bets*, ofertados como modo de se fazer dinheiro fácil, substitui a possibilidade da espera e elaboração pelo “fascínio de adquirir de uma única vez, sem dor, em um instante” (Caillois, 1958/2021, p. 225).

Foi apenas na década de 1980 que a OMS (Organização Mundial da Saúde) passou a considerar o envolvimento irrefreável do sujeito aos jogos de azar como transtorno psiquiátrico, fazendo com que ganhasse lugar inédito na classificação do DSM-III, publicado nessa mesma década. No DSM-5, de 2013, o Transtorno do Jogo é classificado no eixo “Transtornos Adictivos” enquanto adicção que prescinde da intoxicação química. Os critérios diagnósticos indicados são: envolvimento com o jogo de maneira persistente, recorrente e

contínua que, pela incapacidade de interromper o hábito, provoca prejuízos consideráveis nos objetivos pessoais, profissionais, familiares, financeiros, legais e no campo da saúde, além de distorcer a ordem do pensamento através de negações e de superstições em que há sentimento de controle e poder sobre eventos cuja natureza é aleatória.

Na gramática adictiva, o princípio básico do jogo, na sua acepção lúdica, é totalmente corrompido. Trata-se de jogos que demandam gasto de tempo, energia e dinheiro, sendo seu resultado mais comum, ao contrário da glória financeira, a derrota, em graus muitas vezes alarmantes. Os recursos de habilidade, destreza e de outras competências não são requisitados; não demandam reflexão nem conhecimento além das regras fixas desses jogos, básicas para seu exercício. Por ser baseado na aleatoriedade dos eventos, o prazer da competição é neles reduzido, limitado, em grande parte, à entrega passiva do sujeito à sentença do acaso. Quando vem a assumir um caráter de dependência na vida subjetiva, esse tipo de prática põe justamente em xeque a dimensão de transformação criativa, de liberdade e, por conseguinte, a fecundidade pessoal e social que pode comportar o “jogar” lúdico.

Nossa proposta neste artigo consiste não apenas em realizar um levantamento bibliográfico comentado sobre o tema dos jogos de azar em psicanálise, resgatando alguns dos principais autores e ideias, mas, sobretudo, construir uma linha argumentativa que visa analisar a questão da base traumática e a da singularidade do apelo à esfera corporal na compulsão ao jogo. Para aprofundarmos a discussão sobre as particularidades dessa dimensão nesta patologia, seguiremos as pistas deixadas pelos autores clássicos e pós-freudianos a respeito da necessidade imperativa que têm os jogadores de se exporem a situações com alta carga de excitação. }

De que maneira a posição de se colocar nas “mãos” do destino, de permanecer em situação de passividade diante do acaso e da aleatoriedade dos eventos, constitui uma modalidade limite de defesa psíquica? A especificidade do apelo corporal implicada no jogo, no frisson diante do risco de perder dinheiro, será o foco das nossas reflexões. Antes disso, realizaremos uma análise socio-histórica sobre a incidência dos jogos no Brasil.

Histórico dos jogos de azar no Brasil: um breve panorama

A história dos jogos de azar no Brasil coincide com a chegada da família real portuguesa em 1808. É sabido que com a ocupação da coroa portuguesa

em solo brasileiro, a colonização se dá, dentre outras dimensões, por meio de hábitos e costumes, sendo um deles a prática da jogatina. Na década de 1890, demonstrando a expansão dessa prática no território nacional, veio a ser criado o famoso “Jogo do Bicho”, pelo Barão de Drummond. Essa modalidade de jogo de azar consistia em fixar semanalmente uma efígie de um animal qualquer na entrada do Jardim Zoológico e o público, em seguida, era convidado a adivinhar qual animal seria o escolhido da vez, originando apostas coletivas. Esse jogo se perenizou na sociedade brasileira e os animais, os “bichos”, vieram a ser associados a uma série de números correspondentes às suas figuras.

4 A prática de jogos de azar, em todo o território brasileiro, foi considerada oficialmente contravenção penal em 1946 através do decreto-lei 9.215. Apesar disso, o debate em torno da questão da liberação dos jogos de azar sempre foi muito polêmico, deflagrando, inclusive, instabilidade legislativa. Contudo, a exploração econômica dos jogos foi flexibilizada ao longo das décadas desde sua proibição e, no final de 2023, acompanhamos novas polêmicas quanto à sua liberação e exploração econômica. O Congresso discutiu intensamente essa questão relativa à regulamentação dos jogos de apostas esportivas. No final de dezembro de 2023, o Senado Federal aprovou o projeto que regulamenta e tributa o mercado das apostas esportivas, estabelecendo uma quota fixa visando, desse modo, assegurar uma prática supostamente saudável a serviço, no caso, da arrecadação de recursos que serão destinados à saúde, educação, segurança pública e ao esporte.

Esse debate sobre a aprovação dos jogos se apoiou na seguinte interrogação: qual seria a diferença entre os jogos de puro azar e as apostas esportivas? Segundo as ponderações legais, a maior diferença diz respeito à transparência e ao grau de previsibilidade de retorno financeiro ao apostador, tendo em vista que o ganho nas apostas esportivas se baseia em eventos reais, por exemplo, se um time de futebol vai ou não ganhar. Ao contrário, nos jogos de azar, de “pura sorte”, não há horizonte de probabilidades favoráveis, minimamente previsíveis.

Iniciou-se, então, uma nova era dos jogos de apostas no Brasil. Apesar das inúmeras precauções tomadas, tais como a aplicação da quota fixa, são inúmeros os relatos de apostadores que se veem capturados pela sedução do ganho fácil de dinheiro, destinando boa parte de sua renda para alimentar essa paixão patológica. A frequência espantosa de relatos de vivências desse tipo demonstra que o problema do jogo na vida do ser humano comporta diversas dimensões, as quais escapam da tentativa de se legislar em prol da

suposição de uma jogatina segura. Pensamos que o alastramento do consumo de jogos no Brasil nos últimos anos articula-se intimamente com a precariedade socioeconômica e ocupacional do país, aumentando sua suscetibilidade. Aliado a isso, pesquisas recentes apontam que o acesso desimpedido aos jogos de apostas e de azar podem “facilitar” e agravar os riscos de dependência¹.

Conforme dados apresentados pela SimilarWeb em 2024², o Brasil lidera o *ranking* dos países que mais acessam sites de apostas. O Ministério da Saúde compartilhou a informação de que o número de atendimentos ambulatoriais relacionados ao jogo patológico vem crescendo exponencialmente desde 2022. Em 2024, foram registrados mais de 2.400 casos.³ Apesar de já ser considerado um problema de Saúde Pública, pesquisas demográficas e epidemiológicas mais detalhadas ainda estão sendo realizadas.

No Brasil, um dos principais centros de estudos e de tratamento de pessoas com problemas relacionados ao transtorno do jogo é o Programa Ambulatorial do Jogo Patológico (PRO-AMJO) do Instituto de Psiquiatria da Universidade de São Paulo. O estudo realizado por Omais (2009), em parceria com o referido núcleo de pesquisa e tratamento, ressalta que a perspectiva “psicodinâmica”, dentre outras, compõe a leitura sobre o fenômeno do jogo, além de auxiliar no trabalho psicoterapêutico. Todavia, no Brasil as pesquisas psicanalíticas aprofundadas sobre a compulsão pelos jogos, privilegiando a riqueza dos aspectos psicopatológicos, metapsicológicos e clínicos, ainda são escassas⁴. Partindo dessa informação e da relevância do tema nos tempos atuais, desenvolvemos um trabalho que se centrou na tentativa de desenvolver uma leitura psicanalítica arguta sobre tal fenômeno com o intuito de enriquecer o debate e a compreensão sobre a complexidade dessa figura clínica⁵.

Embora reconheçamos a importância de diversos aspectos na conjuntura social brasileira que favorecem esse tipo particular de relação com os jogos, o

¹ <https://ipqhc.org.br/2024/10/05/14510/>

² <https://www.similarweb.com/blog/pt/insights/brasil-lidera-crescimento-de-visitas-a-sites-de-apostas-esportivas/>

³ <https://ipqhc.org.br/2024/10/09/jogos-de-aposta-se-tornam-tema-central-na-saude-publica-e-governo-comeca-a-avaliar-impactos/>

⁴ Conforme consta nos seguintes bancos de dados: Scielo, PePsic, MEDLINE e PEP (Psychoanalytic Electronic Publishing).

⁵ *Adicção aos jogos de azar: um destino demoníaco*. Dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós-Graduação em Teoria Psicanalítica da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2024.

objetivo central deste artigo é realizar uma linha de argumentação, com base na psicanálise, sobre as problemáticas psíquicas envolvidas nessa prática. Com base nas principais contribuições históricas da psicanálise sobre o tema em questão, nossa proposta consiste em aprofundar e avançar na discussão sobre a dimensão corporal requisitada na relação compulsiva com os jogos. Nosso trabalho representa uma tentativa de desvendar os “enigmas” multifacetados que sustentam a relação autodestrutiva do sujeito com o objeto-jogo.

A violência psíquica no cerne da “mania de jogatina”

6 Nas últimas décadas a comunidade psicanalítica vem observando uma crescente mudança nas configurações psicopatológicas e nas demandas clínicas. Trata-se de um notável deslocamento de quadros organizados pela lógica neurótica àqueles nos quais elementos irrepresentáveis conduzem a respostas psíquicas de caráter elementar. Propõe Cardoso (2018/2023) que os tipos de padecimento psíquico de hoje se situam majoritariamente na lógica imperativa do imediatismo, o que, em sua concepção, evidencia um deslocamento do mal-estar, apoiado, sobretudo, na renúncia pulsional, a um “além do mal-estar”, situado no registro do trauma e da dor psíquica, com convocação do eu a defesas radicais. Estas são reveladoras da presença, no mundo interno, de um curto-circuito nos processos de elaboração e simbolização. Sob esse regime, o processo do pensamento é amortecido por respostas que visam a descarga do excesso pela via do ato e do corpo, implicando prevalência de uma exteriorização compulsiva da dor psíquica. Os estados de dependência patológica – em suas mais variadas manifestações –, ocupam lugar importante no contexto da clínica contemporânea.

A compulsão à repetição é privilegiada como a principal noção que conduziu Freud (1917-1920/2010) à hipótese de um “além do princípio do prazer”, de um funcionamento radical no psiquismo. O conceito de pulsão de morte está no cerne desta questão. O impulso a repetir o estado de desprazer e de horror *ad infinitum* deflagra justamente o funcionamento silencioso da pulsão de morte, cuja dominância se expressa na busca, muitas vezes compulsiva, por um estado de ausência de tensão psíquica, um estado nirvânico.

Assim como no sonho traumático, em uma repetição operada à revelia do sujeito de forma imperativa e inegociável, na adicção ao jogo a força motriz que orienta o sujeito com espantosa frequência ao infortúnio da perda não apenas expurga o prazer, mas, sobretudo, gera a repetição de uma

experiência de desamparo, desespero e horror ante a fatalidade. Tal como Freud (1920/2010) o fez, é de se questionar de que maneira e pelo domínio de que forças um sujeito assume uma postura tão desvantajosa diante da vida.

Em “Dostoiévski e o Parricídio”, Freud (1926-1929[1928]/2014) vem a investigar a “mania de jogatina” de Dostoiévski por meio do sentimento inconsciente de culpa. A fantasia parricida é a via pela qual seu jogo compulsivo (*Spiezwang*) é analisado, mais especificamente, sua compulsão a perder dinheiro. Portanto, na perspectiva freudiana, a prática da jogatina irrefreável não visaria fazer fortuna. A motivação consciente aí implicada, centrada na ideia do ganho monetário, revelar-se-ia secundária, pois, conforme sustenta o autor, a relação de Dostoiévski com o jogo de roleta se configuraria como um mecanismo de autopunição por meio da perda financeira, esta, por sua vez, motivada por um cenário intrapsíquico violento. O preço pago por tal ataque simbólico ao pai, numa fase mais madura de sua vida, viria a ser encarnado na compulsão a perder. O pendor à agressividade de Dostoiévski se expressava em uma necessidade implacável de autopunição. É neste plano que se encontraria, segundo Freud (1926-1929[1928]/2014), sua relação patológica ao jogo.

Já nesse momento afirmava Freud (1926-1929[1928]/2014) a relevante tese de que jogar (perder) seria uma forma de apaziguamento de um sentimento inconsciente de culpa. A prática mortífera do jogo, nesse arranjo, ganha tonalidade autodestrutiva, com vistas a expiar tendências hostis e incestuosas por meio de uma possível perda financeira. Dostoiévski não parava de jogar enquanto não perdia tudo: *le jeu pour le jeu*. Sendo assim, a dimensão da passividade não concerne apenas a essas constantes perdas, mas também à própria natureza do vínculo estabelecido com o objeto-jogo. Citemos um perturbador relato de Dostoiévski, resgatado por Stekel (1922/1968), em que é retratado seu vínculo passional com o jogo de roleta:

Em tudo chego até ao extremo. De início o demônio fez-me uma dessas brincadeiras: em três dias ganhei, com desacostumada facilidade, quatro mil francos. Explico-lhe o que me aconteceu. De um lado esse ganho fácil — com cem francos tinha feito quatro mil em três dias —, doutro lado as dívidas, os processos judiciais, a inquietação espiritual e a impossibilidade de voltar à Rússia; finalmente, e isto é o mais importante, o próprio jogo. Se você soubesse como é absorvente! Pois juro-lhe que não se tratava somente do desejo de ganhar, embora necessitasse muito de dinheiro. (Stekel, 1922/1968, p. 416)

Freud (1926-1929[1928]/2014) situa o fenômeno do jogo nos limites da neurose obsessiva, privilegiando a dimensão do masoquismo moral, da culpabilização, sem deixar, no entanto, de pontuar quão radical pode ser essa

resposta psíquica, chegando, em determinados casos, ao extremo da tentativa de suicídio.

Após Freud, Bergler (1958/1974) foi o primeiro autor em psicanálise a se ocupar de maneira rigorosa do problema do jogo patológico. O autor comenta que “nunca curou um jogador tratando-o de uma neurose edipiana pura, mas sempre encontrou necessidade de romper essa defesa e mergulhar nas raízes orais primitivas de sua culpa” (Bergler, 1958/1974, p. 90, tradução nossa). O jogador é como um colecionador de injustiças, “um neurótico que repete a situação de ser injustamente tratado” (Bergler, 1958/1974, p. 75, tradução nossa). Sua capacidade de sofrimento é muito maior do que o contrário, de modo que a infelicidade gerada pela perda financeira é consideravelmente superior à felicidade dos raros episódios de “sorte grande”. Muitos dos pacientes mencionados pelo autor ficavam paradoxalmente incomodados quando tinham um grande dia de sorte; inquietação que só era apaziguada quando não sobrava nenhum tostão. A fixação no estado de humilhação, de sofrimento e de derrota o conduzia amiúde a jogar inelutavelmente até tudo perder. A injustiça era perseguida de modo involuntário, até a concretização da perda, caso contrário, o alívio psíquico não seria atingido.

8 O ato de jogar não concerne ao registro das escolhas para o *gambler*, justamente por ser movido por uma espécie de temporalidade congelada. Só existe o jogo. Nessa dinâmica, a capacidade de ponderação do eu revela-se notavelmente enfraquecida. O que é buscado, antes de tudo, é o alívio psíquico face ao horror do excesso. Como consequência, o sujeito experimenta uma subversão em sua relação compulsiva com o objeto, de tal maneira que ele se encontra em um estado de extrema passividade diante do jogo e de todas as variáveis envolvidas que, com frequência, o restituem à derrota. Paradoxalmente, perder, em muitas situações, é a condição para o ganho da “paz”. O adicto a jogos de azar é incapaz de aprender com suas constantes derrotas, pois as instrumentaliza como forma de se automedicar. Os mecanismos psíquicos que movem a dinâmica do trabalho psíquico sofrem um curto-circuito como expressam os relatos trazidos por Bergler (1958/1974) em que jogadores confessam que a repetição da fatalidade do jogo parecia persegui-los como uma maldição demoníaca inescapável.

Propõe Rechartd (1986/1988) que a fixação no vivido de sofrimento não significa que o sujeito simplesmente o busque, mas que nele encontra uma forma de alcançar certa “paz” interior, assim como ocorria, por exemplo, com Dostoiévski o qual, após o desespero sentido diante das perdas abissais a que se encontrava submetido, conseguia restaurar o equilíbrio interno e

voltar às atividades sublimatórias. O desastre do jogo, de forma paradoxal, era convocado como forma de se automedicar. Também a partir de sua vasta experiência clínica com adictos a jogos, Rosenthal (2015) ressalta a economia traumática e a dimensão fronteira no funcionamento extremo próprio ao fenômeno da adicção ao jogo, ainda que sem ignorar a presença de traços neuróticos nos casos que analisou.

Submissão a um destino demoníaco

O problema do destino compulsivamente imposto ao jogador é um dos aspectos pontuados por Freud (1926-1929[1928]/2014). O caráter “estranho” do jogo, da repetição do mesmo, não se ancoraria prioritariamente no conflito edipiano – como ele próprio chegara a supor no ensaio sobre Dostoiévski –, mas em um funcionamento elementar que pode ser considerado como “além do princípio de prazer” (Freud, 1917-1920/2010). O que estaria em questão, antes de tudo, seria a busca de alívio psíquico frente a uma desorganização interna ameaçadora. Apesar de abordar o jogo a partir de uma vertente mais secundária, das problemáticas que sustentam o conflito edipiano, ele defendera que esta causa “não precisa ser a única” (Freud, 1926-1929[1928]/2014, p. 345).

No que se refere à compulsão à repetição, em algumas pessoas “dá-se a impressão de um destino que as persegue, de um traço demoníaco em sua vida, e a psicanálise sempre viu tal destino, em boa parte, preparado por eles mesmos e determinado por influências da primeira infância” (Freud, 1917-1920/2010, p. 181). Em “A psicopatologia da vida cotidiana”, Freud (1901/1969) refletira, dentre outras coisas, sobre o problema do acaso e do determinismo. Opondo-se à ideia de acaso psíquico, por meio de uma série de exemplos corriqueiros, propusera que todo comportamento dito sintomático seria determinado por conflitos psíquicos inconscientes. Abordando os sofrimentos psiconeuróticos apoiados na dinâmica do recalçamento, afirmara que não havia coincidência entre destino e inconsciente.

Entretanto, ao ser confrontado com casos que fugiam desse nexos, o tema do destino passa a demandar maior aprofundamento sem com isso anular a hipótese de um determinismo ancorado na lógica do inconsciente e do recalçamento. Enquanto o determinismo é tomado como uma série de acontecimentos psíquicos que conduzem o sujeito a determinado arranjo psíquico e à “clichês estereotípicos”, o destino seria da ordem da fatalidade, do inalterável,

daquilo que está decidido de antemão, impondo-se ao sujeito sem que um sentido a ele esteja subjacente.

Como Freud (1916-1917/2014) havia pontuado acerca da fixação na neurose, a impressão que se tem é que esses sujeitos “estão confinados em sua doença, tal como antigamente as pessoas costumavam recolher-se a um mosteiro para suportar um difícil destino” (Freud, 1917/2014, p. 364). Todavia, diferentemente das fixações que dão expressão aos sintomas psiconeuróticos — e que com cerimoniais obsessivos e atos mágicos torna-se possível afastar o perigo —, a compulsão à repetição não permite tal artifício de fuga. Nas “neuroses de destino”, o tipo de compulsão em questão é mais primordial e elementar do que o princípio que conduz as atividades psíquicas à evitação do desprazer.

10 Balsamo (2000) indica que Freud (1917-1920/2010) não utilizou a expressão “neurose de destino”, mas que esta expressão prevaleceu nas diversas traduções de “Além do princípio do prazer”. Na verdade, a expressão utilizada por Freud (1917-1920/2010) é “compulsão de destino” (*Schicksalszwang*) para dar conta das neuroses assintomáticas. Essa expressão, a princípio, não possui valor nosográfico, mas descritivo. O sufixo alemão “*zwang*” marca a presença de um constrangimento interno inelutável, aquilo que adquire o caráter de um destino demoníaco encenado na repetição de males que não conduzem à experiência de satisfação. É um cenário imutável, uma fatalidade externa que faz do sujeito sua vítima. Na repetição do idêntico, a recuperação de um estado de fracasso não se encontra no plano da atividade representacional. O sujeito é “colonizado por uma dimensão estrangeira, onde ele é o lugar de recepção dos mandatos vindos de outro lugar” (Balsamo, 2000, p. 198; tradução livre).

Consideramos que, no caso do jogador, a experiência de derrota e humilhação representa justamente a face funesta da repetição. O constante fracasso de seu projeto baseado na fantasia de recomeçar do zero, “limpar a lousa”, possui caráter próprio ao “estranho” (*Umheimlich*). Por mais que os jogadores com frequência acreditem tenazmente em sua cumplicidade com o destino, isto é, que com ele manteriam uma relação causal, não se trata de um padrão relacional. Em contraste com os rituais obsessivos que tendem a impedir a irrupção da angústia e da fatalidade, os rituais dos jogadores não são eficientes, pois na medida em que suas tentativas de manipulação do destino são postas à prova, “as forças superiores” se mostram irredutíveis.

O constrangimento do destino possui um padrão misterioso e inquietante. Portanto, a compulsão à repetição na neurose de destino visa

restabelecer as condições do próprio traumático, do horror, do susto, da imprevisibilidade. Esse estado de coisas revela quão paradoxal é a resposta compulsiva, uma vez que, para fugir da experiência de desamparo e da passividade, o eu se coloca em um estado de extrema dominação por um padrão que o reconduz à experiência do espanto e do horror. De uma forma ou de outra, “está tudo dominado”. Conforme Balsamo (2000) afirma, “o vampirismo alienante, na sujeição imperiosa, seja na forma de uma falta radical ou de uma intrusão violenta, é o que nos permite, portanto, falar de um destino como patologia” (Balsamo, 2000, p. 208; tradução livre).

No adicto a jogos de azar, o acaso se torna destino. Todavia, em sua crença animista e incondicional, não se trata de um destino imutável e fixo, mas que, mediante certas regras e atitudes por ele seguidas, pode ser manipulado ao seu favor. Balsamo (2000) argumenta que “a hipótese mais provável é que através do jogo o sujeito recupera o acaso, negando-o e construindo um cenário capaz de ser dominado e controlado” (Balsamo, 2000, p. 158; tradução livre).

A imprevisibilidade do acaso e das incertezas é intolerável para os jogadores, de modo que estão sempre atentos aos sinais que o destino presumidamente lhes endereça. A relação problemática com as asperezas do mundo faz com que o *gambler* esteja sempre atento aos presságios e sinais que as forças sobrenaturais supostamente lhe dirigem. É como se eles fossem tão especiais a ponto de terem um canal de comunicação direta com as mencionadas “forças superiores”. O jogo, com todos os seus ingredientes, forma um sistema paradoxal de proteção contra a sensação misteriosa de estar passivo diante do acaso e do destino. Em última instância, diante do outro.

Esse tipo de jogador parece desconhecer seus limites: “estão sempre se testando, procurando por sinais do mundo externo que possam interpretar como validação de que estão ok. Quem sou eu? A que tenho direito?” (Rosenthal, 1986, p. 117; tradução livre). O jogo funciona como teste visando responder, por meios externos, se ele seria “todo poderoso” ou um zero, um nada. A ambiguidade parece ser a marca dessa operação, pois em muitas situações perder e ganhar se condensam em uma mesma resposta. O que para uma parte do vivido do sujeito pode significar vencer, pode, para a outra parte, significar o oposto. Na tentativa de criar uma ilusão de poder e controle, os jogadores também podem apostar contra si mesmos.

O mecanismo de divisão é uma operação defensiva pela qual os conflitos são evitados por meio de uma dissociação dinâmica. “O indivíduo que faz uso excessivo de mecanismos de divisão experimenta a si mesmo como

totalmente bom ou totalmente ruim, como perfeito ou inútil; vencedor ou perdedor” (Rosenthal, 1986, p. 110; tradução livre). No cenário das apostas, a experiência da dúvida e a de um juízo comprometido com o Princípio de Realidade parecem não comparecer. Entretanto, quando o empreendimento onipotente fracassa esses sujeitos percebem, com muito custo, que as possibilidades reais de perda sempre estiveram ali, mas foram silenciadas pela enge-nhosidade do mecanismo da recusa.

O que se opera nessa dinâmica é a desautorização que uma percepção sofre para poder seguir um rumo associativo na cadeia psíquica. O sujeito, por um lado, sabe, a partir da experiência compulsiva, que há grandes chances de perder. Contudo, essa percepção é expurgada de significância; é retirada da cadeia associativa que, na melhor das hipóteses, possibilitaria um juízo conso-nante com os fatos lógicos externos, reais. “No entanto, a desautorização da transitividade perceptiva tende a repor infinitas vezes os antecedentes de uma experiência traumática sem permitir que alguma elaboração ocorra” (Figueiredo, 2018, p. 68).

12 Tal mecanismo possui caráter muito mais sinistro do que o retorno do recalado nos quadros de neurose, assumindo, com isso, características demoníacas e persecutórias. O que está em jogo na dinâmica da recusa é, antes de tudo, um ataque ao trabalho de Eros, de ligação psíquica. Há um curto-circuito no processo de tramitação da percepção, em que uma equação objetiva perde a autoridade enquanto tal: “é nesse momento que todo o potencial formativo do sujeito pode vir a se concentrar na tarefa onipotente de criar um mundo à sua maneira” (Figueiredo, 2018, p. 70).

O otimismo patológico presente na psicodinâmica do jogador gera uma fê extrema em suas próprias habilidades. Isso, por sua vez, produz a sensação ao jogador de poder e de domínio sobre o desconhecido. Essa crença em seus poderes mágicos está na base de suas ilusões e fantasias de que será ele, dentre muitos outros, “o escolhido da vez” para ganhar a gratificação e a proteção que lhe são de direito. Rosenthal (1986) indica que raramente os jogadores falam sobre força, mas, sim, sobre poder. No caso da força, há diversas gradações, ao passo que, quando se trata de poder, o que está em questão concerne ao extremo, ao “tudo ou nada”. O poder é sempre definido em referência aos outros e, muitas vezes, obtido à custa de alguém. “As fantasias de ser poderoso frequentemente se relacionam com uma virada de mesa para os outros, na verdade, retaliação e vingança” (Rosenthal, 1986, p. 118; tradução livre).

O jogo, no contexto patológico, é uma luta pela superioridade, a qual se desdobra em muitas camadas. A onipotência afigura-se na adicção ao jogo,

portanto, como resposta defensiva radical a uma especial vulnerabilidade psíquica. Todos os artifícios mágicos utilizados, seja a crença em sua concentração, em seus rituais no pré-jogo, seja através dos mais sutis gestos ao jogar, contribuem para a obtenção artificial de uma sensação de controle sobre a própria sorte, ou seja, a ilusão de que esta seria fruto de suas próprias habilidades e competências. Esse sistema parece subestimar de maneira radical um intenso vivido de vulnerabilidade psíquica. A rebelião contra o registro da realidade se dá por meio de provocações onipotentes, nas quais a promessa de triunfo sobre o terreno minado é garantida *a priori*.

Seguindo com esse argumento, no próximo tópico voltamo-nos para a relação subjetiva que o adicto a jogos de azar estabelece com o acaso e com a dimensão de risco a ele inerente.

A conduta ordálica no jogo patológico: o frisson do risco

A maioria das condutas adictivas envolve uma dimensão de risco mais ou menos flagrante. No caso da compulsão aos jogos de azar, a questão da exposição ao risco apresenta uma tonalidade particular. O risco relacionado à aposta financeira é sentido de maneira muito aguda pelo *gambler*. Embora não seja um risco imediato à sua vida, em algumas situações estão presentes os riscos de empréstimos com agiotas, fraudes, falsificações, roubos e outras trapaças que podem, em casos extremos, resultar em homicídio ou suicídio. O ambiente do jogo é permeado por muitos tipos de desonestidades, o que o deixa extremamente perigoso. Há, no jogador, um funcionamento radical onde duas concepções distintas parecem coexistir. Se por um lado ele acredita tenazmente na fortuna, na sorte grande, por outro lado parece ter também consciência do risco envolvido em sua conduta, gerando uma expectativa e excitação febril em seu corpo.

De acordo com Valleur (2005), “o jogo patológico é um laboratório exemplar para se pensar nas ligações entre adicção, tomada de risco e excitação corporal a ele correlativa” (Valleur, 2005, p. 428; tradução livre). Ao se colocar repetidamente no olho do furacão, a atividade compulsiva do jogador transgride a lógica de prevenção e prudência operada no funcionamento social. A consciência do perigo não envolve um automatismo da proteção, mas se trata de seu enfrentamento imperativo e subversivo.

Na própria terminologia da palavra “azar”, da categoria “jogos de azar”, é indicada a passividade diante do acaso em que o jogador se coloca.

O termo deriva da palavra árabe *az-zhar*, que significa literalmente “dados de jogar”, mas que contém outros sentidos ligados ao acaso e à aleatoriedade dos eventos. Esse mesmo termo deu origem à palavra portuguesa “azar”. Como se sabe, esse termo ganhou conotação negativa na língua portuguesa, muito relacionada à má sorte. Todavia, sua etimologia compartilha os mesmos atributos da palavra “acaso”, ou seja, aquilo que não tem causa aparente. Os jogos de azar, como os de roleta, o jogo do bicho, os caça-níqueis, o poker etc., são dispositivos de aleatoriedade e, por não dependerem unicamente das competências dos jogadores, são práticas com gradiente de risco elevadíssimo.

14 Porém, há outros tipos de jogos em que há uma mescla possível entre a sorte e a habilidade do jogador, tal como na corrida de cavalos, no xadrez, em alguns jogos de cartas, em apostas esportivas ou até mesmo apostas em bolsas de valores. São modalidades de jogos e de apostas que permitem a diminuição da chance de infortúnios por meio do engajamento lógico do jogador. Dentro dessa gama de variedades de jogos, o que nos interessa sobremaneira é o uso que o sujeito faz do objeto-jogo e o modo passional dessa relação. Sob uma modalidade incondicional, o jogador patológico pode também apostar em uma corrida de cavalos sem necessariamente se ancorar nas possibilidades reais quanto ao seu resultado. Afinal de contas, o que garantirá seu sucesso é unicamente a sua comunhão com o destino.

Eiguer (1997/1999) propõe que a adicção aos jogos de azar funciona como uma “religião feita do acaso”. Em suas palavras, “o jogador sente que o destino ou Deus virão em sua ajuda quando ele correr riscos. O jogador recorre frequentemente aos astrólogos ou aos que leem a sina, esperando assim poder talvez influenciar a sorte a seu favor” (Eiguer, 1997, p. 101). Encarcerado em seu otimismo patológico, ele não aprende com os próprios erros, pois confia tenazmente em sua sorte. Em muitos momentos o sujeito dá a impressão de não se ater ao fato de ser possível perder, por mais que ao longo das jogatinas essa certeza ilusória possa vacilar. Entretanto, quando ele perde, sente-se atingido em sua própria personalidade, acreditando que a “sorte” seria fundamentada em suas qualidades pessoais. O problema dificilmente será localizado na natureza aleatória dos resultados das apostas, mas, sim, nele mesmo, que não teria supostamente conseguido se sintonizar telepaticamente com aquela atividade. Como refletiu Stekel (1922/1968), “muitos jogadores invocam o céu para que uma partida ou uma corrida se decida em seu favor” (Stekel, 1922/1968, p. 412).

A prevenção para o jogador é baseada unicamente na paradoxal confiança depositada em seus poderes de manipulação da resposta do destino,

o que se dá, como sinalizamos anteriormente, mediante racionalizações, atos mágicos e superstições. Essa ilusão de controle atuado sobre a situação, com todos os seus artifícios de minimização dos riscos, sinaliza, de fato, uma singular dificuldade em suportar e mediar o conflito no plano intrapsíquico, fazendo com que o sujeito busque externalizar compulsivamente suas fricções internas por meio do estado de embriaguez sensorial vivido na conexão fascinante que trava com o jogo.

Esse tipo de relação específica com o risco nos conduz à seguinte questão: o que a sensação de estar nas mãos do destino poderia oferecer em termos de defesa psíquica aos jogadores patológicos? Qual a natureza do frisson experimentado diante do risco iminente? Pensamos que o jogo patológico, enquanto conduta ordálica, é um tipo de funcionamento psíquico no qual há um engajamento compulsivo do sujeito em situações arriscadas e possivelmente mortais. Contudo, e paradoxalmente, tais sujeitos não se arriscam para morrer, mas o fazem para viver por meio de uma espécie de renascimento milagroso.

O termo latino *ordalium* comporta o sentido de “julgamento”. É um termo utilizado sobretudo na Bíblia para descrever a Lei Sagrada denominada “Águas da Amargura”. Acusada de adultério, uma mulher era obrigada a beber um líquido contaminado. Caso morresse, seria constatado, por meio de um juízo divino, ser culpada. Se sobrevivesse, seria inocentada e teria acesso ao direito de ter filhos. Tanto nas raízes terminológicas da palavra como no próprio jogo patológico, uma possibilidade de renascimento milagroso parece sempre estar ao alcance do sujeito, bastando, para isso, que sua fé na crença seja suficiente.

Considera Valleur (2005) que as condutas ordálicas são sustentadas por uma confiança incondicional no destino, em um juiz supremo que teria o poder — magicamente manipulado, na concepção do adicto — de assegurar seu caráter excepcional no mundo e sua posição especial diante dos outros. Porém, a presença do risco ordálico presume que haja no jogador um sentimento também de controle sobre a situação perigosa: sentimento de onipotência que tende a reduzir magicamente os riscos implicados no jogo. Haveria sempre uma bilateralidade na conduta do jogador, na medida em que, se por um lado ele se apassiva diante da sentença do destino, por outro, há uma persuasão sólida de domínio animista sobre este.

A respeito da dimensão ordálica na assunção de riscos do jogador patológico, Eiguer (1997/1999) resalta um aspecto muito singular presente nesta dinâmica: a busca por sensações inebriantes. De fato, nos relatos clínicos,

quando os jogadores passam a associar a respeito da “misteriosa emoção do jogo”, é notável a captura de seu psiquismo por um estado de profundo arrebatamento sensorial. São ricas as descrições das sensações corporais suscitadas pela expectativa quando se está no “momento da decisão final” no decorrer do jogo.

Stekel (1922/1968) assinalou o estado de embriaguez afetiva vivenciado na prática do jogo, mostrando que o jogador apresenta uma profunda “fome de excitações”. Em suas descrições, o corpo e a mente dos jogadores necessitam de uma constante fonte de estimulação perante um núcleo depressivo e é no frenesi sentido na dinâmica do jogo que essa fonte é localizada.

Partindo dessas indicações, Bergler (1958/1974) pontuou a “emoção misteriosa” buscada pelos adictos a jogos. É através das tensões angustiantes experimentadas no cenário, por exemplo, de uma casa de jogos também altamente sensorializada, que o jogador consegue temporariamente apaziguar estados internos de muita intensidade, como se a convocação ao excesso viesse fazer face ao excesso intrapsíquico.

16 De acordo com Szwec (1993/2014), a busca repetitiva pelo incremento de excitação, por meio de comportamentos motores-perceptivos, equivale à busca pelo relaxamento psíquico — por mais paradoxal que tal mecanismo possa parecer. Contudo, esse tipo de resposta se torna mecanizada pelo constrangimento inescapável da compulsão à repetição. Nessa operação somática, observa-se a presença de duas fases. Na primeira, há uma ação imperativa tendendo à estimulação corporal e, na segunda fase, o sujeito encontra, por meio da estimulação somática, uma atenuação de estados de angústia extrema. Pontua o autor que tais procedimentos, por ele considerados “autocalmantes”, possuem caráter pré-simbólico em que a qualidade do “ninar”, do apego tranquilizador proveniente das relações primárias, não foi interiorizada como recurso psíquico e representacional, constituindo, dessa forma, um mecanismo “antitraumático” radical. Portanto, os procedimentos externos autocalmantes são utilizados como tentativa de proteção narcísica contra o efeito do traumático.

O jogador, em nossa análise, cria um estímulo sensorial externo com o jogo. A partir de um cenário intrapsíquico mal elaborado, a exposição a situações marcadas pelo medo, angústia e por fortes emoções pode ser convocada e utilizada como artifício contra uma realidade interna ameaçadora: para lutar contra angústias primitivas, o sujeito se lança na boca do lobo. Tanto em seu ambiente psíquico como no ambiente virtual (jogos *online*) e no ambiente físico (casas de jogos), todos os cenários dos jogos tendem a estimular a sensorialidade do jogador. Só em pensar nessa atividade ele é acometido por fortes sensações corporais, alterações fisiológicas tais como

taquicardia, *frisson*, sudorese, medo, horror, angústia etc. O jogo está ali mesmo quando ele não está.

No ambiente físico, em casas de jogos, os jogadores se veem constantemente embriagados pela estimulação sensorial. As luzes coloridas, os barulhos das fichas, dos dados, da roleta e os sons hipnotizantes das máquinas caça-níqueis, ou dos aplicativos e sites igualmente hipersensorializados, são extremamente sedutores. Não há dia, não há noite, não há madrugada, não há passado nem futuro, apenas a atualidade do presente imediato.

Como um exímio caçador de excitação, o jogador se expõe avidamente a situações de pânico, terror e extrema angústia para sentir sua existência. Viver não basta para eles, é necessário sentir-se. A estabilidade usual das emoções, tão comumente desejada, não se exalta aos olhos dos jogadores. Os estados de excitação exacerbada se tornam o sal de sua existência.

Agradecimento: À CAPES pel importante financiamento desta pesquisa.

Referências

- Balsamo, M. (2000). *Freud et le destin*. Presses Universitaires de France.
- Bergler, E. (1974). *Psicologia del Giocatore*. (Renato Pedio, Trad.). Newton Compton Italiana. (Trabalho original publicado em 1958).
- Caillouis, R. (2021). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. (Maria Ferreira, Trad.). Vozes. (Trabalho original publicado em 1958).
- Cardoso, M. (2023). Novo retorno do traumático na psicanálise hoje: além do mal-estar? In *Figuras do Extremo* (pp. 65-85). Blucher. (Trabalho original publicado em 2018).
- Eiguer, A. (1999). *O pequeno tratado das perversões morais*. (Jorge Nogueira, Trad.). Editora Vértices. (Trabalho original publicado em 1997).
- Figueiredo, L. C. (2018). *Elementos para a clínica contemporânea*. Escuta.
- Freud, S. (1969). *A psicopatologia da vida cotidiana*. (Klaus Scheel, Trad.). Imago. (Trabalho original publicado em 1901).
- Freud, S. (2010). Além do princípio do prazer). História de uma neurose infantil: (“o homem dos lobos”): Além do princípio do prazer e outros textos In *Obras completas*. (Paulo César de Souza, Trad.; vol. 14) Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1917-1920).
- Freud, S. (2014). Conferência 24. Conferências introdutórias à psicanálise. (Sérgio Tellaroli, Trad.). In *Obras completas*. Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1916-1917).

- Freud, S. (2014). Dostoiévski e o parricídio. Inibição, sintoma e angústia, O futuro de uma ilusão e outros textos. In *Obras completas*, vol. 17); (Paulo César de Souza, Trad.; vol. 17). Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1926-1929[1928]).
- Freud, S. (2010). O estranho. História de uma neurose infantil: (“o homem dos lobos”): Além do princípio do prazer e outros textos. In *Obras completas*. (Paulo César de Souza, Trad.; vol. 14). Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1917-1920 [1919]).
- Omais, S. (2009). *Jogos de azar: análise do impacto psíquico e sociofamiliar do jogo patológico a partir das vivências do jogador*. Juruá.
- Rechardt, E. (1988). Os destinos da pulsão de morte. In *A pulsão de morte*. (Claudia Berliner, Trad.). Escuta. (Trabalho original publicado em 1986).
- Rosenthal, R. (2015). Masochism and Pathological Gambling. *Psychodynamic Psychiatry*, 43(1), 1-25.
- Rosenthal, R. (1986). The pathological gambler’s system of self-deception. *Journal of Gambling Behavior*, 2(2), 108-120.
- Stekel, W. (1968). *Atos impulsivos*. (M. Matthieu, Trad.). Editora Mestre Jou,. (Trabalho original publicado em 1922).
- 18 Szwec, G. (2014). Les procédés autocalmants par la recherche de l’excitation. Les galériens volontaires. *Revue Française de Psychosomatique*, 11-36, 1993.
- Valleur, M. (2005). Jeu pathologique et conduites ordaliques. *Psychotropes*, 2(11), 9-30. DOI: 10.3917/psyt.112.0009. URL: <https://www.cairn.info/revue-psychotropes-2005-2-page-9.htm>

Resumos

(Compulsive Gambling: submission to a demonic fate)

This article aims to analyze, from a psychoanalytic perspective, the psychic determinations involved in gambling addiction. This issue has been little explored in Brazilian psychoanalytic literature, although it has significant incidence and relevance in contemporary life. We focused on examining the traumatic basis and its resonances in the economy and dynamics of gambling addiction. In this psychopathological solution, the dimension of psychic violence is closely linked to the internal and imperative demand for exposure and submission to risk. The compulsive appeal to bodily frisson, present in the relationship between the subject and the gambling object, is the main issue examined in depth in this article.

Keywords: Compulsion, psychic violence, addiction, risk, sensoriality

Keywords: Compulsion, psychic violence, addiction, risk, sensoriality

(Le jeu compulsif: soumission à un destin démoniaque)

Cet article vise à analyser, dans une perspective psychanalytique, les déterminations psychiques impliquées dans l'addiction au jeu. Il s'agit d'un problème peu exploré dans la littérature psychanalytique brésilienne, bien qu'il ait une incidence et une pertinence significatives dans la vie contemporaine. Notre objectif est d'examiner la base traumatique et ses résonances dans l'économie et la dynamique de la dépendance au jeu. Dans cette solution psychopathologique, la dimension de violence psychique est étroitement liée à la demande interne et impérative d'exposition et de soumission au risque. L'appel compulsif au frisson corporel, présent dans la relation du sujet à l'objet-jeu, est le problème principal que cet article se propose d'explorer en profondeur.

Mots-clés: Compulsion, violence psychique, dépendance, risque, sensorialité

(Juego compulsivo: sumisión a un destino demoníaco)

El objetivo de este artículo es analizar las determinaciones implicadas en la adicción al juego. Desde la perspectiva del psicoanálisis, nuestra atención se dirige a la dimensión de la realidad psíquica y a la compleja relación que el sujeto establece con el juego como objeto. Se trata de un problema poco explorado en la literatura psicoanalítica, aunque tenga un impacto significativo en la vida contemporánea, especialmente en Brasil. La base traumática que lo subyace es uno de los focos de este artículo, en el que esta dimensión se articula con la cuestión de la sumisión a una compulsiva demanda interna operada en el psiquismo de los ludópatas en su repetida exposición al riesgo.

Palabras clave: Compulsión, violencia psíquica, adicción, riesgo, sensorialidad

Citação/Citation: Andrade, M. J. F., & Cardozo, M. R. Compulsão ao jogo: submissão a um destino demoníaco. *Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental*, vol. 28, 2025.

Editor do artigo/Editor: Paulo Antonio Beer, Wilson Franco

Recebido/Received: 27.01.2025 / 01.27.2025 **Revisado/Revised:** 05.05.2025 / 05.05.2025

Aceito/Accepted: 02.07.2025 / 07.02.2025

Disponibilidade de Dados de Pesquisa: Todos os dados gerados ou analisados durante este estudo estão incluídos no artigo.

Copyright: © 2009 Associação Universitária de Pesquisa em Psicopatologia Fundamental/ University Association for Research in Fundamental Psychopathology. Este é um artigo de livre acesso, que permite uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que o autor e a fonte sejam citados / This is an open-access article, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Financiamento/Funding: Trabalho realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoas de Nivel Superior – CAPES / Work carried out with the support of Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoas de Nivel Superior – CAPES.

Conflito de interesses/Conflict of interest: Os autores declaram que não há conflito de interesses / The authors declare that has no conflict of interest.

MICHAEL JORDAN FERREIRA ANDRADE

Psicólogo. Psicanalista. Mestre em Teoria Psicanalítica pelo Programa de Pós-Graduação em Teoria Psicanalítica UFRJ e Doutorando no mesmo programa de pós-graduação. Professor do curso de Psicologia da FAMATH (Faculdade Maria Thereza).

andrademichaeljordan@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-5335-9928>

MARTA REZENDE CARDOSO

Psicóloga. Psicanalista. Doutora em Psicanálise e Psicopatologia Fundamental pela Universidade de Paris Cité (Paris Diderot) - França; Professora Titular da Universidade Federal do Rio de Janeiro (Programa de Pós-Graduação em Teoria Psicanalítica do Instituto de Psicologia da UFRJ). Membro da Associação Universitária de Pesquisa em Psicopatologia Fundamental.

rezendecardoso@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1104-9830>