



Artículo de Investigación

O jogador Odisseu entre Calipso, Cila e Caríbdis: uma reflexão sobre a exploração dos jogos de azar pela Odisseia de Homero

The Player Odysseus Between Calypso, Scylla and Charybdis: A Reflection About Gambling Exploration By Homero's Odyssey

Recibido: Julio 2017 Aceptado: Agosto 2018 Publicado: Junio 2019

José Eduardo Figueiredo de Andrade Martins

Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Brasil

jose.martins@puc-campinas.edu.br

Resumo: Este artigo traça um paralelo entre os eventos da Odisseia e a exploração dos jogos de azar. Para tanto, utilizando-se livremente de várias abordagens filosóficas, é defendido que o ser humano é naturalmente um jogador, com uma liberdade que é restrita a partir do surgimento do Estado. Este, tendo seus desdobramentos representados por Calipso, Cila e Caríbdis, terá que harmonizar essa natureza com seu poder soberano, regulamentando a exploração dos jogos de azar.

Palavras-chave: jogos de azar - Odisseia - intervenção Estatal - jogador

Abstract: This article draws a parallel between the Odyssey events and the exploration of gambling. To do so, freely using various philosophical approaches, it is argued that the human being is naturally a player, with a freedom that is restricted from the emergence of the State. This one, having its unfoldings represented by Calypso, Scylla and Charybdis, will have to harmonize this nature with its sovereign power, regulating the exploration of gambling.

Keywords: gambling - Odyssey - State intervention - player

Citación: Martins, J. (2019). O jogador Odisseu entre Calipso, Cila e Caríbdis: uma reflexão sobre a exploração dos jogos de azar pela Odisseia de Homero. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofia y Literatura*, 29(1), 78-93. DOI: 10.15443/RL2906

Dirección Postal: Rua General Osório, nº 1539, apto. 42, bairro Cambuí, CEP 13010-111, cidade de Campinas-SP, Brasil

DOI: doi.org/10.15443/RL2906



1. Introdução

O épico da Odisseia, sem sombra de dúvidas, é um dos textos mais marcantes e importantes da história da literatura mundial. Suas passagens continuam a inspirar tantas outras obras, as quais se aproveitam da premissa daquele indivíduo que, contra tudo e todos, num heroísmo quase desmedido, consegue superar obstáculos antes tidos como intransponíveis, desafiando até mesmo as certezas divinas.

Talvez seja possível até mesmo dizer que a própria Odisseia é fruto de um ato heroico, haja vista ter se originado de uma tradição oral de transmissão de seus cantos e que, em algum momento histórico indeterminado, mas provavelmente no fim do século VIII a.C., foi fixada a forma escrita. Há, ainda, dúvidas em relação a existência de um texto único, pois cada edição apresenta diferenças, ainda que mínimas em sua redação (Romilly, 2001).

A sua autoria é atribuída a Homero, homem tão misterioso quanto a origem da resiliência da personagem principal da Odisseia, Odisseu. Não se sabe se Homero verdadeiramente existiu diante da ausência de informações biográficas e os contraditórios escassos dados que se possui sobre sua vida. Além disso, existem aqueles que defendem ser Homero um grupo de poetas, até de diferentes períodos que, em uma colaboração combinada ou não, compuseram a sua bibliografia (West, 1999).

Dentro de uma narrativa não-linear¹, destituída de descrições psicológicas e recheada de acontecimentos seguidos e emocionantes, a Odisseia se inicia descrevendo os incômodos que Penélope e Telêmaco, esposa e filho de Odisseu, sofriam dos pretendentes em Ítaca, que desejavam se casar com Penélope sob a premissa da hipotética morte de Odisseu, até a viagem daquele em busca de seu pai. A história então muda seu foco para o cativo de Odisseu por Calipso após as tragédias com os monstros Cila e Caríbdis, narrando sua trajetória até receber a hospitalidade de Nausícaa e os feácios, para os quais descreve toda sua aventura após a Guerra de Troia. Nisso, Odisseu consegue uma embarcação e retorna a Ítaca, reencontra Telêmaco e se reconcilia com Penélope, matando todos os pretendentes (Homero, 2014).

Neste artigo pretendemos explorar principalmente os Cantos V e XII da Odisseia, em que são narrados, no primeiro, o cativo de Odisseu por Calipso e sua posterior liberação e, no segundo, o ataque de Cila e Caríbdis à embarcação de Odisseu. Isto por uma razão essencial: tratará este estudo de identificar um paralelo entre a divindade Calipso e as monstruosidades e a própria (falta de) regulamentação da exploração dos jogos de azar. Para tanto, serão discutidos alguns pressupostos reputados essenciais, como a própria natureza do ser humano diante do jogo e a legitimação do Estado para a intervenção nas atividades particulares de exploração dos jogos de azar. Tudo isso perpassando livremente por diversas concepções filosóficas sobre a natureza humana e a atividade Estatal para que seja possível, por enfoques diversos e por vezes até divergentes, compreender como é impossível destacar o jogo da própria existência humana.

2. Odisseu e a natureza humana jogadora

Odisseu, apesar de ser o autor de inúmeros feitos heroicos por toda a Odisseia, ainda assim se mostra humano, demonstrando em inúmeras passagens suas aflições e descontentamentos diante dos acontecimentos e vontades dos deuses que o cercam. No início do Canto V (Homero, 2014), por exemplo, é mostrado o sofrimento de Odisseu no cativo de Calipso que, ainda que fosse uma bela ninfa e tivesse lhe oferecido imortalidade e juventude eterna, o amor por Penélope e a saudade de sua companhia era muito mais forte:

Achou-o na praia, sentado; nunca em seus olhos
as lágrimas secavam, e ia-se sua doce vitalidade,
chorando pelo retorno, pois já não lhe agradava a ninfa.
Mas à noite dormia, obrigado,
na cava gruta, sem querer, junto a ela, que queria;
de dia, nas pedras e nas praias sentado,

lacerando o ânimo com lágrimas, gemidos e aflições,
mirava o mar ruidoso, vertendo lágrimas (Homero, 2014, p. 163).

Em outra passagem, já no Canto XII, Odisseu em sua imperfeição humana, acata o plano da deusa Circe e tapa os ouvidos de seus companheiros de viagem com cera de mel e se amarra na carlinga do barco para que não cedam aos encantadores cantos das sereias, o que os levaria para a destruição. Além disso, mais adiante, Odisseu se deixa levar pelo sono quando está na ilha aonde se localizam as vacas de Hélio, o deus Sol, que não poderiam de forma alguma serem abatidas. Os demais marinheiros não resistem à tentação e acabam matando e se alimentando dos gados à revelia de Odisseu, causando a fúria de Hélio que os levaria para o fatídico fim através de um raio certo de Zeus na embarcação. Quando Odisseu descobre, sua lamentação exprime a sua impotência humana diante do ocorrido, sobretudo porque já tinha sido recomendado de antemão que não parasse na ilha, mas mesmo assim o fez diante da súplica de seus companheiros pelo cansaço (Homero, 2014):

‘És terrível, Odisseu; teu ímpeto sobeja, teus membros
nunca cansam; é de supor seres todo de ferro,
tu que a companheiros extenuados por sono e fadiga
não permites desembarcar em terra, onde de novo,
na ilha correntosa, fariamos saborosa refeição,
mas pedes que erremos em vão na noite veloz,
vagando para longe da ilha no mar embaçado.
[...]

Vamos, agora jurai-me todos vigoroso juramento:
se um rebanho de vacas ou grande tropa de ovelhas
acharmos, que ninguém, com iniquidade vil,
mate uma vaca ou ovelha; tranquilos,
comei o alimento que deu Circe imortal’.
Assim falei, e eles logo juraram como eu pedi.
[...]

Com um clamor, entre os deuses imortais fiz-me ouvir:
‘Zeus pai e outros ditosos deuses sempre-vivos,
deveras para a ruína me adormecestes em sono impiedoso,
e os companheiros, à espera, armaram grande feito’ (Homero, 2014, p. 281).

Nos excertos que utilizamos para exemplificar, surge a faceta frágil de Odisseu, o qual, apesar de demonstrar evidente vigor físico e tenacidade, não é forte o suficiente para controlar seu próprio destino. Mais ainda, Odisseu tem consciência de sua impotência, recorrendo à piedade dos deuses quando se encontra em situação perigosa além daquela que sua compleição humana permite superar.

A consciência de si mesmo pode nos levar à própria discussão daquilo que se entende por ser humano e como ele compreende o mundo a sua volta. A Gnosiológica é o ramo da filosofia que busca explicar a validade do conhecimento na relação entre sujeito cognoscente e objeto cognoscível e dentro dela várias vertentes, a partir de premissas diferentes ou até conciliadoras, tentam fundamentar referido fenômeno.

O racionalismo é uma das maneiras de se explicar o conhecer. Para os autores que o seguem, como Platão e Santo Agostinho, não é a experiência que faz o ser humano adquirir conhecimento genuíno, e sim, a própria racionalidade humana que já o possui com necessidade lógica e com validade universal. Existem aqueles conhecimentos que podem ser concebidos e interpretados a partir de fenômenos, mas que fazem parte de um julgamento, valendo em um campo determinado pela experiência. Ainda assim, resultam obrigatoriamente da lógica e validade universal dos juízos genuinamente gnosiológicos. Portanto, todo e qualquer conhecimento humano tem fundamento na razão, no pensamento humano (Hessen, 1999, p. 48-49).

Aqueles que o criticam, verificam que o racionalismo acaba por reconhecer somente unilateralmente o conhecimento, obtido unicamente a partir do matemático. Ademais,

reconstrói o dogmatismo na explicação dos fenômenos, deduzindo conhecimento a partir de meros conceitos e princípios formais.

O empirismo, por sua vez, apresenta ideia oposta: o conhecimento advém unicamente da experiência, sendo o espírito humano vazio de conteúdo, uma verdadeira tabula rasa. Nessa corrente encontramos na Antiguidade os estoicos, na Idade Moderna principalmente através de John Locke, David Hume e John Stuart Mill. Por ser o outro extremo, mostra a insuficiência da concepção, deixando de lado o problema da validade lógica do conhecimento.

No embate das duas correntes acima, surgem outras duas buscando a conciliação da razão e da experiência como substratos necessários para a formação do conhecimento. O intelectualismo, corrente esta encontrada nos escritos de Aristóteles e São Tomás de Aquino, defende que a experiência determina os conceitos, isto é, a compreensão lógica deriva das percepções sensoriais concretas (Hessen, 1999, p. 63). Outra corrente, o apriorismo, entende de forma diametralmente oposta: os conceitos *a priori* determinam a experiência, ou seja, a razão transporta as formas apriorísticas para as percepções sensíveis. Nessa última corrente, se destaca Immanuel Kant.

Na “Crítica da Razão Pura”, Kant (2001) concebe os mecanismos de conhecimento do homem, compreendendo-os em duas condições que necessariamente devem interagir: condições materiais advindas da própria experiência e as condições formais organizadas pela razão. As condições materiais são aquelas percebidas pelos sentidos, pelos quais a experiência de dados e informações é absorvida. Já as condições formais organizam o caos das sensações, pois são elas que ordenarão os conteúdos das percepções sensoriais nos elementos *a priori* as localizando no espaço e no tempo e nas chamadas categorias de entendimento, em que a consciência humana classificará o objeto na sua estrutura mental de compreensão.

Com referido pensamento, a realidade em Kant se pulveriza, pois o que chamamos de real é somente aquilo que apreendemos com os nossos sentidos. Além disso, não há qualquer garantia de que as estruturas racionais de cada indivíduo são iguais: o que alguém diz ser a cor verde poderá ser a cor vermelha para outro, e vice-versa, por exemplo. A humanidade, enquanto não conseguir se adentrar na mente do outro, nunca poderá ter segurança de dizer que tem a mesma visão do mundo.

Na Odisseia, Odisseu vive situações de grande periculosidade, é capaz de feitos de enorme bravura e, ao mesmo tempo, organiza seu raciocínio a ponto de se preparar para as novas aventuras que estão por vir. Parece o protagonista aprender e experimentar o mundo a sua volta, adquirindo novo conhecimento sobre aquilo que encontra de inédito e adicionando novos elementos àqueles já existentes. Odisseu tem a experiência de um mundo disposto a surpreendê-lo com novidades que desafiam a sua criatividade e resiliência e uma mente que acomoda suas percepções sensoriais.

Nessa relação de experiência, razão e conhecimento é que se pode identificar o mundo a sua volta como um grande tabuleiro de probabilidades, jogadas e riscos, em que Odisseu deverá apreender tudo a sua volta para, com sua sabedoria, transformar uma emboscada em saída para suas aflições. O retorno de Odisseu, portanto, pode ser visto como um enorme jogo de vida ou morte, em que sua mortalidade é apostada frente os perigos que deverá enfrentar.

Johan Huizinga, em sua obra “Homo Ludens” (2000), trabalha com a ideia de o jogo ser também um fenômeno cultural, mas mais antigo que a própria cultura já que os próprios animais dele se aproveitam, e ao mesmo tempo intrínseco à própria humanidade, pois constitui “uma das principais bases da civilização” (Huizinga, 2000, p. 8). Para o autor, o jogo encerra um sentido que “implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (Huizinga, 2000, p. 6), o que leva ao entendimento de que o jogo transcende aquilo que é material e espiritual no homem. É natural que o homem jogue, mas não se pode dizer isso como uma agregação de sua função biológica. Igualmente, não se pode dizer que é um derivado da racionalidade humana, não só porque os animais o praticam, mas também porque não significa que ele é utilizado para

atender necessidades imediatas ou mediatas, apesar de ser uma função significativa, conferindo um sentido no sistema da vida.

Desse modo, Huizinga (2000, p. 14) identifica que o jogo tem uma função cultural essencial, pois serve tanto para a luta por alguma coisa como para a representação de alguma coisa. E a luta deve ser compreendida não só no seu aspecto lúdico tradicional, em que se estabelece uma atividade recreativa com determinado objetivo como, por exemplo, chegar na casa final do tabuleiro para se sagrar vencedor. A luta deve também ser contextualizada no jogo próprio da vida cotidiana, em que os atores sociais perseguem um objetivo, para alcançar determinada finalidade que se conforma com seus interesses.

Nesse sentido, Odisseu vive no épico um grande jogo: luta para chegar em Ítaca, realiza suas jogadas em favor de seus interesses diante das dificuldades que encontra, planeja estratégias e as executa conforme as jogadas do seu destino. O trajeto para o reencontro com Penélope é uma grande aposta, sobretudo se for levado em conta que Odisseu abriu mão da imortalidade e da juventude eterna ao lado de Calipso em busca do amor de sua vida. No tabuleiro da Odisseia, Odisseu insistentemente jogou seus dados superando as dificuldades de cada uma das casas em busca daquela que é a final, em que se encontrava a felicidade e o amor de Penélope e Telêmaco.

Aproveitando-nos das reflexões de Theodor Adorno (2009), o jogo como luta também não deixa de ser uma crítica cultural, com a crítica que a expressão merece pelo autor, haja vista que não se está satisfeito com a própria essência daquilo que vive. Em outras palavras, é uma crítica ao que o permeia, mesmo que isso pareça exprimir que esteja numa natureza imaculada ou um estágio histórico superior, o que não é verdadeiro. O jogador é um crítico de sua realidade e de sua cultura: está inserida nela, mas avança nas suas jogadas para tentar alterá-la. Se for bem sucedida, destrói aquilo que a legitima; se o jogador realiza a jogada ideal, sagra-se vitorioso e acaba com o jogo.

Na outra função do jogo identificada por Huizinga, de representação de alguma coisa, se pode realizar um paralelo com a própria existência da obra Odisseia, como alegoria das dificuldades humanas e inspiração para grandes feitos. Os cantos entre os gregos e, principalmente, por toda a Antiguidade e boa parcela da Idade Média eram instrumentos de perpetuação de ensinamentos seculares e de transferência de experiências passadas para as próximas gerações.

Como trabalha Huizinga (2000, p. 7) o “homem primitivo procura, através do mito, dar conta do mundo dos fenômenos atribuindo a este um fundamento divino. Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade. Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurar a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra”.

Com a Odisseia não foi diferente, já que com ela se extraem lições de vínculos de parentesco, de tenacidade, de respeito aos deuses, dentre outras. É o meio divertido, descontraído, de se repassar importantes lições sem recorrer a um meio tradicional, burocratizado, formatado³. É a criação de um jogo adaptado para fins educacionais.

Ainda que o jogo esteja ligado à ideia de divertimento (Huizinga, 2000, p. 5), não significa que não deva ser jogado com seriedade, já que o cômico é distinto do divertido. Nesse sentido também há o pensamento de Gadamer (1999, p. 174), acompanhado de Aristóteles. Evidente na Odisseia que, enquanto Odisseu realizava sua jogada de sobrevivência contra os monstros Cila e Caríbdis, seu divertimento estava relacionado com a possibilidade de se consagrar vitorioso, se aproximando de seu objetivo último de reencontro com Penélope e Telêmaco, na alegria de poder, ao se arriscar, alcançar o resultado querido.

Essa constatação leva a uma das características observadas por Huizinga (2000, p. 12) de que o

jogo não prescinde de tensão. A incerteza da vitória é que evidencia o caráter ético do jogo, pois são postas à prova as qualidades do jogador, atrelado a sua lealdade às regras determinadas do jogo, característica também evidenciada por Gadamer (1999, p. 175). Seja uma atividade lúdica vista sob o enfoque tradicional, como recreação – como ocorre em regra nos jogos de azar, que o próprio Huizinga (2000, p. 12) afirma ser aonde se extrema a tensão –, seja numa atividade em vida de aposta numa luta de perquirição de um resultado benéfico, o jogo estimula a expectativa e ansiedade do jogador em saber se terá sucesso ou não. Evidencia, por conseguinte, que o ato de jogar é inerente aos seres vivos, sobretudo ao ser humano, pois está presente permanentemente a tensão, de maior ou menor intensidade, de que sairá vitorioso.

Como trabalha Gadamer (1999, p. 180-181), antes “o próprio jogo é um risco para o jogador. Só se pode jogar com sérias possibilidades. Isso significa, evidentemente, que somente confiamos nelas na medida em que ela podem dominar alguém e se impor. O atrativo que o jogo exerce sobre o jogador reside exatamente nesse risco”.

Em um mundo perigoso, de ameaças constantes através de predadores, eventos climáticos e condições adversas, a colaboração entre os homens se faz necessária para a própria continuidade da vida, atenuando a sensação de mortalidade que o homem tem de conviver diariamente. Esse aspecto da natureza humana jogadora, de luta constante pela sobrevivência, encarando persistentemente sua mortalidade, está presente na Odisseia em inúmeras passagens.

No Canto V, Odisseu chora e lamenta todos os dias a falta que sente de Penélope e seu desejo de retorno à Ítaca. Trata-se, no sentido que estamos trabalhando aqui, de uma jogada valiosa, a qual permitiu que Atena se atentasse à situação e buscasse em Zeus a solução: enviar Hermes para comunicar Calipso que livrasse Odisseu de seu cativo. E mais: com a total colaboração de Calipso, a qual forneceu à Odisseu instrumentos para a construção da jangada que o levaria à liberdade. A jogada ainda fica nítida na própria fala de Calipso, que reconhece a esperteza de Odisseu:

Assim falou, e sorriu Calipso, deusa divina,
com a mão acariciou-o, dirigiu-se-lhe e nomeou-o:
“De fato és trapaceiro, versado em sagacidade;
que discurso é esse que planejaste para falar!
Agora saibam disso a terra, o largo páramo acima
e a água que flui para baixo, o Stix – esse o maior
juramento, o mais terrível entre os deuses ditosos –
de que não planejarei, contra ti, outra desgraça.
Mas penso e planejarei exatamente o que para mim
mesma eu armaria, se tivesse tal necessidade.
Vê, minha mente é moderada, e em mim mesma
o ânimo no peito não é de ferro, mas compassivo” (Homero, 2014, p. 165).

Neste canto ainda fica evidente a aposta arriscada de Odisseu por preferir a sua mortalidade e o amor de Penélope ao invés da imortalidade e a juventude eterna oferecida por Calipso. Odisseu coloca sua própria vida em jogo – e, posteriormente, em risco, dado os acontecimentos por qual ele passa – por algo que ele parece considerar mais importante que ela. Não lhe interessa ter uma vida eterna permeada de tristeza e lamentações, e sim, uma vida mortal com a plenitude do amor e da alegria.

Tal passagem acaba por recordar as reflexões de Zygmunt Bauman (1997) sobre a sociedade pós-moderna e sua liquidez relacionada à mortalidade. A vida só tem sentido se o ser humano tem consciência da morte. A criação da cultura, o labor e a intrincada teia de relações humanas só foi concebida pela percepção de a existência física humana ser finita. A imortalidade acaba se tornando um sonho, algo antinatural, em que a humanidade exprime esforços para compreendê-la e tentar conquistá-la.

Na modernidade, a humanidade se utilizava de um fator essencial para tornar algo imortal: a

memória humana. Tentava-se desconstituir a mortalidade, fazendo registro de todas as coisas para não serem perdidas no tempo. Na pós-modernidade, ao contrário, não há a desconstituição da mortalidade, mas também é o momento de desconstituição da imortalidade. Houve “a obliteração da oposição entre morte e imortalidade, entre o transitório e o duradouro” (Bauman, 1997, p. 203). A capacidade quase infinita de registro faz com que todos queiram ficar sob os refletores, mas com foco nenhum; aqueles que desaparecem, o fazem temporariamente, pois tecnicamente ainda estão presentes, prontos para terem sua memória resgatada de um banco de dados quando for conveniente (Bauman, 1997).

Na aposta de Odisseu sobre sua mortalidade, talvez sua existência mundana seja apagada, mas não sua memória: seus feitos serão resgatados dos registros que ficarem, tornando-o imortal, presente na realidade. O que não deixa de ser uma concepção aplicável a todo e qualquer ser humano: consciente de sua mortalidade, todos querem deixar a sua marca, o seu registro no mundo. Todos anseiam por ter feito a diferença, que sua passagem existencial não tenha sido em vão. Nisso, todos realizam por natureza suas jogadas, modificando o seu meio e se fazendo notar de alguma maneira.

Continuando, no Canto XII, Odisseu conquista a confiança dos demais marinheiros para atravessar a passagem entre Cila e Caríbdis, mesmo todos sabendo do risco de morte que corriam. Além disso, em outro trecho já mencionado, Odisseu tem uma discussão com seus companheiros sobre a parada na ilha aonde se encontram os gados de Hélio, sabendo que a falta de colaboração deles – uma jogada mal realizada por Odisseu – poderia os levar à morte. Por fim, quando Odisseu conta suas aventuras para os feácios e Nausícaa, convence-os a ajudá-lo, numa jogada que o garantiu o retorno a Ítaca. Odisseu representou o papel de aventureiro triunfante, inspirador, mas, ao mesmo tempo, um herói não autossuficiente que, sem a ajuda de outros seres humanos e, por vezes, de deuses, não poderia alcançar seu objetivo.

Com seu discurso, com suas lamentações e seus atos heroicos, Odisseu transmite uma mensagem bastante clara de necessidade de retorno aos seus familiares. O protagonista, desse modo, constrói o sentido em sua vida com os atos e palavras que profere⁴. Constitui, neste diapasão, a jogada que traçará o caminho a ser percorrido para alcançar seu desejo.

Alguns pensadores trabalham essa construção de sentido. Diferentemente daqueles que já falamos acima que se preocuparam com a Gnosíologia e que o sentido é extraído das experiências ou de um modelo *a priori* de entendimento, Jean-Paul Sartre desdobra as coisas entre “em-si” e “para-si”, em que o sentido não é extraído, mas construído. “Em-si” é qualquer objeto existente no mundo, dentro do mundo do ser, que é aquilo que é, não possuindo qualquer consciência e não se fundam na alteridade. “Para-si” é a consciência humana, que estabelece conhecimento sobre si mesmo e sobre o mundo, fazendo relações temporais e funcionais entre os seres “em-si”. Trata-se da consciência do ego reflexivo, o cogito. (Kleinberg, 2007). Encontramos a ideia de que a consciência consegue se ver como um objeto. Como discorre Sartre (1994^a, p. 50), “ela [consciência reflexionante] não se torna posicional senão ao visar a consciência refletida, a qual, ela mesma, não era consciência posicional de si antes de ser refletida. Assim, a consciência que diz ‘Eu Penso’ não é precisamente aquela que pensa. Ou antes, não é o seu pensamento que ela põe através deste ato tético”.

Os instrumentos físicos que o homem utiliza para jogar constituem o mundo do “em-si”. As relações entre tais instrumentos, formulando as jogadas, isto é, fazendo com que o jogo aconteça, acontece através do “para-si”: o homem, a partir dos seres que tem a sua disposição, constrói o sentido que lhe parece mais adequado a atender aos seus interesses. Só que o ato de pensar sobre o pensar do jogo não elimina a opacidade do Ego. Para se conhecer um objeto, é preciso a experiência, a observação. Contudo, é impossível se distanciar da própria consciência, já que ela acompanha esse recuo (Sartre, 1994a, p. 72). Nesse sentido, apesar de termos consciência do Ego, nunca conseguiremos compreendê-lo, já que a única maneira de fazer isso é tomar sobre si o ponto de vista de outrem, isto é, falso.

Odisseu tem consciência de suas jogadas a favor de sua sobrevivência ante os perigos da Odisseia, mas não consegue compreender a própria consciência. O jogador sabe que deve pensar para jogar, mas não entende o seu ato de pensar. Joga porque compreende a finalidade última: quer atingir o seu objetivo e sair vitorioso.

Nesse existencialismo, corrente compartilhada com Albert Camus, Sartre (1994b) reafirma que a construção do futuro se dá pela ação humana. A quietude não o permite avançar, sendo necessário o movimento, pelo próprio poder livre do homem, para que o futuro desejado exista. E que Camus (2010) defenderá que o homem sente uma revolta constante e diária, buscando modificar e reconstruir o mundo, que insiste em tornar a sua realidade absurda. São, diante do estudo aqui realizado, os desafios constantes que Odisseu deve enfrentar: as mais absurdas provações que os deuses lhe fazem passar enquanto se agarra no sentimento de mudança de sua vida, retornando aos momentos felizes ao lado de Penélope e Telêmaco.

Todas essas divagações por pensamentos filosóficos tão distintos levaram ao mesmo caminho: o homem possui liberdade e de sua natureza decorre uma busca de objetivos que somente sua consciência pode compreender e buscar. Odisseu, como um jogador no mundo da Odisseia, escolhe livremente em sua consciência, por sua natureza humana, que a sua alegria está em Ítaca. Contudo, tanto o homem identificável quanto Odisseu enfrentam barreiras. O homem nos acontecimentos da vida e nas regras (sociais) que deve obedecer. Odisseu, por sua vez, nas adversidades, sobretudo causada pelas divindades e monstros. E essas barreiras à liberdade podem ser consideradas particularmente pelo homem legítimas ou ilegítimas, a depender da sua crença no sistema de controle e de regras que as sustenta.

3. O Estado Calipso, Cila e Caríbdis: a liberdade do jogador Odisseu nas mãos de seres inumanos

Até aqui ficou estabelecido que é da própria natureza do homem o ato de jogar. As relações humanas que estabelece não se diferem fundamentalmente de apostas ou jogadas na esperança de haver uma determinada consequência. Há ação ou omissão por um motivo, ainda que seja profundamente íntimo.

Tais comportamentos ganham maior relevância quando analisados no âmbito coletivo, em que o homem, como animal político (ou social, nos termos de São Tomás de Aquino ao invés de aristotélicos) que é, começa a se organizar em sociedade. Faz-se necessária a regulamentação dessa liberdade para a devida acomodação de paixões e interesses antagônicos daqueles que convivem. Para tanto, é necessário um indivíduo, um grupo ou órgãos que exerçam esse poder de comando sobre os demais, ou seja, é preciso que haja um governante que dê a palavra final, definindo quais condutas são toleradas ou não. Nisso, podemos começar a cogitar a ideia de um governante dotado de virtude para tanto.

Max Weber (2013) concorda com Trotsky ao defender a força como ideia fundamental do Estado, pois sem ela o próprio conceito de Estado desapareceria. Não se trata a violência do único instrumento Estatal, mas é o seu instrumento específico. Nesse ponto discorda Hannah Arendt (2010), já que para ela a violência acaba por se basear na exclusão da interação e cooperação entre os indivíduos. Serve somente para a destruição do próprio poder, haja vista que a convivência é que o gera, uma ação conjunta na descoberta de uma meta comum que aglutine as pessoas. O governante, por conseguinte, não pode se isolar, pois se torna impotente, “por maior que seja sua força e por mais válidas que sejam suas razões” (Arendt, 2010, p. 213).

Voltando ao pensamento de Weber, o Estado parte de uma relação de dominação do homem sobre o homem por meio da violência considerada legítima, característica esta que subsiste por três razões: pelo hábito enraizados dos homens de respeitar o Estado, pelo carisma extraordinário de certo indivíduo ou pela crença na legalidade, pela validade de uma estrutura positiva racionalmente estabelecida. Podem se apresentar de maneira autônoma, embora sejam mais comuns combinações extremamente complexas entre tais fatores legitimadores do poder

Estatat (Weber, 2013, p. 57).

Aquele que exerce a política pode viver, na concepção weberiana, “da” política ou “para” a política, sendo que no primeiro caso se encaixa aquele que a vê como fonte permanente de renda, enquanto que no segundo se trata daquele que se coloca a serviço de uma causa, permitindo-lhe encontrar equilíbrio interno e exprimir valor pessoal (Weber, 2013, p. 65).

Esse pensamento pode ser lido aliado à obra “O Príncipe”, de Maquiavel. Encontrando-se no poder, o príncipe poderá se valer de dois instrumentos para combater aqueles que desejam derrubá-lo: a lei e a força. “A primeira é própria do homem; a segunda, dos animais. Como, porém, a primeira muitas vezes não seja suficiente, convém recorrer à segunda. É portanto necessário a um príncipe saber bem usar o animal e o homem” (Maquiavel, 1981, p. 111). Maquiavel se vale aqui da compreensão da dualidade do ser humano que vive entre seu lado instintivo, animal, em setores de sua vida que não controla, e seu espírito, racional, consciente de sua existência e questionador de sua finalidade no mundo.

O respeito e o desrespeito, que levam ao uso desses instrumentos, se encontra na maneira como os súditos encaram o soberano. Assim, Maquiavel (1981) tece comentários sobre o amor e o temor como meios de manutenção do poder. É interessante que o príncipe seja amado, mas a tomada de qualquer medida impopular poderá levá-lo à ruína. Por outro lado, se o príncipe for temido, os súditos recearão mais ofendê-lo. O amor vincula pela gratidão, mas pode ser rompido convenientemente; já o temor é mantido pelo receio do castigo (Maquiavel, 1981, p. 108).

Através da vontade desse príncipe, que para os tempos atuais pode ser equiparada à atuação legislativa, o Estado editará um ordenamento jurídico que deverá atender às expectativas e necessidades sociais, regulamentando as liberdades individuais. Usará, em termos maquiavélicos, seu lado homem para limitar comportamentos dentro de uma razoável necessidade coletiva, enquanto que utilizará o lado animal para censurar aqueles que não respeitam as normas jurídicas.

Estabelecidas tais premissas, é possível começar a trabalhar com um paralelo com a Odisseia. Calipso havia determinado a Odisseu algumas regras: não poderia sair da ilha e deveria ser seu amante, pois em troca receberia vida e juventude eternas. Tratavam-se de regras de obrigatoria observância, tanto que Odisseu, posto que de força e tenacidade inacreditáveis, se submeteu por sete anos. A vontade de Calipso só foi contida por imposição de Zeus, o qual possui poder superior.

Calipso, assim, representa o próprio Estado, que restringe as liberdades individuais do jogador Odisseu, que não tem outra escolha senão se submeter às normas jurídicas. É o Estado que diz saber o que é melhor para o indivíduo, que o ato de jogar só poderá ser realizado nas circunstâncias que ele diz serem adequadas.

Uma nota precisa ser feita neste ponto: não se quer dizer aqui, de modo maniqueísta, que o Estado é perverso ou de grande bondade, longe disso. Afinal, a regulamentação pode ser realmente adequada diante das situações que se apresentam. Isso, contudo, não afasta a dominação que o Estado exerce sobre parcela da liberdade de cada um dos indivíduos.

O Estado Calipso normatiza a exploração dos jogos de azar, levando em consideração as fragilidades humanas e a sua infraestrutura, numa combinação de dita proporcionalidade entre proteção, necessidades e possibilidades. Calipso, em posição acima dos homens, assim como o Estado como ente coletivo está destacado dos indivíduos, presume saber o que é bom, o que é o melhor para todos, em um discurso que pode encobrir as verdadeiras intenções: uma proibição de se ausentar da ilha para seu próprio prazer ou, no caso do Estado, uma proibição do jogo de azar tendo em vista os investimentos em infraestrutura e em regulamentação e fiscalização que deverá realizar.

No tocante a infraestrutura, deve-se levar em consideração a condição daquele que poderá futuramente desenvolver o jogo patológico, tornando-se um ludopata. Souza, Silva, Oliveira, Bittencourt, & Freire (2009), baseados nos critérios diagnósticos do DSM-IV-TR da *American Psychiatric Association*, apresentam o jogo patológico a partir do surgimento de pelo menos cinco das seguintes características: preocupação com o jogo, necessidade de aumento do tamanho das apostas para alcance da excitação desejada, esforço repetido e sem sucesso de controle sobre a vontade de jogar, inquietude ou irritabilidade ao diminuir ou parar de jogar, jogo como válvula de escape para problemas pessoais, depois da derrota, o retorno frequente para recuperação do dinheiro perdido, mentir para familiares, terapeutas ou outros sobre o envolvimento com o jogo, cometimento de ilegalidades como falsificação, fraude ou roubo para financiar o jogo, ameaça ou efetiva perda de relacionamentos e oportunidades de trabalho e educação em função do jogo e contar com os outros para prover dinheiro. A perda de controle pelo jogo ainda se dá entre um grande intervalo de um a vinte anos, mas o mais comum é que aconteça em cinco anos.

O ludopata passa por três estágios: a fase da vitória, em que a sorte inicial é substituída pela habilidade no jogo; a fase da perda, em que o viciado não pensa em outra coisa, faz apostas cada vez maiores e perder é algo intolerável; e a fase do desespero, que se caracteriza pelo estado de pânico quando o jogador constata a sua dívida, o isolamento de seus familiares e amigos e a repressão negativa que adquire (Oliveira, 2001).

O jogo patológico, embora tenha tantas características observáveis, ainda é de difícil identificação, haja vista que, ao contrário do vício toxicológico ou alcoólico, ele não apresenta mudanças nitidas de comportamento e até físicas, como o hálito de bebida alcoólica ou os olhos vermelhos do uso do entorpecente. No entanto, é observado que o jogo patológico é associado a outros transtornos psiquiátricos, relativos muitas vezes a outros vícios (Oliveira, 2001).

A maior incidência é entre jogadores do sexo masculino, com cerca de quarenta anos de idade, casados, trabalham e tem grau de escolaridade elevado. No Brasil não há estudo sobre a prevalência do jogo patológico, mas nos Estados Unidos a incidência gira em torno de 1 a 3% da população adulta, sendo que em cidades em que os jogos se concentram como Las Vegas há um aumento para 8,7% (Souza et al., 2009). O número é relativamente alto, mas também pesa contrariamente a falta de estudos e preocupação com o viciado como uma patologia.

O Estado, então, pelo menos no caso brasileiro, tem que dispor de estrutura na saúde pública para atender aos casos de jogo patológico. O tratamento do jogo patológico é realizado de maneira terapêutica, trabalhando o aspecto motivacional do viciado. Em casos extremos, é recomendado o uso da paroxetina e outros antidepressivos (Oliveira, 2001).

Isso leva a um aumento de gastos, mas parece não ser uma alternativa interessante quando a simples proibição se mostra uma opção muito mais barata. No entanto, há uma incoerência nesse argumento em comparação com as bebidas alcoólicas: no Brasil, calcula-se que quase 3% da população brasileira acima de 15 anos de idade é alcoólatra (Organização Mundial da Saúde, 2014). Apesar de ter uma porcentagem de viciados equivalente aos ludopatas, o álcool é liberado e o jogo não.

Além disso, é de se levar em conta que a liberação da exploração dos jogos de azar não acarretará somente gastos, mas também investimentos no país, por meio da tributação, pelos empregos que gerará e através do desenvolvimento da região em que se instalará o estabelecimento para esse fim, que inevitavelmente terá que arcar com gastos de infraestrutura viária do local e aquecerá a circulação de valores. Por fim, especificamente quanto ao caso brasileiro, o próprio Estado explora a aposta por meio da Loteria Federal e permite que jogos que dependam muito mais de habilidade do que de fortuna (como os esportes em geral) sejam realizados, situações essas que contribuem para a sua receita.

Referida situação é inaceitável, mormente se levado em conta que o sistema jurídico deverá ser íntegro e coerente, utilizando-nos dos termos no sentido desenvolvido por Ronald Dworkin.

Para ele, Direito tem por principal fundamento o princípio da igualdade, pois sem ele não existe possibilidade de se fazer justiça. Esta relação acaba por formar o que ele denomina como “moral política”, em que para se chegar à solução correta de um caso deve haver igual respeito e igual atenção. Só assim é que o bem privado e o público podem se complementar, trazendo bem estar aos indivíduos (Billier & Maryioli, 2005).

Dworkin (2002) então trabalha na construção da validade do sistema jurídico, com engrenagens de regras e princípios que implicam em sua coerência e integridade. A coerência está atrelada à ideia de uma recorribilidade ao histórico de práticas das instituições legitimadas socialmente, que novas decisões respeitam aquilo que historicamente já fora decidido anteriormente. Ser coerente, portanto, é corresponder ao passado institucional, proferindo decisões e comandos no mesmo sentido em uma lógica intersistêmica: o que fora decretado no passado deve ser decretado ao caso presente, em respeito à isonomia em uma última análise (Dworkin, 2002).

Integridade, por sua vez, é entendida por Dworkin (2014) como o reconhecimento pelo resto do Direito dos princípios morais necessários para justificar a substância das decisões de seu legislativo. É o tratamento do ordenamento jurídico como um sistema único, como uma virtude paralela à justiça, à equidade e ao devido processo legal, como se o Estado tivesse uma única voz (Dworkin, 2014).

E como esclarece Dworkin, embora parecidas, coerência e integridade não são a mesma coisa. “Será a integridade apenas coerência (decidir casos semelhantes da mesma maneira) sob um nome mais grandioso? Isso depende do que entendemos por coerência ou casos semelhantes. Se uma instituição política só é coerente quando repete suas próprias decisões anteriores o mais fiel ou precisamente possível, então a integridade não é coerência; é, ao mesmo, mais e menos. A integridade exige que as normas públicas da comunidade sejam criadas e vistas, na medida do possível, de modo a expressar um sistema único e coerente de justiça e equidade na correta proporção. Uma instituição que aceite esse ideal às vezes irá, por esta razão, afastar-se da estreita linha das decisões anteriores, em busca de fidelidade aos princípios concebidos como mais fundamentais a esse sistema como um todo” (Dworkin, 2014, p. 263).

Os princípios de coerência e integridade, portanto, não alcançam apenas as decisões judiciais, mas também as legislativas, na medida em que deve haver proteção de direitos morais e políticos, “de tal modo que as normas públicas expressem um sistema coerente de justiça e equidade” (Dworkin, 2014, p. 266). Se assim o é, não se distancia o pensamento de Dworkin de uma racionalização das deliberações legislativas, as quais buscam o melhor para todos aqueles submetidos à norma jurídica.

Por isso, a mera proibição da exploração dos jogos de azar, sobretudo no caso brasileiro, não parece ser uma alternativa coerente com as próprias atividades Estatais. Tampouco democrática, pois transparece carecer de uma discussão – principalmente legislativa – mais profunda sobre o tema.

O pensamento de Jürgen Habermas parece ser de grande valia nesse processo de elaboração da legislação. Para o filósofo, o Direito só alcança a legitimidade quando oriundo de uma ação comunicativa na qual os interlocutores chegam a um consenso. Assim, dentro de um espaço público, em que todos possuem iguais condições de exprimirem suas opiniões, os debatedores se convencem mutuamente através de sua argumentação. Como resultado, seguindo o devido processo legislativo, a norma jurídica criada será verdadeiramente legítima, pois aceita pela comunidade (Habermas, 1997).

Não parece ser o que acontece, haja vista que a terminativa decisão de proibição da exploração dos jogos de azar não levou em consideração um debate franco e aberto sobre o tema, apoiando-se muito mais sobre um argumento religioso, envolvido por questões de fé e paixões, do que estritamente científico. No pensamento de Santo Agostinho é encontrada a ideia de jogo de azar como um pecado, uma afronta a Deus. O jogo, ao evocar a sorte, cria uma ilusão de suspensão

do tempo, inebriante, que faria o ser humano perder seu tempo ou causar distúrbios morais (Agostinho, 1973). E a doutrina cristã ainda se apoia nessa ideia, já sendo, por si só, um pecado acumular riquezas, mas pior ainda sem ser fruto de um labor.

Nesse diapasão de limitações às liberdades lúdicas é que se identifica um paralelo com os monstros Cila e Caríbdis como as medidas Estatais tomadas pelo Estado para a proteção própria, da coletividade e do indivíduo. Cila como um monstro que espreita, aguardando o momento de atacar aquele que explora o jogo de azar, enquanto que Caríbdis guarda para si a dita proteção do próprio jogador.

3.1. Cila: as monstruosas cabeças como medidas Estatais

No encontro com Circe, Odisseu é informado pela deusa que Cila é um monstro que ladra como uma cadela recém-nascida, mas que é um ser cruel. Possui doze patas atrofiadas, seis pescoços muito longos e em cada um deles uma cabeça medonha. Em cada cabeça possui três fileiras de dentes cerrados e numerosos. Metade de seu corpo fica mergulhado no bojo da gruta onde reside, no meio de um grande rochedo, enquanto suas cabeças ficam para fora pescando outros seres para se alimentar. Nunca qualquer marinheiro conseguiu atravessar são e salvo (Homero, 2014).

Odisseu, para continuar sua viagem, foi obrigado a passar com sua embarcação, junto de sua tripulação, próximo ao rochedo onde fica Cila. Todavia, de antemão ficou sabendo através de Circe que perderia seis de seus companheiros para o monstro, não importando o que fizesse. A única estratégia possível era continuar a viagem, pois caso quisesse enfrentá-la, Odisseu com certeza perderia a vida (Homero, 2014).

A inevitabilidade do encontro com Cila e sua ferocidade é comparável com as medidas que o Estado pode adotar para a regulamentação da exploração dos jogos de azar. Em um exercício de seu poder soberano, o Estado Cila atacará o jogador Odisseu através de suas seis implacáveis cabeças, as quais concretizarão a imperatividade de seus comandos.

A primeira cabeça é comparável à autorização (*lato sensu*), ramificando-se em autorização⁵ administrativa, isto é, o ato administrativo que permitirá que haja a exploração de jogos de azar no território Estatal e em capacidade jurídica do indivíduo de jogar. No primeiro caso, cumpridos os requisitos previamente determinados pelo Estado, de forma vinculada ou discricionária, o estabelecimento poderá ser aberto para receber clientes. No segundo, são estabelecidos requisitos para que a pessoa natural seja capaz de participar de jogos de azar, sem que isso prejudique seu desenvolvimento, como no caso dos menores de idade, ou agrave alguma espécie de patologia.

Por isso, é importante que haja a devida regulamentação da exploração dos jogos de azar, em que tanto o Estado deverá estabelecer os limites para os particulares exercerem referida atividade por meio de atos normativos e de alcance geral, como os horários de funcionamento e distâncias entre os cassinos, por exemplo. O exercício desse poder de polícia administrativa é a segunda cabeça do Estado Cila, que condicionará a liberdade e a propriedade dos indivíduos para conformar os comportamentos aos interesses sociais.

A terceira cabeça também se relaciona com o poder de polícia administrativa, haja vista se tratar dos atos administrativos concretos e específicos, como o fechamento do estabelecimento sem a prévia obediência aos requisitos normativos. São as sanções administrativas, providências gravosas previstas no caso de infração administrativa realizada por alguém cuja imposição é de competência da administração pública (Mello, 2008). Assim, poderá o Estado impor ao infrator multa, interdição do local aonde se explora o jogo de azar, inabilitação temporária para a atividade de exploração do jogo de azar, extinção da autorização ou licença concedida pelo Poder Público e apreensão ou destruição de bens, a depender da previsão e gravidade em regulamentação própria.

No caso de violações mais graves, o Estado poderá prever em sua legislação condutas tipificadas como infrações penais. Nesse caso, estaremos diante da quarta cabeça do Estado Cila, que se utilizará da reprimenda criminal para inibir e reprimir o cometimento de atividades ilícitas que ofendam bens jurídicos tutelados de essencial importância. Pode-se pensar em algumas situações, como a exploração do jogo de azar sem a devida autorização, o jogo fraudulento, em que o próprio jogo ou o resultado é controlado ou adulterado a ponto de prejudicar a possibilidade de o indivíduo se sagrar vitorioso ou, até mesmo, a proibição de ingresso de menores de idade nos estabelecimentos em que haja exploração de jogos de azar.

A tributação sobre a exploração dos jogos de azar pode ser compreendida metaforicamente como a quinta cabeça. Afinal, o Estado não deixará de recolher tributos sobre as atividades realizadas, cabendo-lhe decidir sobre quais fatos geradores incidirão e quais espécies serão adequadas. Especificamente para o caso brasileiro, poderá o Estado optar pela criação de um novo imposto (artigo 154 da Constituição Federal do Brasil), pela criação de uma contribuição de intervenção sobre o domínio econômico (artigo 149 da Constituição Federal do Brasil) ou por uma contribuição social sobre receita de concurso de prognósticos (artigo 195, III da Constituição Federal do Brasil). Tudo dependerá da legislação adequadamente criada para o exercício do poder de tributar.

Por fim, como sexta cabeça, há a possibilidade de se buscar reparação em caso de ilícito civil, ou seja, no caso de haver alguma lesão ao patrimônio – material ou moral – do indivíduo por aquele que explora os jogos de azar. No caso de uma fraude, por exemplo, poderá aquele que tiver sofrido o prejuízo por ter apostado em um jogo que nunca ganharia ter seu dinheiro devolvido, com as devidas correções. Ademais, em uma situação vexatória, poderia o prejudicado ter seu dano reparado através de uma indenização moral. Nesses casos, faz-se necessária a intervenção do Estado Cila para que se possa garantidamente exigir do ofensor a reparação do dano mediante processo judicial.

2.2. *Caríbdis: as águas sorvidas e as gerações de direitos humanos*

Na Odisseia é descrito que embaixo de uma grande figueira se localiza Caríbdis, um monstro que três vezes por dia engole a água do oceano e o cuspe. Após o ataque de Zeus à embarcação de Odisseu, em razão de ter seus tripulantes se alimentado dos gados de Hélio, este confronta Caríbdis. Odisseu consegue se agarrar à figueira enquanto Caríbdis aspirava a água do mar, aguardando que esta vomitasse de volta o mastro e a quilha de sua embarcação, os quais ele se utilizou para remar, com suas mãos, para longe do monstro (Homero, 2014).

A doutrina tradicional jurídica reconhece a existência de três gerações – ou dimensões – de direitos humanos sintetizadas nos ideais da Revolução Francesa: liberdade, igualdade e fraternidade (solidariedade). A primeira geração é decorrente do Jusnaturalismo racional, pensamento influente das revoluções burguesas dos séculos XVII e XVIII, privilegiando as liberdades individuais, concebidas a partir da ideia do ser humano abstrato, descontextualizado. A segunda geração tem correspondência ao surgimento de movimentos sociais, favoráveis à intervenção do Estado como agente transformador da realidade. A terceira geração, posto que não tenha ainda uma definição clara de sua designação, diz respeito às condições de sobrevivência da humanidade e do planeta, em temas que incorporam o desenvolvimento sustentável, a paz e a autodeterminação dos povos (Weis, 2010).

O ato de Caríbdis engolir as águas dos mares é, metaforicamente, o próprio Estado protegendo – ou fingindo proteger – os direitos humanos. Com o reconhecimento global dos direitos humanos e com a admissão de estes possuírem por natureza a característica de serem universais e inerentes ao ser humano, o Estado atraiu para si o dever de garanti-los e protegê-los, “engolindo” para si os mecanismos para tanto. Isto, todavia, não significa que todas as dificuldades estão solucionadas. Não se nega aqui que em muitas situações há a devida proteção desses direitos, contudo, inegável também que frequentes violações são extremamente comuns, principalmente se analisadas em uma escala global.

Nesse contexto de recorrentes violações é que se verifica a insuficiência – e, por vezes, ineficiência – do Estado na proteção dos direitos humanos. Com isso, enquanto alguns se preocupam em melhorar seus mecanismos, outros escolhem o caminho mais simples e perverso de diminuir o âmbito de proteção ou de criar políticas públicas que artificialmente garantem a dignidade humana. O Estado, assim como Caríbdis que vomita as águas, se desfaz de seu dever como garantidor de prerrogativas inerentes ao ser humano, por vezes sob a falsa premissa de ausência de recursos financeiros ou meios eficientes para a prevenção e repressão de violações aos direitos humanos.

Tudo isso é visível no caso da regulamentação da exploração dos jogos de azar. Estabelecido aqui que é da natureza do homem ser um jogador, é dever do Estado zelar pela sua proteção, “engolindo” as águas das gerações de direitos humanos para si garantindo a plena eficácia e exercício desses direitos. O exercício da modalidade de jogo de azar é mero desdobramento da própria natureza humana, razão pela qual cabe ao Estado sua proteção. É seu dever criar os adequados regulamentos e políticas públicas para criação, fiscalização e manutenção do jogo, além de dar o devido suporte para aqueles que necessitarem, como é o caso daquele que pratica o jogo patológico.

A proibição, assim como ocorre atualmente no ordenamento jurídico brasileiro, é buscar a saída mais fácil, porém menos adequada ao problema. Dito de outro modo, é o Estado “vomitar” as águas das gerações dos direitos humanos, mantendo o conflito sem dar-lhe a devida solução.

4. Considerações finais

Já é de muito conhecida a tensão existente entre a liberdade humana e a limitação a ela imposta pelo Estado. Não há espaço para o exercício absoluto dos direitos decorrentes da liberdade, ao passo que também é impraticável uma sociedade que o Estado restrinja referidos direitos a ponto de torná-los inexecutáveis. Neste estudo buscamos expor uma das modalidades de direito derivadas da liberdade, que é o ato de jogar, como um fator essencial da natureza humana.

O jogo está presente em todas as ações humanas. Dialogar com alguém com determinada intenção, praticar um esporte, peticionar em um processo buscando a procedência de um pedido ao juiz ou simplesmente caminhar na rua esperando não ser vítima de algum crime é uma jogada, em que a aposta não é necessariamente pecuniária. É o atendimento de uma paixão, de uma necessidade, de um interesse.

Por isso que, em conformidade com essas reflexões, consideramos o jogo de azar e sua exploração um mero desdobramento dessa liberdade, a qual o Estado não poderá intervir para proibi-la ou reprimi-la a ponto de inviabilizá-la. A regulamentação é necessária, com a previsão dos devidos procedimentos e sanções quando houver violações. Isso porque, como o Estado tem a prerrogativa de intervir na liberdade humana, igualmente terá a prerrogativa de criar restrições à exploração dos jogos de azar.

A Odisseia, mesmo sendo uma obra secular, parece produzir ainda muitos ensinamentos, sobretudo, como tentamos evidenciar, na discussão da exploração dos jogos de azar. Em uma percepção metafórica de Odisseu como um jogador e de Calipso, Cila e Caríbdis como o Estado, as ideias apresentadas anteriormente ficam mais claras. Odisseu anseia e usufrui de sua liberdade, atravessando oceanos e enfrentando seres de forças infinitamente superiores. Calipso tenta restringir essa liberdade a um ponto insuportável, mantendo Odisseu em cativo, longe de sua família. Cila, com suas monstruosas cabeças, penaliza aqueles que tentam a travessia perto de seus domínios, assim como Estado pune aqueles que descumprem suas normas. Caríbdis engole e vomita as águas impedindo por períodos intermitentes a travessia de qualquer embarcação, o que, consoante fora desenvolvido, simboliza a proteção – falsa ou deficiente – das gerações de direitos humanos.

Portanto, diante de todo o exposto, é esperado que a nova perspectiva trazida por este estudo

colabore com o debate da exploração dos jogos de azar, inclinándolo favoravelmente à sua permissão devidamente regulamentada.

Referências bibliográficas

- Adorno, T. (2009). *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra.
- Agostinho, S. (1973). *Confissões*. São Paulo: Abril Cultural.
- Arendt, H. (2010). *A condição humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Bauman, Z. (1997). *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Billier, J. & Maryioli, A. (2005). *História da Filosofia do Direito*. São Paulo: Manole.
- Camus, A. (2010). *O mito de Sísifo*. São Paulo: Bestbolso.
- Dworkin, R. (2002). *Levando os direitos a sério*. São Paulo: Martins Fontes.
- Dworkin, R. (2014). *O império do direito*. São Paulo: Martins Fontes.
- Gadamer, H. (1999). *Verdade e Método : traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Petrópolis: Vozes.
- Habermas, J. (1997). *Direito e Democracia : entre facticidade e validade Volume I*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- Hessen, J. (1999). *Teoria do Conhecimento*. São Paulo: Martins Fontes.
- Homero. (2014). *Odisseia*. São Paulo: Cosac Naify.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- Kant, I. (2001). *Crítica da razão pura*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Kleinberg, E. (2007). *Generation Existential: Heidegger's Philosophy in France, 1927-1961*. Ithaca: Cornell University Press.
- Maquiavel, N. (1981). *O Príncipe*. São Paulo: Linoart.
- Mello, C. A. B. (2008). *Curso de Direito Administrativo*. São Paulo: Malheiros.
- Oliveira, M. P. M. T. (2001). Jogo patológico: caracterização e tratamento. *Psiquiatria na Prática Médica*, 34(1), Recuperado de http://www2.unifesp.br/dpsiq/polbr/ppm/atu4_05.htm.
- Organização Mundial da Saúde. (2014). *Global status report on alcohol and health 2014*. Recuperado de http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/112736/1/9789240692763_eng.pdf?ua=1.
- Romilly, J. (2001). *Homero: Introdução aos Poemas Homéricos*. Lisboa: Edições 70.
- Sartre, J. (1994a). *A transcendência do Ego*. Lisboa: Colibri.
- Sartre, J. (1994b). *L'existencialisme est un humanisme*. Paris: Gallimard.

Souza, C. C., Silva, J. G., Oliveira, M. S., Bittencourt, S. A. & Freire, S. D. (2009). Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento. *Revista de Psicologia Clínica*, 21(2), 345-361. doi: 10.1590/S0103-56652009000200007

Weber, M. (2013). *Ciência e Política: duas vocações*. São Paulo: Cultrix.

Weis, C. (2010). *Direitos humanos Contemporâneos*. São Paulo: Malheiros.

West, M. L. (1999). The invention of Homer. *The Classical Quarterly*, 49(2), 364-382. doi: 10.1093/cq/49.2.364

Notas

1. O poema se inicia no meio dos acontecimentos narrados, focando sua história inicialmente em Penélope e Telêmaco, fazendo um recorte para a condição de Odisseu e, logo em seguida, retratando o histórico de seu regresso da Guerra de Troia. Depois, retorna ao tempo presente para descrever o retorno de Odisseu e Telêmaco para Ítaca.

2. O épico não se preocupa em descrever o pensamento de suas personagens, preferindo contar o acontecimento em si para depois inserir algum tipo de explicação ou fazer com que suas personagens exclamem suas intenções.

3. Fato que podemos aplicar, inclusive, a este próprio artigo, em que por meio da Odisseia pretendemos causar uma reflexão sobre a exploração dos jogos de azar.

4. E nesse ponto colabora muito a própria estrutura da Odisseia que, consoante dito anteriormente, se preocupa em narrar fatos, atos e falas das personagens, e não o que passa em suas consciências e pensamentos.

5. Conforme leciona Mello (2008), o ato unilateral da administração pública que faculta a alguém a realização de uma atividade material pode ser tanto uma autorização quanto uma licença. Será uma autorização quando se revestir de caráter precário e discricionário, enquanto que será uma licença se for vinculado. Embora bem definidos doutrinariamente, alerta o autor que a terminologia é incerta na legislação, sem o rigor técnico. Por isso, alertamos que poderá se dar a faculdade do exercício de exploração dos jogos de azar das duas maneiras, a depender da regulamentação elaborada pelo Estado.