

UM ROMANCE SOBRE A ROLETA: A DOENTIA PAIXÃO PELOS JOGOS DE AZAR NA OBRA “O JOGADOR”, DE DOSTOIÉVSKI

Gabriela Correia Pitameia

Aluna do Curso de Bacharelado em Direito – UNIPAMPA/Campus Santana do Livramento

gabrielapitameia.aluno@unipampa.edu.br

Palavras-chave: Jogo patológico; Literatura russa; Aposta; Vício

1 INTRODUÇÃO

Define-se como ludopatia o vício de praticar qualquer categoria de competição de modo intenso e prolongado, especialmente os jogos de azar (Bisso-Andrade, 2007, p.63). De acordo com Custer (1984, p.35), na formação de sua patologia, o jogador passa pelas fases de vitória, perda e desespero. No livro *O Jogador* (1866), de Fiódor Dostoiévski, essas etapas se manifestam através do protagonista Aleksei Ivanovitch, que ao final da obra relata que, em razão da obsessão pelo ganho, se afastou de interesses próprios e de seus deveres como cidadão.

A experiência do autor com dívidas de jogo confere à obra um caráter autobiográfico que enriquece a análise do comportamento do apostador (Silvestre, 2021, p.25). O romance, datado do século XIX, ocorre em uma época em que o jogo patológico não era classificado como uma enfermidade, entretanto, apesar da atual classificação do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (2013, p.586), a doença ainda carece de reconhecimento social. Essa pesquisa objetiva analisar o desenvolvimento do jogo patológico, relacionado à construção literária de Aleksei Ivanovitch, e as características de sua patologia com a compulsão de um indivíduo não ficcional aos jogos de azar, além de avaliar a atemporalidade da comorbidade debatida.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa tem como objetivo compreender o processo de construção da compulsão por jogos de azar aplicado à análise da obra literária “O Jogador”, de Fiódor Dostoiévski. Visando compreender os elementos que possibilitam o desenvolvimento do jogo patológico, destaca-se a teoria das três fases evolutivas do determinado vício, definidas pelo controle que o jogador possui sobre o jogo observado por Robert Cusper (1984). Por sua vez, o jogo patológico foi analisado por meio do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais da Associação Americana de Psiquiatria, mais conhecido como guia diagnóstico DSM-5 (2013), em razão de sua atualidade e confiabilidade frente ao tema pouco debatido, os critérios para determinar um jogador patológico nele citados foram relacionados com a atemporalidade da ludopatia.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 RESUMO DA OBRA

O livro de Dostoiévski, *O Jogador*, relata a história de Alexei Ivanovich em sua jornada de adição e recaída no vício de jogos de azar. Na narrativa, o protagonista é professor particular dos filhos de um general russo e acompanha a tradicional família junto de sua comitiva hospedada na cidade de águas termais alemã Roletemburgo. A denominação escolhida pelo autor é irônica pois sugere a forte presença de cassinos em um suposto ambiente de descanso e repouso.

Nesse contexto aristocrático o tutor enfrenta conflitos em relação a sua situação financeira devido à sua condição de empregado e se sente irrelevante perante a burguesia europeia. Seu empregador, falido e endividado, tenta manter uma falsa identidade luxuosa para obter aprovação social enquanto busca se reerguer através da morte da sua parente Avózinha, a qual é seu único herdeiro. O fidalgo envolve-se com Mademoiselle Blanche, uma jovem francesa que usa sua beleza para próprio sustento e finge possuir um título nobre. Ao mesmo tempo, Dês Grioux, primo de Blanche, corteja Polina, enteada do patriarca, com o objetivo de se casar e obter a herança esperada, sustentando a família enquanto busca o prestígio social por de fato adentrar na nobreza e não precisar mais recorrer a mentiras.

Ivanovitch também é apaixonado pela jovem russa e na tentativa de conquistá-la e suprir a distância entre suas classes sociais começa a jogar compulsivamente. No entanto, suas motivações amorosas desaparecem à medida que ele se torna obcecado pelo jogo, encantando-se pela emoção das apostas. O comportamento do protagonista traz consequências que o afastam de Polina, ela percebe que ele somente a idealiza como objeto de desejo e a verdadeira razão para as apostas é sua necessidade de auto afirmação frente ao meio que estão inseridos.

Posteriormente a Avózinha esclarecer que não iria doar seu dinheiro aos descendentes, Blanche convida Alexei para acompanhá-la em uma viagem até Paris ciente de seus ganhos na roleta, ele desiludido por Polina aceita a proposta. Na capital francesa o tutor assolado pela tristeza gasta rapidamente toda a quantia que recebeu, então separa-se de sua companhia e começa a vagar por vários cassinos europeus. Nesse período, o russo já encontra-se viciado e em sua estadia na Europa é preso por dívidas, torna-se lacaio e trabalha em troca de comida devido às decorrências da ludopatia.

3.2 FASES EVOLUTIVAS DA LUDOPATIA

O jogo patológico é caracterizado por três fases evolutivas, elas são denominadas vitória, perda e desespero. No primeiro estágio o jogador possui autocontrole e por essa razão recebe ganhos, entretanto ele começa a perceber-se como um apostador excepcional e pratica a atividade frequentemente. A segunda fase é caracterizada pelo impulso mandatário e a perda da capacidade de avaliação, ela causa prejuízos monetários e a manifestação das tentativas de revertê-los. Por fim, na última etapa o indivíduo apresenta danos em várias dimensões de sua vida pessoal, nesse sentido a exaustão física e psicológica também fazem-se presente, pois o ludopata isola-se de familiares e amigos, passa a ter reputação negativa na sua comunidade e enfrenta a ilusão nostálgica de voltar a alcançar suas vitórias anteriores, porém ela apenas o estimula a jogar mais na esperança de ganhar uma quantia possível de resolver

seus problemas e consequentemente aprofundar-se no vício (Custer, 1984, p.35-38).

3.2.1 FASE DE VITÓRIAS

Inicialmente, a obra esclarece que em razão da projeção amorosa de Ivanovitch sobre Polina a estabilidade da relação de ambos possui papel definitivo em como ele socialmente vislumbra a si mesmo. Desse modo, em um mundo regido pelo dinheiro Alexei almeja conquistar uma posição de respeito e independência enquanto Polina planeja retirar-se dos negócios fracassados de sua família. A tensão entre os dois é marcada pela exploração das fraquezas um do outro, com Polina manipulando Alexei para atingir seus próprios objetivos à medida que Ivanovitch tenta conquistá-la e alcançar aprovação social.

Apesar de estar apaixonado pela jovem russa, ele é usado como uma ferramenta para realizar as apostas dela, uma vez que em razão de sua família estar falida, Polina necessita do dinheiro, mas deseja manter sua reputação. Alexei cumpre as ordens de Polina porém percebe que detesta jogar por outras pessoas, durante o giro da roleta o tutor sente excitação e repulsa simultaneamente e ao ganhar uma quantia considerável é dominado por uma sensação estranha e insuportável (Dostoiévski, 1866, p.31). Essa experiência é um marco para o protagonista, porque nesse primeiro momento ele demonstra autocontrole e declara que futuramente não aceitará pedidos similares de Polina, mas pretende apostar por si mesmo.

3.2.2 FASE DE PERDAS

O relacionamento entre Polina e Ivanovitch não se suaviza, após uma discussão a russa desafia o professor a insultar um Barão ciente das consequências dessa ação. A impulsividade do protagonista não o permitiu recusar a provocação de Polina, porém o Barão sentiu-se tão ofendido que solicitou a demissão do tutor ao General. Alexei não demonstra preocupação em ser despedido, porque tem certeza que quando jogar na roleta por si mesmo receberá grande fortuna, por essa interpretação o russo age como um homem rico, como ele mesmo ressalta (1866, p.65): “Coisa estranha: ainda não ganhei, mas ajo, sinto e penso feito um rico, e não posso imaginar-me de outra maneira”.

A realidade dos personagens muda drasticamente quando a Avózinha viaja até Roletemburgo e faz uma surpresa inesperada. Todos estavam interessados na herança dela, mas a fidalga envergonhada de seus familiares declara que ninguém a receberá e perde cada centavo na roleta do cassino. Na decaída total de sua família Polina visita Alexei, ele se determina a apostar o seu dinheiro nos jogos de azar para ajudá-la

Essa é a primeira vez que Ivanovith aposta por si mesmo, e de fato ocorreu a sua premonição de lucros, pois ele recebeu tanto dinheiro que até mesmo o cassino obteve prejuízo. O professor narra que somente após muitas apostas ele sentiu medo, ao perceber que aquele dinheiro eram todas as suas posses e o que estava em jogo era o destino de sua futura vida, porém escolheu o sentimento que o dominava e continuou a jogar sem pensar uma só vez em Polina (Dostoiévski, 1866, p.148).

Ivanovitch oferece parte dos seus lucros a Polina, mas ela recusa e afirma que ele nunca compraria desonestamente o seu amor. Diante o afastamento da russa, o



narrador aceita viajar com Blanche para Paris, eles gastam todo o dinheiro rapidamente. Eventualmente o jogador separa-se de Blanche em péssimas condições financeiras e psicológicas, entretanto mantém a crença que sua única salvação de sua miserabilidade são os jogos de azar.

3.2.3 FASE DE DESESPERO

O jogador, ainda que desejasse se recuperar, nunca encontrava realmente estabilidade, pois dependia do jogo de azar como tentativa de reabilitação, recaindo profundamente no vício (Dostoiévski, 1866, p.175). Ivanovitch vagava perdido pela Europa, visitando vários cassinos e enfrentando adversidades como trabalhar de lacaio e ser preso por dívidas. Ele fazia pequenas apostas para seu sustento e passava dias inteiros observando o decorrer do jogo, até mesmo sonhava com ele, o russo tinha total conhecimento que estava paralisado pela ludopatia.

Nessa situação Ivanovitch encontra um antigo amigo que fez quando ainda lecionava, ele o pergunta se o jogador pretende abandonar esse estilo de vida, por sua vez o russo responde que essa é a primeira coisa que fará após recuperar o que foi perdido. O protagonista compreende que está perdido em si mesmo, mas idealiza retomar o controle da sua vida apenas com um girar na roleta. Assim, decide apostar as últimas moedas que encontra em seus bolsos aspirando que no dia seguinte tudo terá mudado.

3.3 ATEMPORALIDADE DA LUDOPATIA

A ludopatia é representada na obra *O Jogador* correlacionada com vivências de Dostoiévski, entretanto esse vício não é restrito apenas ao passado. A uma década atrás, o mais recente Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais apontou uma série de parâmetros para perceber alguém como jogador patológico, e quase um século e meio após a publicação do romance Ivanovitch enquadram-se nos seguintes critérios definidos pelo DSM-5 (2013, p.586):

- Preocupação frequente com o jogo (p. ex., apresenta pensamentos persistentes sobre experiências de jogo passadas, avalia possibilidades ou planeja a próxima quantia a ser apostada, pensa em modos de obter dinheiro para jogar).
- Após perder dinheiro no jogo, frequentemente volta outro dia para ficar quite (“recuperar o prejuízo”).
- Frequentemente joga quando se sente angustiado (p. ex., sentimentos de impotência, culpa, ansiedade, depressão).
- Prejudicou ou perdeu um relacionamento significativo, o emprego ou uma oportunidade educacional ou profissional em razão do jogo

Durante a narrativa diversas vezes Alexei revive suas experiências frente a roleta, após sua viagem pela Europa todas as suas jogadas são tentativas de realizar o mesmo ganho de quando estava em Roletemburgo e até mesmo seu inconsciente recorre a seu vício por meio de sonhos. A tentativa de reverter prejuízos é outro fator a ser observado, uma vez que Ivanovitch deseja recuperar-se da vida adicta através do lucro

nas apostas, assim somente recaindo ainda mais na ludopatia. Apesar disso, essa convicção é normal, pois utilizar o jogo de azar como forma de fuga de problemas ou humor negativo também é um dos critérios apresentados pelo DSM-5 (2013, p. 587).

O protagonista imergiu nessa realidade buscando fugir de sua angústia da invisibilidade social, mas apenas obteve a adição do jogo patológico. Outro parâmetro que se destaca é a exposição de seus relacionamentos, oportunidades profissionais e estudos à riscos em razão da ludopatia, porque independente dos problemas pessoais de Polina o amor do jogador era correspondido, mas perdeu-se devido às complicações de sua compulsão. À vista disso, Ivanovitch apresenta diversas características de um apostador adicto não ficcional pontuadas pelo DSM-5, entretanto a obra literária e o guia de diagnóstico são textos escritos em contextos que não possuem semelhança. Contudo, a disparidade temporal entre as publicações não interfere na concordância de seus argumentos, pois determinada patologia independe de épocas ou culturas, fazendo-se presente na contemporaneidade.

4 CONCLUSÕES

Em síntese, a presente pesquisa teve como objetivo conceber o desenvolvimento do transtorno do jogo aplicado à análise do romance “O Jogador”, de Fiódor Dostoiévski. A construção literária de Ivanovich foi comparada com as três fases evolutivas da perda de autocontrole de Custer e as características que definem um apostador adicto não ficcional estabelecidas pelo DSM-5, além de contrapor o contexto do livro escrito no século XIX com a atualidade em relação ao vício em jogos de azar. Por fim, o atual trabalho expõe a doentia paixão pelos jogos de azar, uma temática por vezes invisibilizada, entretanto a qual subjuga e destrói aos poucos a personalidade humana como qualquer vício descontrolado.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5*. 5. ed. Tradução de Maria Inês Corrêa Nascimento et al. Revisão técnica de Aristides Volpato Cordioli et al. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BISSO-ANDRADE, Aland. Ludopatia. *Revista de la Sociedad Peruana de Medicina Interna*, Lima, v. 20, n. 2, p. 63-67, 2007.

CUSTER, R.L. Profile of the pathological gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*, v.45, p.35-38, 1984.

DOSTOIÉVSKI, F. O jogador: do diário de um jovem. Editora Martin Claret. Tradução: Oleg Almeida, 2013.

SILVESTRE, P.V. *Duzentos anos de Dostoiévski: coletânea de textos comemorativos*. Nova Lima: Centro Cultural de Nova Lima, p. 25-26, 2021.

