

**A BANCA DA LEI: IDEOLOGIA E CAPTURA DO ACASO NAS APOSTAS
BRASILEIRAS**

**THE LAW AS THE HOUSE: IDEOLOGY AND THE CAPTURE OF CHANCE IN
BRAZILIAN BETTING**

Otávio Barra Vianna Vital¹
Fuad Kyrillos Neto²

RESUMO

Este estudo investiga a consistência conceitual do termo “jogo de azar” no ordenamento jurídico brasileiro, questionando sua suposta evidência semântica. A pesquisa articula as contribuições da ludologia, da psicanálise, da Análise do Discurso e do Direito para demonstrar que a legislação opera por delimitações pragmáticas em vez de definições rigorosas. A hipótese central sustenta que a imprecisão terminológica é funcional, permitindo ao Estado transitar entre regimes de repressão moral e exploração econômica do acaso conforme as exigências de cada época. O percurso historiográfico e legislativo contrasta marcos fundamentais, como o Código Penal de 1890, que vinculava o azar ao perigo social e à desordem moral, com a recente Lei nº 14.790/2023, que promove uma neutralização técnica da alea ao reclassificá-la como “aposta de quota fixa” sob a lógica do mercado. Fundamentado em autores como Huizinga, Caillois, Freud e Wittgenstein, o trabalho analisa como o Estado maneja as “semelhanças de família” do vocábulo jogo para capturar o desejo do sujeito contemporâneo, transformando o antigo contraveniente em um consumidor de risco. Conclui-se que o discurso normativo não esgota o fenômeno lúdico, mas atua como um dispositivo de poder que molda as práticas sociais e a arrecadação fiscal sob a máscara da previsibilidade contratual.

Palavras-chave: Jogo de azar; Ideologia; Psicanálise; Análise de discurso; Historiografia.

ABSTRACT

This study investigates the conceptual consistency of the term “gambling” within the Brazilian legal system, questioning its supposed semantic evidence. The research articulates contributions from ludology, psychoanalysis, Discourse Analysis, and Law to demonstrate that legislation operates through pragmatic delimitations rather than rigorous definitions. The central hypothesis maintains that terminological imprecision is functional, allowing the State to shift between regimes of moral repression and economic exploitation of chance according to the demands of each era. The historiographical and legislative path contrasts fundamental milestones, such as the 1890 Penal Code, which linked gambling to social danger and moral disorder, with the recent Law No. 14,790/2023, which promotes a technical neutralization of alea by reclassifying it as “fixed-odds betting” under market logic. Grounded in authors such as Huizinga, Caillois, Freud, and Wittgenstein, the work analyzes how the State manages the “family resemblances” of the word “game” to capture the desire of the contemporary subject, transforming the former misdemeanant into a consumer of risk. It is concluded that normative

¹ Graduado em Psicologia pela Universidade Federal de São João del-Rei. Mestrando em Psicologia. Graduação em Letras. E-mail: otavio.barravianna@gmail.com

² Graduado em Psicologia pela UFMG. Doutorando em Psicologia pela PUC SP. Professor na Universidade Federal de São João del-Rei. E-mail: fuadneto@ufsj.edu.br

discourse does not exhaust the ludic phenomenon but acts as a power device that shapes social practices and tax collection under the mask of contractual predictability.

Keywords: Gambling; Ideology; Psychoanalysis; Discourse analysis; Historiography.

1 INTRODUÇÃO

A recorrente controvérsia em torno dos jogos de azar no Brasil costuma ser tratada sob o prisma de sua legalidade, de seus impactos econômicos ou de seus efeitos sociais. Com menor frequência, contudo, interroga-se a própria consistência conceitual da categoria que sustenta tais debates. A expressão “jogo de azar”, amplamente mobilizada pelo ordenamento jurídico brasileiro, tende a operar como se designasse um objeto de contornos estáveis e inequívocos, apto a fundamentar interdições, permissões e regimes de exploração econômica. E é precisamente essa suposta evidência semântica que o presente estudo coloca em questão.

Partindo de um percurso que articula revisão historiográfica, exame legislativo e problematização conceitual, este ensaio investiga de que modo o Estado brasileiro tem manejado o vocábulo “jogo de azar” ao longo do tempo. A hipótese que orienta a pesquisa é a de que a legislação não se apoia em uma definição vocabular rigorosa da categoria, mas antes opera por delimitações pragmáticas e contextuais que permitem sua aplicação mesmo na ausência de um núcleo semântico estabilizado. Tal funcionamento produz efeitos relevantes tanto para a coerência interna do ordenamento quanto para a inteligibilidade das práticas que ele pretende regular. Nesse sentido, o objetivo central deste trabalho é demonstrar a insuficiência da definição vocabular de “jogo de azar” à luz da própria letra do Estado e em contraste às diferentes maneiras com que o vocábulo também aparece histórica e semanticamente. Mais do que identificar lacunas técnicas, busca-se evidenciar como a imprecisão conceitual se mantém funcional dentro do arranjo jurídico-administrativo brasileiro, permitindo a coexistência de regimes simultâneos de proibição, tolerância e exploração estatal do acaso. Ao privilegiar a materialidade histórica e legislativa, espera-se delimitar as condições de possibilidade para investigações ulteriores sobre os modos pelos quais o Estado produz sentidos acerca do jogo. Assim, mais do que oferecer um aporte exaustivo, o que se propõe aqui é estabelecer o terreno problemático no qual tal análise poderá circunscrever o problema e explicitar seus fundamentos, oferecendo base conceitual e empírica para seus desdobramentos.

Desde a acepção etimológica da palavra jogo notam-se algumas inerências à experiência do humano: primeiro, no latim clássico, *jocus* (zombaria, gracejo) e, em seguida,

em sua extensão no latim vulgar, *ludus* (jogo, recreação) (Houaiss, 2009). Quer dizer, o próprio divertimento como ato em si mesmo, desprezioso e ora casual, constitui-se da mesma substância pela qual o prazer continuamente se refaz; e conforme demonstra o segundo momento idiomático do vocábulo, adquire ainda em seu desenvolvimento posterior os aspectos empregados por um contorno estrutural através do qual serão estabelecidos os arranjos de regras. Defronte a isso, pergunta-se: jogar no tigrinho³ é o mesmo que jogar na bolsa de valores? Ou, ainda, apostar na Mega Sena equivale a apostar no pôquer?

Neste espaço em que a fruição e a suspensão provisória da ordem são elementos centrais, ocorre também a elaboração da realidade sob uma perspectiva em que o medo da morte é igualmente rebaixado, dado o caráter ficcional empregado no brincar. Seja na preponderância dos impulsos de *âgon* (competição), *âlea* (acaso), *illinx* (vertigem) ou *mimicry* (mimese), a experiência do jogar, tal como a arte, ensaia e denuncia seguramente os sofrimentos injustificados causados pela manutenção sistemática de perigos e ameaças anacrônicas à vida social (Caillois, 2017). Como nas brincadeiras de pique, polícia e ladrão, no truco e mesmo nas batalhas mais sangrentas de alguma aventura de RPG, a experiência transforma-se numa mímica segura do que foi aprisionado ao horror da existência e torna risível a caricatura de uma realidade que aposta na estupidez da razão como meio de vida satisfatório.

Mas a infância acaba. A monotonia cinérea da vida corrente implica no ajustamento massivo de uma multidão agitada e ruidosa que, sob o pretexto coesivo da *quieta non movere*⁴, encerra a efervescência da festa de modos mais ou menos similares em quaisquer civilizações. A saber, o divertimento infantil basta-se na repetição mesma de histórias e brincadeiras cujo fim é quase sempre o mesmo, o que o difere da experiência quando realizada na adultez, cujo prazer depende de novidade (Freud, 2024).

A essa *transitoriedade*, como na graça da flor que no inverno se esvai, atribuem-se o trabalho e a caducidade das coisas boas feito modo de manutenção do desejo em sua coerência ao grupo social. Se se retoma numa estação posterior – a euforia da festa ou as pulsões mais irrefletidas – não à toa Freud (2021) e Caillois (2015) concordariam ao considerar que a exaltação e as audácias permitidas no carnaval tenham em seu princípio de excesso e frenesi uma revolta psíquica diante do cotidiano ordinário do mundo; no caso do

³ Popularmente conhecido como “jogo do tigrinho”, o *software Fortune Tiger* é um exemplo paradigmático dos cassinos *on-line* e modalidades de *iGaming* que ganharam onipresença no Brasil através de aplicativos e redes sociais, inundando publicidades de *influencers* e jogadores de futebol.

⁴ A locução latina *quieta non movere* (não agitar o que está quieto) é um princípio frequentemente adotado no Direito e na Medicina, indicando que situações estáveis não devem ser alteradas a fim de evitar riscos ou danos desnecessários (Dicionário jurídico JurisHand, acesso em 03/04/2026).

primeiro, por apontar a renúncia a um Eros absoluto e, no segundo, por advir da festa uma dialética que duplica e reproduz a dimensão sacrificial da lei e da razão. Sobre ordens de interdito e precaução, os potenciais de fruição da beleza e do amor, quer sejam, a tolerância e o compadecimento ao diferente, atrelam-se doseadamente à felicidade – repentina satisfação de necessidades represadas – que só ocorre de maneira momentânea e fugaz (Freud, 2020). Em outras palavras, eis então o preço para a sorte: a fim de que a espécie humana se atrelasse em grupo e para que os desígnios da vida na natureza pudessem ser convertidos aos desígnios da vida na cultura, a renúncia à satisfação completa dos instintos impôs-se como forma de abdicação. Dessa operação resta então uma solução ambivalente de radicalidades desarmônicas. De um lado, a promessa de uma gratificação social que seja capaz de interpelar as necessidades básicas da vida e apaziguar o medo da morte, em contraste à fragilidade organística de outrora; e de outro, o mal-estar que permanece abrigando a finitude, a insatisfação e a perpétua descontinuidade com o outro, atestando o desamparo constitutivo.

Aos termos da psicanálise, acessar o fenômeno episódico da felicidade significa evocar em parcelas os representantes da pulsão recalcada, muito embora o mal-estar permaneça presente. A esse propósito, entram na ciranda dos jogos, cada um à sua maneira, os ensaios que permitem rir, divagar e acessar instâncias privadas na vida ordinária. Da mesma maneira, recorrer a essa espécie de reduto primordial (o campo pulsional) pode fazer emergir também a irreconciliável contradição entre os princípios de prazer e realidade, impelindo o sujeito à compulsão pela repetição como tentativa de simbolização dos conteúdos ligados à morte e à destruição ora recalcados pelo Eu (Freud, 2024). É nessa toada que o prazer advindo do jogo sobrepõe sua escritura na cultura e pende para o vício sob adesão irrefreada; quase como num estado de retorno ao brincar infantil, em que o igual e o repetível bastavam para a descoberta.

A saber, a legibilidade de um conceito por meio da plataforma teórica da metapsicologia refere-se, em primazia, aos aspectos e fatos clínicos, mesmo que de igual maneira seja impossível existir uma clínica do sujeito sem a clínica da cultura (Dunker, 2021). Assim, para o desenvolvimento do objetivo exposto, pretende-se compreender de que maneira o operador teórico do mal-estar circunscreve a imbricação entre indivíduo e sociedade ao passo que demarca as especificidades que também vinculam desejo e civilização no caso dos jogos de azar. Com isso, procuramos minimamente delinear de que maneiras o Estado brasileiro responde ao mal-estar histórico advindo das apostas em sua adesão máxima na contemporaneidade quando da conversão das experiências de divertimento para a expectativa de ganho financeiro defronte ao incerto. Conforme propõe Iribarry (2003), a pesquisa de

cunho psicanalítico se realiza como uma abertura à fala do inconsciente, em que escutar não significa interpretar psicologicamente, mas acompanhar desvios, lapsos e repetições. Nesse caso, elucidar os modos de captura dos sujeitos jogadores pela malha institucional do Estado e suas Leis, entendendo que, ao fazê-las, as experiências contemporâneas compartilham o testemunho e o resgate da história da crença na sorte, no azar e no acaso através do imaginário brasileiro; compartilham, sobretudo, as formações do desejo e do poder que atravessam o discurso jurídico, o modo como o Estado fala sobre o jogo e, ao mesmo tempo, se fala através dele.

Sob essa ótica, o labor do psicanalista se assemelha ao do historiador por agir no entrave da busca pelos dados recalcados/omitidos (Ambra; Paulon, 2018). Aquilo que no campo da História entende-se factível e linear como modelos de adequação dos acontecimentos, na comunhão da psicanálise com a historiografia obtêm-se dois registros: a verdade material, ligada ao imaginário; e a verdade histórica, pertencente ao campo simbólico. A esse modo, a verdade material conectar-se-ia a uma especulação total e linear da realidade, enquanto a verdade histórica ergueria os efeitos significantes de ocultamento e desvelamento dos acontecimentos, referindo-se ao ato performativo de criação de um sentido coextensivo a uma co-verdade. Trata-se, então, de perfazer uma interpretação que mais abre os sentidos do que os fecha, constatando dos enunciados uma natureza questionável quanto à noção de arquivo.

Nesse ínterim, a tomada da lei enquanto testemunho do arquivo é invariavelmente permeada pelo regime de historicidade sobre o qual foi erigida (Pêcheux, 2014). Dessa maneira, o que a indissociabilidade entre o linguístico e o histórico evidencia é que a leitura do arquivo exige a apreensão simultânea desses dois campos, pois o sentido não é dado *a priori*, mas procede de sua materialidade linguística, sendo restrito e aberto concomitantemente. Qualquer enunciado ou lei presente no arquivo só se torna possível dentro de uma dada conjuntura sócio-histórica que determina como algo foi dito naquele momento e lugar específicos. Diferente de um recorte transparente de dados, o arquivo pecheuxtiano é inerentemente opaco, funcionando como um cruzamento entre as esferas linguística, social e histórica, e permitindo que o arquivo materialize o “repetível” do discurso, justamente porque, sendo marcado por rupturas e contradições, revela o conflito entre diferentes formações discursivas na história. Portanto, é diante dessa inscrição materializada como discurso que a lei presente no arquivo deixa de ser uma regra estática para tornar-se apreensível nas nuances em que a memória e as condições materiais constituem a sua enunciabilidade. Em outras palavras, é resguardado ao arquivo um espaço polêmico, em

que a memória perpetuamente confronta a si mesma; mostra que o sentido de qualquer lei ou documento é sempre o efeito de uma relação entre a estrutura linguística e a exterioridade histórica (Rodrigues; Augustine, 2024).

Assim, para a tradição pecheuxtiana da AD, a abertura simbólica e a fluidez da língua são originadas ontologicamente pela falta, pela falha e pelo equívoco. É dessa concepção que se afirma no campo discursivo a inerência da opacidade, pois é justamente desse modo, através da falta, que a língua permanece constantemente produzindo a mutabilidade de seus sentidos, discursos e, por conseguinte, dos sujeitos que recorrem a ela. Nessa toada, conforme Orlandi (2003), o discurso não é necessariamente língua, fala ou texto, mas sobretudo efeito de sentido entre locutores, cuja regularidade material só se apreende em vista das análises dos processos de sua produção.

Dessa maneira, o objetivo central é demonstrar a polissemia semântica e a ambiguidade inerentes ao conceito de “jogo” ao confrontar essa natureza multifacetada com a insuficiência da definição vocabular empregada pelo aparato legislativo brasileiro. Parte-se da constatação de Norberto Bobbio (2000) em sua “Teoria do ordenamento jurídico”, de que a forma de classificação jurídica se ausenta de neutralidade, dado que ela repercute diretamente no desenho do enquadramento normativo, na modelagem da regulação econômica e nos dispositivos de controle social mobilizados pelo poder público. Na retomada dessa tese por Carvalho (2022), demonstra-se que a alteração da natureza jurídica de um contrato, como no caso da transição de “jogo de azar” (Brasil, 1890) para “aposta de quota fixa” (Brasil, 2023), redefine radicalmente o regime de legalidade, a exigibilidade judicial das obrigações e a proteção das partes. Assim, o gesto de classificar juridicamente o jogo permite ao Estado exercer o que Bobbio denomina como a norma fundamental do poder legítimo, transformando uma antiga interdição moral em uma atividade econômica regulada e tributada, organizando, desse modo, as formas de experiência e de desejo dos sujeitos sob a lógica da racionalidade do capital.

Em última instância, o trabalho busca repor os fundamentos que balizam a pretensão de certeza dos enunciados legislativos, revelando os contrastes que decorrem da apreensão limitada do jogo à letra do Estado. Assim, espera-se demonstrar como a classificação jurídica impacta diretamente o enquadramento normativo, a regulação econômica e as formas de controle social, uma vez que para o Estado brasileiro não há definição ampla e abstrata de “jogo” como categoria geral. Englobam-se na legislação todas as formas de jogo (habilidade, aposta, sorte, entretenimento etc.), de modo que quase todas as referências legais somente se dão quando se trata de “jogo de azar” ou de “loteria”, “aposta”, “sorteio”. Ou seja, “jogo”

como conceito é usado de forma contextual, dependendo da modalidade (azar, aposta, loteria etc.), e não como categoria autônoma definida. Por isso modalidades de “jogos” que não dependem preponderantemente de sorte – ou que envolvem habilidade, estratégia – tendem a não entrar no âmbito de “jogo de azar” proibido, embora sua plena legalidade permaneça dependente de processos interpretativos, contextos jurisprudenciais e eventuais regulamentações específicas que tentam suprir a carência terminológica da letra do Estado (Carvalho, 2022).

A tomada da psicanálise como operador de leitura capaz de sustentar o arranjo metodológico que converge os eixos conceitual, historiográfico e discursivo neste artigo encontra respaldo na aproximação entre analista e historiador proposta por Lacan (1961-1962), segundo a qual a história não se reduz à reconstituição linear dos fatos, mas implica uma escrita que articula o real pelo simbólico. Com isso, espera-se circunscrever as zonas de silêncio, recorrências e efeitos de recalçamento; isto é, os modos pelos quais determinadas formações ideológicas se estabilizam enquanto outras permanecem marginalizadas. Desse modo, se a investigação metapsicológica parte da hipótese de que o inconsciente se manifesta nos deslizamentos da cadeia significante, a análise de fenômenos sociais exige deslocar tal escuta para além do enquadre clínico, como já advertido por Iribarry (2003) e Rosa (2004). O recorte transferencial do pesquisador torna-se, então, condição de possibilidade da leitura, implicando a renúncia à pretensão de domínio absoluto das variáveis em favor da produção de efeitos de significação. É nessa inflexão que a pesquisa se inscreve, pois afasta-se do fechamento interpretativo ao explicitar as tramas ideológicas que sustentam os modos pelos quais o Estado brasileiro nomeia, regula e significa o jogo de azar. Além disso, ao considerar a inserção histórica da própria psicanálise, reconhece-se que ela se constitui de forma tensionada nos espaços sociais em que circula, participando deles sem se confundir plenamente com seus regimes normativos. Essa posição “anômala”, simultaneamente implicada e não totalmente regulamentada, mostra-se particularmente fecunda para uma pesquisa que se debruça sobre a letra do Estado, dado que permite interrogar os efeitos de poder do discurso jurídico sem reduzir a análise a uma leitura juricista ou meramente normativa (Paulon, 2024).

Espera-se, por essa via, que o conhecimento produzido contribua para evidenciar os mecanismos de captura dos sujeitos jogadores pela malha institucional das leis, ao mesmo tempo em que reinscreve tais práticas na longa duração do imaginário brasileiro sobre sorte, risco e acaso. Interessa, sobretudo, acompanhar como, ao falar do jogo, o Estado não apenas o regula, mas também se enuncia e se revela em suas próprias formações de poder e de desejo.

Como ocorre para o filósofo e crítico literário britânico em sua consideração acerca da apreensão do poder impresso nas relações pessoais e atividades rotineiras (Eagleton, 1997), também no certame historiográfico de Michel de Certeau (1980) e Michel-Rolph Trouillot (1995) compreende-se a realidade social como produção simbólica em detrimento de mero dado natural. No caso do primeiro, ele o faz ao inaugurar uma forma de análise do cotidiano que é interpretativa e simbólica e, no segundo, ao analisar como a história é sempre construída através de processos de narração, omissão, seleção e poder. Talvez por maior ou menor convergência desses autores com a tradição epistemológica do materialismo histórico-dialético, pode-se dizer que a afinidade entre os três advém não necessariamente da origem teórica marxista (embora próximos), mas no compromisso metodológico com a análise crítica do social sob a compreensão da realidade como processo histórico e simbólico apto a depor as denúncias a respeito das formas de poder que moldam discursos e práticas. Assim, as premissas de Eagleton (1997) assemelham-se às dos historiadores críticos ao passo que, para esses, não há fato sem construção narrativa, nem acontecimento sem interpretação.

2 BREVE REVISÃO HISTÓRICA ACERCA DO JOGO NO BRASIL: do período pré-colonial à ubiquidade do entretenimento

Como postula Silva (2013), nas sociedades indígenas que habitavam o território brasileiro antes da colonização, o jogo não se apresentava como uma prática isolada ou desvinculada do todo social, mas integrava-se aos rituais, à espiritualidade e às formas de organização coletiva. Havia disputas corporais, competições de força e resistência e práticas lúdicas que serviam como expressão da cosmovisão indígena, em que o sagrado e o profano não se dissociavam, além do aspecto de entretenimento.

A chegada dos portugueses a Pindorama⁵ marca, nesse sentido, novas ordenações nesta seara. Com a presença lusitana – e conquanto da Igreja – a catequização encarregada aos jesuítas demonstra um dos primeiros registros da censura quanto aos jogos:

De um lado o reino de *añanga*, universo escuro, no qual perfilavam-se os maus hábitos: a antropofagia, a poligamia, a embriaguez pelo cauim, a inspiração do fumo queimado nas máscaras, a mentira, a blasfêmia, o jogo, o roubo, as intrigas, o ódio e as maldades. De outro lado o reino do bem, *karáibebé rupápe*, onde os anjos e santos investidos de virtudes salvíficas intercediam pelos homens, protegendo a alma das tentações diabólicas. (Barbosa, 2006, p. 378).

⁵ Maneira como os ando-peruanos e populações indígenas pampianas chamam o Brasil; “país ou região das palmeiras”. (Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, 2009, p. 1493).

Ao passo em que a noção de pecado fora introduzida aos nativos tupis frente à invasão da Terra de Vera Cruz, a experiência da colonização imbricou a composição e a decomposição de uma série de mitos ordenadores da vida, como a separação entre os reinos do bem e do mal, a normatização dos costumes e a obediência (Silva, 2013). Embora o braço religioso da colonização tenha se atido ao controle hierárquico, contudo, os próprios portugueses já tinham seus hábitos de desenfado consolidados, com suas próprias regras e contradições, que se espalhavam pelo território ainda pouco legislado.

Às beiras da chegada ao então Brasil completar dois séculos, em 1698, um capitão-general do sul do país escrevera ao Rei uma carta denotando uma específica crise do discurso religioso indo de encontro às práticas de jogos: sob o adendo de que em breve as aldeias desapareceriam, chegou ao Rei a informação de que essas estavam sendo despovoadas, na medida em que alguns indígenas eram obrigados a casarem-se com escravizados negros para que seus descendentes permanecessem nessa mesma condição. Além disso, contou-se também que os próprios indígenas haviam se tornado moeda de aposta em jogos de azar, sendo doados ou despossuídos de seus respectivos donos conforme os resultados das apostas (Hemming, 2007). Dentre outros impasses contidos na tragédia de dizimação indígena, ocorreu também a expulsão dos jesuítas na localidade, tendo em mente o esvaziamento dos povos provocado pelos estratagemas de dominação. Defronte a isso, Silva (2013) aponta que o próprio Padre Antônio Vieira chegou a condenar o comportamento de seus compatriotas ao revelar no envolvimento com o jogo um alto grau de pessimismo acometido à tarefa de salvar almas, concedendo à Igreja o poder de confiscar livros, concubinas indígenas e uma série de cartas de baralho.

Goldschmidt (1998), por sua vez, revela algumas contradições morais presentes à época. Segundo a historiadora, era comum que jesuítas se envolvessem com jogos, embora já estivesse em voga a proibição eclesiástica. Para ela, a flexibilidade da autoridade moral era especificamente destacada frente ao fato de que, imputados à salvação, os indígenas evangelizados eram proibidos de jogar ao passo em que suas vidas se tornavam os próprios objetos de aposta. Nesse ínterim, a presença da religiosidade herdada do imaginário medieval reforçava uma moral que distinguia rigidamente o espaço do trabalho e o espaço do lazer.

No Brasil colonial, essa distinção acabava por naturalizar a escravidão como fundamento da produção e por relegar o jogo a um lugar de privilégio, acessível apenas àqueles que podiam dispor de tempo e de recursos para dedicarem-se ao passatempo. Dessa forma, enquanto os cativos permaneciam presos ao regime do labor compulsório, o universo lúdico tornava-se um marcador social, funcionando tanto como válvula de escape para os

setores dominantes quanto como mecanismo de manutenção das desigualdades. Ao se articular com os discursos morais e religiosos que ora condenavam, ora toleravam o jogo, essa configuração fazia dele não apenas um espaço de diversão, mas também de afirmação ideológica das hierarquias coloniais (Silva, 2013). Apesar dessas tensões, os séculos seguintes demonstram que os jogos se consolidaram como parte integrante da vida social colonial. No século XVIII, além das práticas cotidianas de cartas e dados, proliferaram-se as rinhadas de galo, as corridas e as apostas em sorteios locais. Aos poucos, o jogo deixou de ser apenas vício clandestino para tornar-se também mecanismo de sociabilidade, ora combatido pelos sermões religiosos, ora tolerado pelas autoridades civis quando se revelava útil ao ordenamento da população.

Não por acaso, a Coroa portuguesa, concomitantemente à manutenção da proibição formal, passou a verificar nos jogos uma fonte potencial de arrecadação, especialmente no contexto da mineração, quando as casas de jogo se tornaram espaços de circulação econômica e de reforço das hierarquias coloniais (Reis, 2018). Ao início do século XIX, por outro lado, a monarquia portuguesa transplantada ao Brasil trouxe consigo novas ordenações legais e culturais. A fundação das primeiras loterias oficiais, em 1784 no Rio de Janeiro, marca a tentativa de institucionalizar a prática, transformando a aleatoriedade em mecanismo fiscal. Como observa Benatte (2002), o jogo de azar passa, nesse período, a oscilar entre a repressão moral e a legitimação estatal, num processo típico de gestão colonial em que o Estado alterna o discurso da proibição e o da utilidade pública. Ao lado das loterias, o jogo do bicho começaria a ganhar espaço no final do século XIX, consolidando-se como prática popular apesar das constantes investidas legais de repressão. Esse movimento revela uma transição fundamental: se na colônia o jogo figurava, sobretudo, como prática marginal, na monarquia ele adquire um estatuto ambíguo, ao mesmo tempo fonte de renda pública e motivo de preocupação moral. O avanço das loterias e a popularização das apostas constituem os primeiros sinais de uma institucionalização do jogo de azar no Brasil, ainda que permeada de contradições. Como destaca Silva (2013), a história do jogo no país é marcada por esse vaivém entre liberalização e proibição, espelhando os conflitos ideológicos de cada época.

O ocaso da era monárquica, portanto, encontra o jogo em posição paradoxal: oficializado em certas modalidades, como com a loteria – e reprimido em outras, como no caso das casas de jogos e as práticas populares –, ele se torna reflexo das ambiguidades de uma sociedade em transição. Nessa toada, o alvorecer da República no Brasil, assentado sobre os vestígios ambíguos da Monarquia, viu a proliferação de práticas de jogo que desafiavam o controle estatal (Silva, 2013). É neste cenário que emerge o Jogo do Bicho, no intercurso do

final do século XIX e o início do período republicano. A atividade, nascida de uma necessidade prática de subvenção de um Jardim Zoológico no Rio de Janeiro, rapidamente se consolidou como um dado cultural, incorporado ao folclore popular.

Contudo, a mão da lei, influenciada por séculos de tradição legiferante ibérica, prontamente se ergueu contra essa manifestação (Bueno, 2013). A polícia, numa nota publicada no jornal *O Tempo*, em 1892, constatou que os bilhetes continham uma “esperança puramente aleatória de um prêmio em dinheiro”, caracterizando a atividade como “verdadeiro jogo de azar, porque a perda e o ganho dependem exclusivamente do acaso e da sorte”, e, portanto, manifestamente proibido e prejudicial aos “incautos”. Apesar da repressão legal, o Jogo do Bicho se manteve, sendo aceito e absolvido pelos costumes do povo brasileiro há mais de 120 anos; formalizado apenas em 1941 como contravenção penal pelo Decreto-Lei nº 3.688.

Não obstante esse ato, foi na Era Vargas (1930-1945) que o jogo de apostas atingiu seu apogeu, com a implantação dos luxuosos cassinos (Urca, Copacabana, Quitandinha), gerando fabulosa receita para o Estado através da arrecadação de impostos (Bueno, 2013). Essa fase áurea dos cassinos estava associada a espetáculos artísticos sofisticados, atraindo turismo e investimentos. O fechamento dos cassinos em 1946 pelo Decreto-Lei nº 9.215, assinado pelo Presidente Eurico Gaspar Dutra, encerrou o que poderia ser considerada a “parte boa”, ou seja, os empregos, o trabalho dos artistas e a receita tributária. De acordo com Bueno (2013), é esse o movimento que empurra o jogo à clandestinidade, embora se propusesse a detê-la. Para o escritor carioca, a persistência dessa proibição, que remonta a decretos de governos antidemocráticos, é vista como o resultado de vínculos fortes com pautas político-morais que buscam enrijecer o debate, sustentando a imagem do jogador como um irresponsável que necessita da tutela do Estado.

Em sua busca por perfazer uma análise histórica e semântica do vocábulo “jogo”, por outro lado, Avanço (2023b) acrescenta à problemática da proibição anacrônica a revolução e a ubiquidade do entretenimento como aspectos *sui generis* da atualidade. Segundo o autor, a revolução digital e a explosão de acesso a *smartphones* e internet transformaram os hábitos e padrões de uso do tempo livre de forma irreversível. Nesse novo panorama, o jogo *on-line* (*iGaming*), acessível através da rede mundial de computadores, a internet, tem crescido exponencialmente. Essa realidade impõe um desafio direto à legislação, tornando a proibição nacional inócua, já que quase todo cidadão pode fazer suas apostas. O fenômeno da ubiquidade do entretenimento, por sua vez, constitui um novo paradigma que transcende o tempo livre, resultando na fusão e hibridização do jogo com outras esferas da realidade.

Modalidades como o *labotainment* (trabalho e entretenimento) e *edutainment* (educação e entretenimento) emergem justamente onde a distinção entre real e simulação se torna crescentemente indistinta devido às tecnologias informatizadas. Dessa maneira, essa mutação do jogo como modelo aplicável à vida ultrapassa a mera distração ou futilidade e implica uma recuperação subterrânea de sentidos do latim *ludus* (exercício, treinamento, simulacro).

3 ENTRE OS DADOS E OS HOMENS: polissemia e sentidos do vocábulo “jogo”

Diferentemente das línguas europeias dominantes, em que jogar e brincar dividem uma mesma unidade léxica – *spielen, to play, jouer, jugar* –, no português as finalidades semânticas obrigam uma escolha entre essas palavras (Huizinga, 2000). Ao passo em que semiologicamente a primeira acompanha um conjunto específico de regras, com movimentos e finalidades acuradas, a segunda detém de certa liberdade para uma desenvoltura mais espontânea e inexata. Em neerlandês, por exemplo, a palavra *aardigheid* ilustra de maneira particular a totalidade do fenômeno sob o qual o jogo se revela: derivada de *aard* (natureza, essência), o termo designa divertimento, prazer, graça, prenda, brincadeira. Mas para além da exposta variação vocabular, há na literatura acerca do tema uma variedade abundante de explicações a respeito da natureza, da conceptualização e dos propósitos em torno dos atos de jogar/brincar. Ainda que brevemente, essa incursão etimológica sugere que a multiplicidade vocabular extrapola o plano dos detalhes linguísticos e propõe o indício de que o jogo sempre escapou a definições unívocas. A amplitude de variedade lexical traduz ainda a complexidade diante da qual as tentativas de sistematização conceitual em torno do jogo viram-se defrontadas ao longo de suas apresentações nos diversos enquadres histórico-culturais em que aparecem.

É nesse horizonte que a mudança do plano semântico para o plano conceitual situa as obras de Johan Huizinga (2000) e Roger Caillois (2017). Embora partam de tradições distintas – história e antropologia nas bases do primeiro, e a sociologia nas do segundo – convergem ao reconhecer no jogo um papel substancial na formação dos costumes e na experiência humana.

Para Johan Huizinga (2000), historiador e linguista holandês, há no jogo o exercício de um elemento não material; trata-se, na verdade, de uma inscrição consubstancial anterior ao próprio advento da civilização e, portanto, participante na fundação dessa. Em sua obra seminal, Huizinga (2000) defende que o *Homo Ludens* não é um elemento “da” cultura. Para ele, o jogo é expresso sobretudo “na” cultura, de modo que não se basta às reduções instituais e tampouco cede às massivas hipóteses de que o jogo se encontra ligado a algo que não o

próprio jogo. Diante disso, tratar-se-ia mais apropriadamente de uma função significativa que transcende as necessidades imediatas da vida e mobiliza altíssimos graus de descarga energética, sem, contudo, restringir-se aos desígnios puramente mecânicos do corpo.

Em *Os jogos e o homem: a máscara e a vertigem*, por outro lado, o sociólogo e crítico literário Roger Caillois (2017) avança na tentativa de sistematizar o fenômeno lúdico sob uma lógica classificatória. Se em *Homo Ludens* Huizinga (2000) investe o termo jogo de uma função espiritual, anterior à cultura e constitutiva dela, Caillois propõe que a noção seja refinada em categorias formais, as quais permitiriam captar tanto suas dimensões estruturais quanto as variações empíricas. Para o sociólogo francês, o jogo é igualmente uma atividade livre, separada da vida ordinária e regida por regras próprias, mas sua caracterização demanda um espectro que oscila entre a *paidia* (improviso, turbulência, fantasia) e o *ludus* (ordem, disciplina, cálculo). Esses dois polos, que se expressam mais como modos de jogar do que como jogos *per se*, integram-se numa contínua harmonia de opostos: de um lado, as manifestações cujo princípio comum é o divertimento, as ações espontâneas traduzidas através da agitação imediata e desordenada – como o gato e seu novelo ou o bebê que ri do próprio soluço; de outro, a ordenação precisa das regras e o empenho do raciocínio formal em disciplinar a natureza anárquica da primeira extremidade, afastando as ideias de acaso e destino. A exemplo da última radicalidade, encontram-se as palavras cruzadas, o jogo de xadrez, anagramas e outros.

Apesar de buscar certa precisão na distinção conceitual entre *paidia* e *ludus*, o teórico francês salienta o caráter espectral de sua classificação, pois é justamente nessa tensão que identifica o dinamismo das práticas lúdicas. Dessa maneira, cada jogo pode pender para um ou para outro polo, dado que “Os jogos disciplinam os instintos e lhes impõem uma existência institucional” (Caillois, 2017, p. 87). Em vista disso, o sociólogo assinala ainda quatro impulsos dentre os quais os jogos podem se direcionar e permearem-se conforme a atividade psíquica que lhes enquadra. São elas: *agôn* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *illinx* (vertigem). Para ele, “cada uma das categorias fundamentais do jogo apresenta assim aspectos socializados que, por sua amplitude e estabilidade, adquiriram direito de cidadania na vida coletiva” (p. 73). Dessa maneira, o autor marca distintivamente uma série de atividades arquetípicas da sociedade que se regulam conforme os quatro impulsos demarcados. No caso da primeira, *agôn*, vê-se no esporte a origem representacional de formas institucionalizadas da vida social, como a competição comercial, os exames e concursos, baseando-se na igualdade como princípio essencial da rivalidade entre os competidores. Na *alea*, por outro lado, abandonam-se os treinos, esforços assíduos e o empenho de qualquer

tipo de habilidade. A vitória sobre o adversário é substituída pela vitória sobre o destino: como no cara-ou-coroa, na roleta ou na loteria, o jogador se apresenta de modo inteiramente passivo, não carecendo de músculos, inteligência ou destreza, ele “apenas aguarda, esperançoso e trêmulo, o decreto da sorte, e arrisca uma aposta” (p. 44). Entram em jogo o destino e o acaso, ambos particularizando o tudo ou o nada perante o mínimo sinal ou advertência a respeito da decisão de prosseguir em determinada aposta ou não. *Mimicry*, a terceira categoria, designa os jogos em que a ilusão de um mundo outro é temporariamente aceita. Seja jogador ou espectador, o mimetismo confere àquela localidade do espaço-tempo um transe que permite esquecer, dissimular e mesmo travestir-se de um outro alguém por alguns momentos. De forma institucionalizada, encontram-se aqui as profissões de representação, os uniformes e as etiquetas cerimoniais. A quarta categoria (Ilinx), por fim, reúne os jogos baseados na vertigem. São aqueles fundamentados na tentativa de aturdir a percepção da realidade através da volúpia e da instabilidade da consciência; são os jogos cuja vertigem traduz-se em prazer por meio de agitação orgânica ou psíquica, tal como ocorre nos esportes radicais, acrobacias e brinquedos de parques de diversão.

Ao aprofundar o batimento entre essas obras basilares – *Homo Ludens* e *Os jogos e os homens* – Avanço (2023a) evidencia pontos de inflexão que revelam direções teóricas significativamente distintas, para além de suas aparentes convergências. Enquanto o percurso investigativo de Huizinga (2000) conduz o jogo a uma concepção ontológica na qual este precede e funda a cultura, penetrando inclusive a esfera do sagrado e do rito, a crítica de Caillois (2017) recai justamente sobre a amplitude dessa definição. Apesar dessa e de outras divergências, ambos convergem ao reconhecer que o jogo é atravessado por dimensões éticas, políticas e civilizacionais, e que seu estudo revela não apenas uma prática marginal ou recreativa, mas um princípio constitutivo da própria vida social. Por conseguinte, a tipologia adotada pelo francês não apenas amplia o escopo da definição huizinguiana, mas também indica que o jogo se manifesta de formas múltiplas e irredutíveis, em permanente diálogo com as estruturas sociais que o acolhem. Assim, se Huizinga enfatiza o caráter originário do jogo como princípio cultural, Caillois ressalta sua plasticidade histórica, vinculada às possibilidades de ordenação e de desordem que o atravessam.

Para o historiador holandês, o lugar sagrado não pode ser formalmente distinguido do terreno do jogo, uma vez que o espírito lúdico vivificaria mistérios e sacrifícios destinados a assegurar a ordem do mundo. Contudo, Caillois classifica essa associação como a tese mais audaciosa e, simultaneamente, a mais frágil de *Homo Ludens*. O sociólogo francês defende que o jogo pertence, por definição, ao domínio do profano e do divertimento livre,

orientando-se de forma oposta ao sagrado – que imporá ao fiel uma força onipotente de tensão e angústia –, dado que, na verdade, concede exaltação e liberação. Se para Huizinga se trata de um impulso vital único de natureza espiritual, para Caillois o fenômeno deve ser fragmentado em quatro pulsões distintas, permitindo elucidar a plasticidade histórica do lúdico e suas possibilidades de corrupção. Ao retirar o jogo da fundamentação mítica, Caillois o reinscreve na materialidade das instituições sociais, fornecendo o arcabouço necessário para compreender como Estado, ao legislar sobre o azar, domestica as pulsões fundamentais de sorte e vertigem sob uma gramática técnica e burocrática, obscurecendo ideologicamente o fato de que é uma invenção humana destinada a repousar, distrair e afastar o sujeito das pressões da vida cotidiana.

A exemplo disso, Carvalho (2023) sustenta que o jogo de habilidade se caracteriza por um resultado dependente de aptidões físicas, cognitivas ou intelectuais do participante, reduzindo o peso da aleatoriedade e da fortuna. A partir dessa premissa, o pôquer, frequentemente evocado como exemplo paradigmático, foi reconhecido em decisões judiciais como uma prática em que prevalecem elementos de raciocínio, memorização e cálculo probabilístico, embora não se negue a existência de componentes. O jogo de estratégia, por sua vez, ainda que não se encontre previsto de forma autônoma no ordenamento jurídico, tende a ser compreendido como subcategoria dos jogos de habilidade. Nesses casos, a vitória depende primordialmente da capacidade de planejamento e da adoção de decisões sucessivas em cenários de incerteza, nos quais a sorte figura apenas como elemento acessório. O xadrez, os esportes eletrônicos e mesmo modalidades competitivas de pôquer se enquadram nesse espectro, pois nelas o domínio tático e o raciocínio estratégico se sobrepõem ao acaso. Assim, a diferença fulcral entre os jogos de azar e os demais repousa sobre a variável predominante: enquanto no primeiro caso a sorte opera como fator decisivo, nos demais o espaço para a habilidade e a estratégia humanas torna-se imperativa.

Como se pode ver, a questão não é apenas semântica, mas normativa e política, uma vez que a classificação impacta diretamente o enquadramento jurídico, a regulação econômica e as formas de controle social sobre a prática do jogo. Ambivalentemente, pode-se dizer ainda que tão imaterial é sua função, que se expressa em camadas imaginárias e concretas, simbólicas e tolas; articula-se a uma série de instituições e enraíza-se profundamente no campo onírico e na formação dos costumes (Huizinga, 2000). Nesse sentido, se o que está em xeque quando a mercê da sorte deságua no dinheiro, o que se encontra em meio às peças no tabuleiro é o poder e suas vicissitudes. Assim, ao lado do “elemento não material” descrito por Huizinga (2000), é possível observar no jogo um campo de disputas simbólicas onde se

condensam valores e interesses contraditórios; bem como também permite, por meio do avanço realizado por Caillois (2017), identificar a partir da rubrica espectral por ele proposta, em que pontos da materialidade se apoiam os instrumentos e instituições que conduzem o prazer da turbulência à regra. Tal como esse último demonstra, há uma liturgia por trás dos jogos, ao passo que “as armas que caem em desuso tornam-se brinquedos: o arco, o escudo, a zarabatana, a funda. O bilboquê e o pião foram primeiramente engenhos mágicos.” (p. 89). Não sem consequências, o próprio sociólogo adverte sobre a maneira com que a vida coletiva e institucional dos povos pode vir a acentuar certos tipos de jogos em detrimento de outros. Além das formas culturais e institucionais que integram o jogo ao mecanismo social, há também a sua possibilidade de corrupção, uma vez que, em se tratando de uma satisfação formal, ideal, limitada e distanciada da vida ordinária, a mesma também pode se frustrar frente à derrota. Acerca disso, Caillois (2017, p. 119-120) nos diz:

Não se trata de descobrir que em toda sociedade existem ambiciosos, fatalistas, simuladores e frenéticos e que cada sociedade lhes oferece oportunidades desiguais de sucesso ou de satisfação: todos sabem disso. Trata-se de determinar a importância que as diversas sociedades dão à competição, ao acaso, à mímica ou ao transe.

Por outro lado, “Não há nenhum caso do qual se possa afirmar que o desencadeamento das paixões, por muito tempo contidas, tire proveito do enfraquecimento forçado do governo, ou da ausência passageira da autoridade” (Caillois, 2015, p. 30). Em sua obra “O sagrado de transgressão: teoria da festa”, Roger Caillois defende que a vertigem da festa e dos jogos provoca sacrilégios sociais por ocasião da morte do rei. Para ele, torna-se preciso pensar as medidas em que a economia, a acumulação e a mensuração passam a definir o compasso da vida profana, uma vez que, nos termos da festa, são a prodigalidade e o excesso que ditam o seu rumo. Assim, o sacrilégio ao qual se refere é de ordem social. Para ele, o povo o pratica precisamente aos custos das hierarquias e do poder, visto que o frenesi popular é considerado tão necessário quanto a obediência aos chefes de Estado. Em outras palavras, é justamente “a regularidade da festa, o intervalo periódico e exaltante da vida sagrada que interrompe o luxo daquela [a vida profana] e lhe proporciona juventude e saúde” (p. 35).

A sistematização de Caillois (2017) atinge o ponto de maior rendimento sociológico ao investigar o que o autor denomina como a corrupção dos jogos. Para ele, a fecundidade cultural do lúdico reside na manutenção de um muro rigoroso que separa as regras ideais do jogo das leis difusas da existência cotidiana. No entanto, as quatro atitudes psíquicas fundamentais (o impulso para a competição, a experiência de aguardar pelo destino, o ímpeto

de imitação e a propensão para a vertigem) são vulneráveis ao que o mesmo denomina “contágio da realidade”; momento em que a gratuidade do jogo é abandonada e o instinto, agora sem freios ou convenções protetoras, passa a tyrannizar a vida ordinária (Caillois, 2017, p. 75):

Se o jogo consiste em fornecer a estes poderosos instintos uma satisfação formal, ideal, limitada, mantida distante da vida cotidiana, o que ocorre então quando toda convenção é rejeitada? Quando o universo do jogo não é mais estanque? Quando há contaminação com o mundo real, onde cada gesto acarreta consequências inelutáveis? A cada uma destas rubricas fundamentais corresponde então uma perversão específica que resulta da ausência ao mesmo tempo de freio e de proteção. Uma vez que o império do instinto volta a ser absoluto, a tendência que conseguia abusar da atividade isolada, protegida e de alguma forma neutralizada do jogo propagasse pela vida cotidiana e tende a subordiná-la tanto quanto possível as suas próprias exigências.

Para o autor, a corrupção do *Agôn* manifesta-se quando a ambição de triunfo ignora o arbítrio e a lealdade, transformando a competição regrada em violência bruta ou em um antagonismo absoluto que não reconhece limites. No caso da *Mimicry*, o desvio conduz à alienação, dado que o simulacro deixa de ser reconhecido como tal, e o sujeito, despojado de sua identidade profunda passa a crer na realidade do disfarce, perdendo a separação entre a fantasia e o real. Já na corrupção do *Ilinx*, a vertigem se desloca do pânico voluptuoso e momentâneo do brinquedo para a intoxicação e o torpor químico das drogas e do álcool, substituindo a evasão gratuita pela dependência orgânica e ansiosa. Em quaisquer um dos casos, “O que era prazer torna-se ideia fixa; o que era evasão torna-se obrigação; o que era divertimento torna-se paixão, obsessão e fonte de angústia.” (Caillois, 2017, p. 75).

Contudo, é na corrupção da *Alea* (acaso) que se localiza o nó central desta pesquisa. O ludólogo francês argumenta que o princípio do acaso é corrompido quando o jogador deixa de respeitar a sorte como uma força impessoal e neutra para se entregar à superstição. Nesse deslizamento, o risco deixa de ser uma suspensão lúdica da ordem e passa a ser investido de um valor oracular; o sujeito busca prever o decreto do destino ou conciliar sua benesse através de talismãs e presságios. Sob o prisma desta análise, os jogos de azar representam a face institucionalizada dessa corrupção quando capturados pela lógica do lucro. Ao ser deslocada de sua esterilidade lúdica, a alea converte-se em um simulacro econômico do risco, no qual a miragem de uma fortuna súbita e sem esforço passa a ridicularizar o valor do trabalho e da paciência. É precisamente nessa fresta, onde o acaso se torna superstição e mercadoria, que o Estado brasileiro intervém. Como se verá a seguir, a insuficiência normativa em definir o “jogo” permite que a ideologia estatal opere uma neutralização técnica do azar, transformando

a vertigem da aposta em uma ferramenta de arrecadação fiscal, ocultando a natureza predatória da exploração do instinto sob a máscara da racionalidade econômica.

A pretensão de clareza e transparência que habitualmente reveste o uso cotidiano das palavras encontra no vocábulo “jogo” um dos seus maiores desafios epistemológicos. Como adverte a tradição da Análise de Discurso (AD), a linguagem não é um espelho neutro do real, mas um terreno marcado pela opacidade, no qual os sentidos se constituem através de deslizamentos, faltas e equívocos. Interrogar-se sobre a significação do jogo exige, portanto, abdicar da ilusão de que se dispõe de um conceito pronto e acabado para, em vez disso, abrir os olhos para a maneira como o termo efetivamente funciona na malha social e discursiva. Essa “admirável ambiguidade”, como a denominou Jean Chateau (1987), permite que o jogo se insinue em domínios aparentemente distantes da futilidade, como a arte, a ciência e até a religião. Sob o manto de um único vocábulo, coexistem fenômenos que vão do entretenimento infantil à seriedade das especulações filosóficas e dos mitos platônicos, revelando que o jogo possui a capacidade de suspender o mundo das necessidades e das técnicas para criar mundos de utopia. Contudo, essa mesma amplitude lexical, que sugere riqueza e flexibilidade, é fonte de profundas dificuldades analíticas quando o objetivo é a fixação de um rigor terminológico, especialmente no campo normativo e político.

É precisamente nesse horizonte de instabilidade que a filosofia da linguagem de Ludwig Wittgenstein (1999) se torna um marco para a desconstrução da pretensão de certeza. Ao investigar o funcionamento das palavras em suas “Investigações Filosóficas”, o autor utiliza o vocábulo “jogo” como o exemplo paradigmático para demonstrar que certas categorias não possuem uma característica comum a todos os seus exemplares. Wittgenstein adverte que não devemos pressupor que algo “deve” ser comum para que receba a mesma denominação; pelo contrário, o exercício filosófico correto consiste em ver se algo de fato existe, revelando neste caso uma rede complexa de semelhanças familiares (*Family resemblance*) em detrimento de um traço unívoco ou essência invariável. Como apresenta o filósofo, assim como os membros de uma família se assemelham por sobreposições parciais de estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos ou temperamento – sem que haja um único gene compartilhado por todos –, as práticas chamadas de “jogos” formam uma rede de analogias em que traços comuns surgem e desaparecem conforme se transita de uma modalidade a outra. Jogos de tabuleiro, de cartas, de bola ou competições esportivas cruzam-se em correspondências que nunca se fecham em um núcleo definidor estável: uns mantêm a regra, outros a liberdade; uns privilegiam o ganhar e o perder, outros o puro divertimento recreativo. A significação de uma palavra, portanto, não reside em um conteúdo

metafísico oculto, mas em seu uso nas mais diversas circunstâncias e atividades humanas, desde comandar e relatar acontecimentos até cantar ou resolver enigmas.

No horizonte desta pesquisa, a provocação wittgensteiniana desvela a fragilidade dos enunciados legislativos brasileiros que tentam isolar o “azar” como se fosse um objeto de contornos nítidos. Se o sentido de uma palavra é o seu uso, o Estado, ao instituir definições técnicas como as de “aposta de quota fixa”, não está descobrindo a verdade material do jogo, mas tentando estancar a deriva polissêmica através de um gesto de poder que força um fechamento semântico onde a língua, por sua natureza fluida, oferece apenas frestas e semelhanças. Aprofundando essa análise sob um prisma nominalista, as investigações de Gilles Brougère (1998) oferecem um instrumental analítico que permite decompor o vocábulo em diferentes níveis de significação, visando justamente deslindar o que o autor denomina como o “perpétuo deslizamento” de sentido entre conceitos que, embora sobrepostos na prática, operam sob lógicas distintas. Para Brougère, a pretensão de que dispomos de um termo claro e transparente para designar o jogo é uma ilusão que desconsidera a opacidade intrínseca da língua. O vocábulo deve ser encarado como uma palavra estratificada, cujas camadas se confundem no uso cotidiano, mas que exigem distinção rigorosa no campo da investigação científica. Há então três dimensões fundamentais que frequentemente se imiscuem nas tentativas de definição: em um primeiro nível, o jogo é entendido como a atividade lúdica, referindo-se à situação concreta e vivida em que seres jogam, passível de reconhecimento tanto por observação externa quanto pelo sentimento subjetivo de participação. Em um segundo plano, o termo designa a estrutura, o sistema abstrato de regras (*game*) que possui existência independente dos jogadores e permite, por exemplo, análises matemáticas ou traduções para sistemas de software. Por fim, um terceiro nível identifica o jogo como material, referindo-se aos suportes físicos e instrumentos – como tabuleiros, dados ou cartas – necessários para a realização da prática. A importância dessa estratificação reside na constatação de que “muitas confusões nas discussões ou análises sobre o jogo vêm do perpétuo deslizamento entre estes dois níveis de sentido” (Brougère, 1998, p.15), referindo-se especialmente à tensão entre a atividade e a estrutura. Assim, a contribuição mais incisiva de Brougère para a crítica da polissemia reside, contudo, na formulação das lógicas sociais de denominação. Para o pesquisador francês, considerar que em determinada atividade “há jogo” não constitui uma constatação objetiva sobre a realidade bruta, mas a emissão de uma hipótese e a aplicação de uma categoria fornecida pela sociedade e veiculada pela língua. Toda denominação pressupõe um quadro sociocultural prévio que é projetado sobre o real,

produzindo efeitos *a posteriori*: o ato de nomear um comportamento como “jogo” ou “aposta” altera a percepção social e a própria maneira como o sujeito vivencia a prática.

Nesse sentido, a utilização do termo jogo deve ser compreendida como um fato social, uma vez que tal designação remete à imagem do jogo construída no seio da sociedade em que ele é utilizado. Na modernidade, consolidou-se um paradigma de denominação que opõe o jogo ao trabalho, à utilidade e à seriedade, confinando o lúdico ao universo da distração e do prazer gratuito. Entretanto, como se verá adiante, essa lógica não é imutável; a polissemia contemporânea do vocábulo, impulsionada pelas tecnologias digitais, começa a promover uma hibridização que desafia as fronteiras entre o real e a simulação, exigindo que interroguemos não o que o jogo “é”, mas como ele é nomeado para capturar o desejo do sujeito.

4 ENTRE AS LEIS E OS DADOS: a ideologia impressa na letra do Estado

Conforme exposto, a análise da legislação brasileira revela que a categoria “jogo de azar” nasce mais de um gesto classificatório situado do que sob definições ontológicas ou conceituais acerca do que é o jogo, operando menos por definição e mais por enquadramento. Essa movimentação torna-se particularmente visível quando se cotejam dois momentos paradigmáticos: o Decreto nº 847, de 11 de outubro de 1890, que promulga o Código Penal da recém-proclamada República dos Estados Unidos do Brasil, e a Lei nº 14.790/2023, que institui a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa. O primeiro insere o jogo de azar no campo das condutas atentatórias à moral e aos bons costumes sem, contudo, oferecer uma definição conceitual rigorosa do que seja “jogo”, apresentando apenas a incriminação da prática de jogos “em que o ganho e a perda dependam exclusivamente da sorte”.

De modo a qualificar negativamente a modalidade de jogo em que a álea é predominante, a expressão “dependam exclusivamente da sorte” pressupõe uma distinção tácita entre azar e habilidade, sem, no entanto, estabelecer critérios objetivos para aferir tal predominância. O que se apresenta como evidência (“exclusivamente”) pode ser compreendido, na verdade, como um ponto de disputa interpretativa. Assim, à luz dos preceitos de Caillois (2017), o que o Código faz é selecionar, dentre as rubricas do fenômeno lúdico, aquela correspondente à alea e isolá-la como objeto de repressão. A operação jurídica, portanto, não descreve o jogo: ela o recorta e, ao fazê-lo, transforma uma dimensão estrutural do fenômeno lúdico – a submissão ao acaso – em signo de perigo social. O azar, que em

Caillois representa a renúncia à soberania individual em favor do destino, é traduzido pelo legislador republicano como risco moral e econômico.

Sob a perspectiva ideológica proposta por Eagleton (1997), por outro lado, esse movimento revela-se menos como proteção do indivíduo e mais como gestão do desejo. O jogador aparece como figura vulnerável, incapaz de autogoverno, cuja relação com o acaso deve ser tutelada. O Estado, nesse gesto, assume a posição de instância racional que delimita o espaço legítimo do risco. Ao mesmo tempo, preserva para si a exploração de determinadas modalidades lotéricas, revelando que o problema não é o acaso em si, mas sua circulação fora do monopólio estatal. Tem-se, portanto, um primeiro traço da ambiguidade: o mesmo Estado que criminaliza o jogo de azar autoriza e explora a loteria, indicando que a precisão distintiva abre mão da essência do jogo para que se torne capaz de abrigá-lo num regime de controle.

Nesse mesmo íterim, a consolidação do proibicionismo na década de 1940, para além da perspectiva de um marco histórico, ascende como cristalização de um arquivo opaco que recalca a prática lúdica sob o signo da patologia moral. No texto do Decreto-Lei nº 3.688/1941 e, posteriormente, no Decreto-Lei nº 9.215/1946, o Estado opera um silenciamento deliberado da função civilizatória do jogo, conforme descrita por Huizinga (2000), para reinscrevê-lo estritamente como um atentado à “moral e aos bons costumes”. Ao enunciar a proibição dos cassinos em 1946, o discurso jurídico produz um efeito de sentido que associa o azar à degradação da família, ignorando que o próprio Estado, simultaneamente, preservava as loterias oficiais sob a máscara da utilidade pública. Em Pêcheux (2014), essa contradição pode ser descrita como um conflito entre formações discursivas, pois enquanto o jogo privado é enquadrado nos ordenamentos do pecado e do vício, o jogo estatal protege-se nas capas da fiscalidade e da ordem.

Essa forma de deslocamento torna-se ainda mais evidente com a promulgação da Lei nº 14.790/2023. Nela, a prática anteriormente associada ao jogo de azar passa a ser enquadrada como “modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa”, sugerindo que o centro da definição já não é a sorte como vício, mas a quota como cálculo. Para tanto, a aposta de quota fixa é descrita como aquela em que o apostador, no momento da realização da aposta, conhece previamente o fator multiplicador aplicado ao valor apostado. A esse modo, o elemento decisivo deixaria de ser a dependência “exclusiva” da sorte e passaria a ser a previsibilidade contratual da remuneração potencial. Com isso, pode-se dizer então que o que se opera aqui não é a eliminação da álea, já que o resultado do evento continua incerto; mas sua reinscrição sob a lógica do contrato e da regulação econômica. A sorte permanece; o que

muda é seu estatuto discursivo. Ela deixa de ser signo de desordem moral e passa a ser componente de uma operação financeira regulada, tributada e integrada ao mercado.

Por outro lado, observa-se na Lei nº 14.790/2023 um significativo lapso discursivo na tentativa de estabilizar o conceito de aposta de quota fixa. Ao definir a aposta como um sistema onde o jogador conhece o fator multiplicador no momento da aposta, o legislador tenta substituir a gramática do azar (incontrolável e perigoso) pela gramática do cálculo e da previsibilidade contratual. Contudo, a persistência do termo modalidade lotérica no texto da lei funciona quase como um retorno do recalçado: por mais que se tente revestir a prática de racionalidade financeira e transparência, a estrutura subjacente permanece sendo a da álea – a entrega passiva ao destino que Caillois identifica como a base do jogo de azar. No mesmo compasso, o lapso reside no esforço de vender certeza (quota fixa) em um objeto que é, por definição, a própria incerteza (o evento esportivo ou o jogo on-line), revelando a face ideológica do Estado que mascara a exploração do instinto sob a forma de um produto financeiro regulado.

Na “Teoria do ordenamento jurídico” de Bobbio (2000), trata-se de uma alteração classificatória que redefine o regime jurídico aplicável, de modo que o que antes configurava ilícito e penal passa a constituir atividade econômica autorizada, sujeita a requisitos técnicos, fiscalização e arrecadação tributária, reconfigurando a inserção do jogo na racionalidade estatal. Além disso, poder-se-ia dizer ainda que o campo jurídico reestrutura o jogo ao redistribuir capitais simbólicos e econômicos, pois a prática clandestina torna-se produto financeiro, o jogador torna-se consumidor e o operador agente autorizado. A essa maneira, compreende-se que o controle do acaso pelo Estado é então reabsorvido sob forma empresarial. Em suma, aos termos do direito, o contraste entre 1890 e 2023 evidencia que o ordenamento jurídico brasileiro jamais estabilizou uma definição ontológica de “jogo”, embora procurasse a todo tempo alicerçar seus regimes de nomeação. Tal como em 1890 o jogo de azar é figura moralmente perigosa, cuja essência repousaria na submissão passiva à sorte, em 2023, a aposta de quota fixa é produto regulado, cuja racionalidade repousa na transparência contratual. Em ambos os casos, a álea não deixa de estar presente, indicando através do deslocamento presenciado o enquadramento discursivo que autoriza ou interdita sua circulação.

Por fim, aposta-se aqui que a ausência de definição geral do que seja “jogo” talvez não seja mero lapso técnico, mas possibilidade de execução funcional, dado que permite ao estado operar por recortes pragmáticos capazes de adaptar o regime normativo às exigências econômicas e políticas de cada época. As “semelhanças de família” (polissemia) apontadas

por Wittgenstein (1999) são, assim, administradas juridicamente por meio de distinções casuísticas. Com isso, a classificação jurídica torna-se instrumento de produção de realidade, pois ao passo em que nomeia, o Estado descreve práticas e as reinscreve conforme campos específicos de legalidade, tributação e controle. Conforme demonstrada a partir de Huizinga (2000), Caillois (2017) e Wittgenstein (1999), a polissemia do vocábulo “jogo” contrasta com a pretensão estabilizadora do discurso normativo. Contudo, essa tensão não resulta em paralisia do sistema jurídico; ao contrário, revela sua plasticidade ideológica, de modo que a imprecisão conceitual permite ao Estado transitar entre proibição, tolerância e exploração econômica sem precisar resolver definitivamente a questão ontológica do jogo. Pode-se afirmar então que essa reconfiguração jurídica é o que permite a captura do desejo do sujeito contemporâneo na era da ubiquidade do entretenimento, pois, ao transformar o antigo “jogo de azar” em “aposta de quota fixa”, o Estado brasileiro retira o estigma da clandestinidade e oferece uma via de acesso limpa para a compulsão pela repetição. Fenômenos como o “jogo do tigrinho” e outras plataformas de *iGaming* prosperam precisamente nessa fresta aberta pela lei de 2023, onde a corrupção da álea é chancelada pela racionalidade tributária. O sujeito, antes um contraveniente à margem da lei, é interpelado agora como um consumidor de risco, cujo desejo é organizado pela malha institucional para alimentar o Erário, corroborando com a tese de Bobbio de que a classificação jurídica, na impossibilidade de apresentar-se neutra, opera como dispositivo de controle e modelagem da experiência social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, conclui-se que, para além da história legislativa brasileira acerca dos jogos de azar como prática social controversa, a indagação acerca da polissemia semântica também remonta a história das formas pelas quais o poder estatal se enuncia, se legitima e se reconfigura diante do acaso. Ao falar do jogo, o Estado fala de si: de sua relação com o risco, com o desejo coletivo e com os limites entre moralidade e mercado. Se, como sugerido ao longo do trabalho, o jogo constitui categoria primária da vida social, anterior às formas institucionais que buscam capturá-lo, a letra do Estado jamais poderá esgotá-lo. Resta, contudo, acompanhar criticamente os modos pelos quais essa letra o recorta, o nomeia e o transforma, pois é nesse gesto que se inscrevem os projetos de uma sociedade. Isso pôde ser visto na trajetória aqui percorrida, que partiu da desconstrução de uma suposta evidência semântica, atravessando as raízes históricas do proibicionismo no Brasil e as bases ludológicas. A análise contrastiva entre o Código de 1890 e a Lei de 2023 permitiu evidenciar

como a imprecisão terminológica opera como um dispositivo funcional de poder, permitindo que o Estado transite entre a repressão moral e a exploração fiscal da alea conforme as conveniências de cada época.

Sendo este um trabalho de natureza preliminar, o terreno ora estabelecido fundamenta o prosseguimento da pesquisa de mestrado, que pretende aprofundar a escuta psicanalítica dos lapsos e silenciamentos contidos no arquivo legislativo. Os resultados apresentados servem de ponte para investigar, em etapas ulteriores, como essa malha institucional atua na subjetividade do jogador, desvelando os mecanismos de captura do desejo que persistem sob a nova gramática burocrática e a racionalidade do capital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMBRA, Pedro; PAULON, Clarice Pimentel. O analista é o historiador: verdade, interpretação e perplexidade. **Psicologia USP**, v. 29, n. 3, p. 412-417, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0103-656420180012>

AVANÇO, Leonardo Dias. A cultura a partir das teorias do jogo de Johan Huizinga e Roger Caillois. **Revista da Abordagem Gestáltica**, [S. l.], v. 29, n. 2, p. 215–227, 2023a. DOI: <https://doi.org/10.18065/rag.2023v29n2.8>

AVANÇO, Leonardo Dias. Desambiguação do vocábulo jogo a partir de uma análise semântica histórica e o atual contexto de ubiquidade do entretenimento. **Cadernos de Estudos Culturais**, [S. l.], v. 5, n. 9, p. 34–56, 2023b. DOI: <https://doi.org/10.14393/CEC-v5n9-2023-64353>

BARBOSA, Maria de Fátima Medeiros. **Letras e a cruz: pedagogia da fé e estética religiosa na experiência missionária de José de Anchieta, S.I. (1534-1597)**. Roma: Editrice Pontificia Università Gregoriana, 2006.

BENATTE, Antonio Paulo. **Dos jogos que especulam com o acaso: contribuição à história do ‘jogo de azar’ no Brasil (1890-1950)**. 2002. Tese (Doutorado em História) – Departamento de História, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

BOBBIO, Norberto. **Teoria do ordenamento jurídico**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Lei das Contravenções Penais. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Rio de Janeiro, 1941.

BRASIL. Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946. Proíbe a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Rio de Janeiro, 1946.

BRASIL. Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2023.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BUENO, Alexei. O Jogo do Bicho: 120 anos de repressão e cultura no Brasil. **Revista Inteligência Empresarial**, [S. l.], n. 37, p. 88-96, 2013.

CAILLOIS, Roger. Le sacré de transgression: Théorie de la fête. *In*: CAILLOIS, Roger. **L'homme et le sacré**. Tradução de C. E. S. Capela. Paris: Gallimard, 1989. (Original publicado em 1939).

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de M. Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017. (Original publicado em 1953).

CARVALHO, Priscila Cortez de. **A regulamentação dos jogos no Brasil**: Análise da alteração da natureza jurídica do contrato de jogos e apostas e os impactos sobre a interpretação das relações inter partes nos jogos de habilidade (pôquer) presencial e online. 2023. Dissertação (Mestrado em Direito) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1994. (Original publicado em 1980).

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus Editorial, 1987.

DUNKER, Christian Ingo Lenz. A hipótese depressiva. *In*: SAFATLE, Vladimir; SILVA JUNIOR, Nelson; DUNKER, Christian (org.). **Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2021. p. 177-212.

EAGLETON, Terry. **Ideologia: uma introdução**. Tradução de Silvana Vieira e Luís Carlos Borges. São Paulo: Editora da UNESP: Boitempo, 1997. (Original publicado em 1991).

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. *In*: FREUD, Sigmund. **Obras incompletas de Sigmund Freud**. Tradução de Maria Rita Salzano Moraes. Belo Horizonte: Autêntica, 2024. p. 120-178. (Original publicado em 1920).

FREUD, Sigmund. O mal-estar na cultura. *In*: FREUD, Sigmund. **Obras incompletas de Sigmund Freud**. Tradução de Maria Rita Salzano Moraes. Belo Horizonte: Autêntica, 2020. v. 18, p. 252-336. (Original publicado em 1930).

FREUD, Sigmund. Transitoriedade. *In*: FREUD, Sigmund. **Obras incompletas de Sigmund Freud**. Tradução de Ernani Chaves. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2021. p. 221-225. (Original publicado em 1916).

GOLDSCHMIDT, Eliana Maria Rea. **Convivendo com o pecado na sociedade colonial paulista (1719-1822)**. São Paulo: Annablume, 1998.

HEMMING, John. **Ouro Vermelho**: a conquista dos índios brasileiros. São Paulo: Edusp, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. (Original publicado em 1938).

IRIBARRY, Isac Nikos. **O que é pesquisa psicanalítica**. São Paulo: Educ, 2003.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de discurso**: princípios e procedimentos. 5. ed. Campinas: Pontes, 2003.

PAULON, Clarice Pimentel. Entre sujeito, sentido e história: artimanhas entre uma análise do discurso e uma psicanálise. *In: Discurso, cultura e psicanálise*. São Paulo: Blucher, 2024. v. 6. p. 48-69.

PÊCHEUX, Michel. **Análise automática do discurso (AAD-69)**. Campinas: Editora da UNICAMP, 2014.

REIS, Vinicius Candido dos. **Jogos de azar no Brasil**: uma análise da legislação sobre o jogo e dos efeitos de sua possível liberação. 2018. Monografia (Graduação em Direito) – Departamento de Direito Privado, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018.

RODRIGUES, E. A.; AUGUSTINI, C. L. H. Tecnologia discursiva de arquivo. **Revista de Estudos da Linguagem**, Belo Horizonte, v. 32, n. 1, p. 212-219, 2024.

ROSA, Miriam Debieux. A pesquisa psicanalítica dos fenômenos sociais e políticos: metodologia e fundamentação teórica. **Revista Mal-estar e Subjetividade**, Fortaleza, v. 4, n. 2, p. 329-348, 2004.

SILVA, Alessandro Ventura da. Contribuição para uma história do jogo no Brasil. **Revista Inteligência Empresarial**, [S. l.], n. 37, p. 22–36, 2013.

TROUILLOT, Michel-Rolph. **Silenciando o passado**: poder e a produção da história. Tradução de M. C. da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2016. (Original publicado em 1995).

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.