

Interfaces / Convergências



O JOGO DE VIDA E MORTE NO MOSAICO INDIANO-CHINÊS

THE GAME OF LOVE AND DEATH IN THE INDIAN-CHINESE MOSAIC

*Carlos Gohn**
Universidade de Macau

RESUMO

A partir da confluência de duas abordagens, uma com perspectiva chinesa e outra com perspectiva hindu, este ensaio visa examinar alguns aspectos do jogo em cassinos de Macau, levando em consideração diferenças socioculturais nas duas perspectivas.

PALAVRAS-CHAVE

Cassinos em Macau, jogo, patologia do jogo

O presente artigo faz uso de uma janela de oportunidade em mais de um sentido. Recém-chegado à China, ainda sob o impacto das primeiras impressões, ando como por sob um lusco-fusco, em que experiências anteriores de ter vivido na Ásia, no subcontinente indiano, se misturam às experiências do agora, dando a elas outro colorido. No campo do jogo, por exemplo, do qual me ocuparei a seguir. A vivência prévia de elaborações já mentalmente armazenadas sobre o jogo na Índia funciona como pano de fundo para uma entrada no ambiente de Macau, o paraíso dos cassinos. Para melhor contextualizar o campo, terei inicialmente de trabalhar com alguns números e estatísticas que, espera-se, não desanimem o leitor.

Como detentor de um cargo público do governo de Macau, assino um termo de compromisso de não entrar nas salas de jogo locais, com exceção dos poucos dias de celebração do Ano Novo Lunar Chinês, nos quais a permissão é provisoriamente concedida aos servidores públicos para jogarem. É esse o contexto das reflexões aqui feitas, numa tentativa de justapor algo da literatura que trata do jogo numa perspectiva chinesa a algo do jogo em uma perspectiva, digamos, hindu.

E assim, em dois dias de exploração durante o Ano Novo Lunar, percorri algumas salas de cassinos, cortando a atmosfera densa de fumaça e de tensão nos amplos salões, junto às mesas de bacará, as rodas de jogo, as roletas, as máquinas caça-níqueis, observando a expressão contida de perdedores e de ganhadores chineses, que raramente deixam transparecer sua emoção, exceto, talvez, quando já é de madrugada e começa a pesar a fadiga da noite não dormida. As luzes, os assoalhos brilhantes de mármore, as antessalas de um luxo faustoso, tudo coopera para um sentimento de embriaguez que

* cargohn@umac.mo

deixa o observador de fôlego curto, procurando por algo mais familiar dentro ainda dos corredores do cassino, como uma lanchonete Starbucks, onde colocar seus sentimentos em ordem à medida que sorve um café e enquanto rolam os dados nos salões vizinhos.

E os dados realmente não mentem.¹ Os 7 bilhões de dólares de renda dos cassinos em Macau ultrapassaram, já em 2006, os cassinos de Las Vegas (que tinham então renda de 6,1 bilhões de dólares), deixando Macau como o centro do jogo no mundo. A expectativa é que a renda tenha subido 30%, para 30 bilhões de dólares em 2011, e que suba 25%, para 38 bilhões de dólares em 2012, números já por si estonteantes. Aos atuais 33 cassinos da cidade, alguns mais estão sendo adicionados. Companhias estrangeiras como Wynn Resorts, Sands e MGM Grand fizeram investimentos milionários em Macau e, para que se possa ter uma ideia das somas envolvidas, o investimento de 260 milhões de dólares que a companhia Sands, com base em Las Vegas, investiu na construção do cassino de Macau em 2004 foi recuperado em menos de um ano de seu funcionamento. Na sequência, essa mesma companhia abriu em 2007 o maior cassino do mundo em área construída, o Venetian, com um investimento de 2,4 bilhões de dólares. Ali, no complexo de hotel e arcadas que imitam os canais de Veneza sob um céu artificial, jovens barítonos conduzindo gôndolas entoam, em falsetes agradáveis ao ouvido, árias famosas em italiano para os casais chineses que conduzem em passeios pelo sistema de canais artificiais. Para ver essa e outras atrações, cerca de 28 milhões de pessoas visitaram Macau em 2011,² grande parte delas vindas da China continental ou de Hong Kong (cifra surpreendente, se comparada ao número de 5,2 milhões de visitantes estrangeiros no Brasil para o ano de 2010).³ Atente-se para o tamanho do território de Macau (29.7 km², com uma população de uns 550 mil habitantes em 2011), o mesmo tamanho de Diadema, cidade da grande São Paulo, com população de uns 400 mil habitantes.

O turbilhão de energia monetária colocado em movimento por todo esse sistema tem uma contrapartida nas energias psíquicas que ele também mobiliza junto aos contingentes da população adepta do jogo. Assim é que, intrigado por quais seriam as razões que tanto impelem os chineses a jogarem e tendo como pano de fundo reflexões já feitas sobre o tema do jogo no contexto da Índia, revi a literatura que examina em detalhes o gosto da população chinesa pelo excesso nos cassinos. Vou então olhar parte dessa literatura, puxando nela alguns fios que permitirão um entrelaçamento com outros fios tirados da literatura sobre o jogo na Índia.

Um artigo de 2010 que examina problemas de jogadores chineses em uma perspectiva sócio-histórico-cultural⁴ é particularmente interessante por bem destacar

¹ *Macau: Gambling Capital Of The World*

Disponível em <http://companies.asia/2011/01/29/macau-gambling-capital-of-the-world/>

² Estatísticas oficiais em [http://www.dsec.gov.mo/Statistic/TourismAndServices/VisitorArrivals/VisitorArrivals2010M12-\(2\).aspx](http://www.dsec.gov.mo/Statistic/TourismAndServices/VisitorArrivals/VisitorArrivals2010M12-(2).aspx)

³ Dados do *Jornal da Globo* de 14/04/2011, disponíveis em

<http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2011/04/aumenta-o-numero-de-visitantes-estrangeiros-ao-brasil.html>

⁴ TSE et al. *Examination of Chinese Gambling Problems through a Socio-Historical-Cultural Perspective*.

os antecedentes históricos que levaram à situação como hoje se apresenta, culminando com elevados índices de patologias associadas a distúrbios provocados pelo jogo compulsivo na população de origem chinesa, se comparados a índices disponíveis para outros tipos de população no mundo. Em uma linha do tempo, evidências arqueológicas fazem recuar as origens do jogo no atual território chinês até 2000 AEC. Os autores do artigo comparam a história do jogo nas regiões outrora ocupadas pelo Império Romano com aquelas ocupadas pelo Império Chinês, verificando que seguiram um curso bem semelhante. Não obstante, os níveis de desordens associadas ao jogo são muito mais elevados para populações das regiões atualmente chinesas. Três possíveis explicações são dadas pelos autores. A primeira delas, a existência de uma longa história de governos chineses que se valeram das rendas do jogo para financiar suas atividades ou para pagar dívidas junto a governos ocidentais após a Guerra do Ópio em 1840, o que não aconteceu com governos de outras regiões do mundo. A segunda razão, de caráter mais psicológico, vê a propensão para um índice mais elevado de aceitação de controle exterior, na medida em que os chineses, se quisermos generalizar, atribuem ganhar ou perder no jogo a fatores externos (como, por exemplo, sua sorte pessoal, localização espacial de uma mesa de jogo, proximidade de pessoas que trazem boa ou má sorte, números auspiciosos ou não). Em terceiro lugar, os autores aventam a hipótese de ter havido uma influência controladora por parte do cristianismo, já que os desvios do jogo excessivo só teriam sido detidos no Império Romano após a adoção dos valores morais cristãos.

Em artigo escrito, em 2009, como requisito para o mestrado de administração de hotéis em Nevada, Lu Ye faz uma revisão da literatura que trata de motivações que levam pessoas para o jogo.⁵ Os achados indicam que resultados de pesquisas sobre o jogo no ocidente não se aplicam ao contexto chinês.⁶ Na China há uma nítida preferência pelo jogo de cartas conhecido como bacará, que permite uma interação de conversas entre os participantes sobre estratégias de aposta, semelhante ao que ocorre com *mahjong*, outro jogo chinês (com uso de dados) que leva à socialização entre os jogadores⁷ (em oposição a uma preferência pelas máquinas caça-níqueis nos cassinos ocidentais). Uma diferença marcante, observada nas pesquisas, se refere à busca do jogo, por parte dos chineses, como ocasião de escapar ao stress e à depressão, situação um tanto quanto oposta à busca de excitação e de estimulação que leva jogadores ocidentais aos cassinos. A conclusão do autor é que “um ambiente no cassino que fosse mais relaxado e leve seria mais confortável para os jogadores chineses; a atmosfera de estímulo e excitação que atrai os jogadores ocidentais pode não funcionar aqui”.^{8 9}

Outro artigo, de 2007, por um pesquisador da própria Universidade de Macau, enfatiza a motivação dos chineses para o jogo. Nas palavras do autor:

⁵ YE. *A Comparison of gambling motivation factors between Chinese and Western casino players*, p 1.

⁶ YE. *A Comparison of gambling motivation factors between Chinese and Western casino players*, p. 11.

⁷ YE. *A Comparison of gambling motivation factors between Chinese and Western casino players*, p. 14.

⁸ YE. *A Comparison of gambling motivation factors between Chinese and Western casino players*, p. 24.

⁹ Tradução do presente autor, assim como todas as demais neste artigo.

De fato, muitos chineses jogam por razões financeiras. A motivação do jogo pelo dinheiro com se vê nos cassinos de Macau pode ter vindo da passagem recente da China para a prosperidade econômica [...] Tradicionalmente, riqueza e fama têm sido vistos pelos chineses como uma representação coletiva do sucesso de uma pessoa, que fica assim merecedora de glorificação ancestral. Esse conceito de sucesso foi influenciado pelo Confucionismo, que dá valor à relação hierárquica e à piedade filial.¹⁰

A prosperidade, tendo trazido mais recursos financeiros, disponibilizou maiores efetivos para o jogo, o que se reflete na existência de Salas VIP para jogo alto nos Cassinos (havendo registro de pessoas que perdem até 7 milhões de dólares em um dia). Lam vê uma inclinação dos chineses em desenvolverem uma maior ilusão de controle sobre os resultados nas apostas através de elementos de superstição, como o evitar os números 4 e 14 e preferir números auspiciosos como 8 ou 18. Para esse fim, também é usado o *feng shui*:

O conceito de *feng shui* revela uma das diferenças chave entre as culturas chinesa e ocidental. Os chineses acreditam que os humanos são peças insignificantes nesse universo complexo e devem existir em harmonia com ele. Alguns usam técnicas de *feng shui* para evitar a má sorte e aumentar a boa sorte. Jogadores supersticiosos às vezes procuram locais específicos dentro de um cassino que oferecem melhor *feng shui* para ganhar no jogo.¹¹

No campo dos conceitos relacionados à sorte no jogo, um trabalho de prospecção foi realizado por Lisa Raphals, comparando visões sobre o destino, tanto na tradição dos escritos da Grécia clássica quanto dos escritos da China antiga.¹² Em chinês, a autora foca as diferentes interpretações da palavra, *ming* 命 (destino, ordem ou comando). Nos antigos oráculos de ossos (o que nos remete à leitura do belo romance, *A filha do restaurador de ossos*, de Amy Tam) não se encontra esse ideograma, mas sim *ling* 令, com o sentido de “ordem, comando” e também como a divindade *Ming* que recebia sacrifícios. Os dois sentidos de *ling* se diferenciariam pelo contexto.¹³ A sugestão é, aqui também, a de que um poder exterior determinaria a sorte e o destino do indivíduo. A literatura que estuda o jogo na China, dentro do que me foi possível compilar, não se detém na análise etimológica de termos associados a destino, sorte e outros, correlatos à situação do jogo, talvez pela abordagem mais de cunho sociológico que lhe é típica. Esta seria uma tarefa ainda a fazer, a partir de uma contribuição dos estudos linguístico-literários.

Tendo visto, assim, algo da literatura sobre o jogo para os chineses, é hora de trazer uma contrapartida da perspectiva hindu que, sendo igualmente proveniente de uma cultura asiática, apresenta elementos enriquecedores para uma visão ampliada do tema. Com efeito, os textos aqui levantados dentro da tradição hindu entram em diálogo com os textos que percorrem o que se passa nos cassinos na China, virando, por assim dizer, a mesa do jogo. A mirada de tipo indiano permite desestabilizar tudo o que foi dito anteriormente nos textos que analisam as motivações dos jogadores chineses. Não se trata mais da descrição de seres um tanto quanto fora de si, procurando o

¹⁰ LAM. *Some Psychological Understanding of Chinese Gamblers*.

¹¹ LAM. *Some Psychological Understanding of Chinese Gamblers*.

¹² RAPHALS. *Language of Fate: Semantic Fields in Chinese and Greek*.

¹³ RAPHALS. *Language of Fate: Semantic Fields in Chinese and Greek*, p. 4.

preenchimento impossível de desejos materiais. De partida, a contribuição da Índia vai em direção a uma ritualização da situação do jogo, colocando-o como uma possibilidade de diálogo entre a vida e a morte (e daí a deixa para o título do presente trabalho). Não da vida e da morte como as entendemos no ocidente (embora ressonâncias do instinto de morte, em chave freudiana, estejam aqui também presentes). Estamos diante de uma *ars moriendi* oriental. Para alguns segmentos do hinduísmo, como se verá, a relação apresenta-se invertida: nós (vida) não somos, ela (morte) é. Explica-se: a vida na terra seria, para alguns desses segmentos hindus, algo que se passa em cenário secundário. O verdadeiro palco estaria em outro lugar (em chave igualmente diferente, Freud também falava de uma “outra cena”). Um pequeno poema de Sri Aurobindo (1872-1950) remete ao tema:

Life and Death¹⁴

Life, death, – death, life; the words have led for ages
Our thought and consciousness and firmly seeded
Two opposites; but now long-hidden pages
Are opened, liberating truths undreamed.
Life only is, or death is life disguised,–
Life a short death until by life we are surprised¹⁵

Como se daria, então, a inserção do jogo no cenário cultural hindu? A menção do jogo no contexto do hinduísmo leva logo o pensamento para uma cena mítica, do épico *Mahabharata*, na qual dois primos jogam dados para determinar qual será o governante do reino (no eixo temporal, registre-se que há menção, na literatura, da existência de dados de jogo, feitos de terracota, do período 1200-800 AEC, encontrados em sítios arqueológicos em território indiano). O reino em questão pode ser bem visto como o das disposições interiores do jogador, para perder-se ou não no jogo. Não tendo tido sorte no jogo com o primo, que pretende ocupar seu lugar, o rei Yudhistira é banido para a floresta, onde passa por um intenso processo de purificação, ao final do qual poderá voltar e reclamar seu trono (volta esta que dará ensejo a uma guerra que é descrita no texto clássico do *Bhagavad Gita*). O status que tem o jogo para os hindus merece aqui um olhar. Com efeito, seria de se esperar que Yudhistira recusasse o convite para jogar, uma vez que o jogo de azar não teria lugar na vida de um rei, que é tradicionalmente o guardião da moralidade e do *dharma* (ordem cósmica). Mas o ritual de consagração e de unção de um rei (*Rajasuya Yagya*) pede, surpreendentemente, que ele tome parte em um jogo de dados, como um indício dos desafios que deverá enfrentar durante seu reinado.¹⁶ E, assim, no percurso de cada ser humano. Para alguns, a arena desse “jogo” metafórico se daria, em sentido mais concreto, em um cassino, como local de possibilidade

¹⁴ Vida e Morte: Vida, morte, morte-vida; palavras que há muito/ Guiam nossa consciência e pensamento, como se fossem/ Dois contrários; mas agora páginas outrora seladas / Estão abertas, libertando verdades inimagináveis/ Só a vida é, ou a morte é a vida em disfarce, - /Vida como breve morte até que pela Vida sejamos surpreendidos.

¹⁵ SRI AUROBINDO, *Collected Poems and Plays*, vol 1, p. 141.

¹⁶ SULLIVAN. *Krsna Dvaipayana Vyasa and the Mahabharata: a New Interpretation*, p. 60.

dessa “purificação” interior. Há, observe-se, uma capacidade dual de o jogo funcionar, para o hinduísmo, tanto como algo maléfico quanto como algo que é prerrogativa dos deuses. Os jogadores são geralmente associados a assassinos e a ladrões e o *Livro das leis de Manu* apresenta o jogo como um dos quatro vícios que afastam o ser humano da divindade (o que mostra a ambivalência do tema e o temor que causa, mesmo dentro da sociedade hindu). Por outro lado, o jogo aparece em ligação com mitos e rituais, quando, por exemplo, os deuses *Shiva* e *Parvati* lançam os dados. Já se delineia aqui uma primeira aproximação entre o jogo e a morte, trazida pela guerra (ou por essa batalha interior dentro de cada ser, na perspectiva antes mencionada que é, de resto, a forma como Gandhi lia o *Bhagavad Gita*). Kathryn Gabriel¹⁷ examina, em contexto semelhante, como Zeus e Afrodite eram consultados pelo lançar dos dados e como, na *Ilíada*, os soldados faziam súplicas aos deuses quando lançavam a sorte para escolher um campeão que os liderasse em batalhas. Gabriel salienta que a consagração do espaço de um templo para o uso ritual não se distinguia da marcação de um terreno para uma área de jogos em muitas culturas antigas, remetendo a Johan Huizinga e a seu livro *Homo Ludens*. Mostra também Gabriel como os jogos estão presentes em várias tradições “filosófico-religiosas”, do I-Ching à Bíblia. No mesmo texto, a autora evidencia como a ligação do jogo com a espiritualidade foi perdida, no ocidente, quando Pascal e seus colaboradores identificaram, no século 17, as probabilidades matemáticas do cair dos dados, eliminando-se a possibilidade de controle do jogo por alguma entidade super-humana ou divina. Mas, diríamos, foi o mesmo Pascal que observou ter o coração razões que a Razão desconhece, abrindo a possibilidade da entrada do insólito e do imponderável na vida humana.

Mais relevante para o presente trabalho são, contudo, as referências feitas por Gabriel ao jogo cerimonial que simboliza o ciclo contínuo de nascimento, morte e renascimento em muitas culturas. Segundo a autora, grupos indígenas norte-americanos usam o jogo para fins de contato com o além (seguindo-se daí todo um debate sobre a legitimidade ou não da existência de cassinos em reservas indígenas dos Estados Unidos, tema que também encontra um eco nos debates sobre a legitimidade “moral” da existência de cassinos em Macau).

Aprofundando um pouco aspectos da ritualização, detenhamo-nos na descrição do jogo indiano de tabuleiro que tem o nome de *pachisi*, (o número 25 em Hindi, por ser o mais alto a ser obtido em um lance), de cuja existência na Índia tem-se certeza desde o século 4 E.C.¹⁸ Uma variante desse jogo é conhecida no ocidente como Ludo. Essa descrição é emblemática da perspectiva que aqui adotamos, a do jogo como uma das oportunidades dadas ao indivíduo para se conhecer e chegar a seu destino último. *Pachisi* é mencionado em alguns textos religiosos da Índia para ilustrar como a alma (*atma*) passa continuamente por estágios de nascimento, morte e renascimento. A posição dos jogadores no tabuleiro é marcada por peças de cores diferentes e o objetivo é mover as peças até que se chegue à libertação do ciclo de nascimentos (*moksha*). A descrição mitológica dos *Purana* traz assim o par de deuses *Shiiva* e *Shakti* criando e destruindo o

¹⁷ GABRIEL. *Gambling and Spirituality, A New Anthropological Perspective*, p. 8.

¹⁸ GABRIEL. *Gambling and Spirituality, A New Anthropological Perspective*, p. 8.

mundo através do jogo. Os seres humanos seriam as peças e o dia e a noite, os dados a serem lançados. Em outra variante de interpretação, sempre segundo Gabriel,¹⁹ no texto *Sar Bachan* (Expressão Essencial) de Huzur Swamiji Maharaj (1818-1878), as peças de cores diferentes representam no jogo os quatro estágios de vida (vegetação, inseto, pássaro e peixe, mamífero) pelas quais os seres passam, em sistema de rotação. Cada um teria seu próprio caminho traçado para chegar à Libertação (com o jogar dos dados propiciando a atuação do *karma*, através da lei de causa e efeito). Ao chegar ao final, o jogador vê-se novamente dentro do tabuleiro, em um novo renascimento. Só o encontro de um verdadeiro Mestre proporcionaria a possibilidade de finalização do jogo de uma vez por todas, atingindo-se *moksha*, a libertação da roda de nascimentos (*samsara*).

Um ponto digno de nota é a relação estabelecida por Gabriel entre o vício do jogo e a busca por aperfeiçoamento espiritual.²⁰ O jogador estaria, sem o saber, buscando o divino, mesmo que aparentemente seus impulsos o levem a buscar dinheiro. Uma vez que estamos todos presos no ciclo do prazer e da dor, o que ocorreria é que a dor do jogador seria “mais aguda e mais intensa sua busca por uma espiritualidade”, comparando-a com a de alguém que não seja jogador, nessa perspectiva. Mesmo assim o jogador estaria sujeito à Lei do *karma*, sofrendo, portanto, a consequência de sua ação. Em outras palavras, no jogo ele não estaria isento de colher a retribuição por quaisquer ações más, mesmo que em sua raiz esteja a busca do Absoluto. O cenário apresentado por Gabriel, por paradoxal que seja, traz uma visão diferente daquilo que estaria na base da motivação do jogador compulsivo. Como se viu na literatura que trata do jogo na China, não existe ali uma abordagem desse tipo, limitando-se os autores a uma descrição sociológica, com entradas no campo das patologias psíquicas.

Dentro ainda desse campo de elaboração, o jogo Pachisi apresenta mais formas de visualização. Uma descrição rica em muitos sentidos é a de Johari,²¹ em seu livro sobre o jogo *Leela*, palavra sânscrita que significa “o jogo divino da criação da formas”:

Com suas serpentes e setas e setenta e duas casas representando o número respectivo de planos, o jogo leva à sabedoria [dos textos clássicos da cultura hindu], Cada casa tem um nome, representando um estado interior e também um plano. Cada plano “excita” a mente a traz ao jogador a oportunidade de contemplar o conceito que está por detrás do nome, enquanto ele permanece na casa em questão. Após alguns minutos de jogo, o tabuleiro começa a jogar com a mente e o intelecto do jogador – e também com o seu ego, com seu senso de identidade.²²

A origem do jogo não é conhecida. Johari vê indicações, nos textos que descrevem as regras do jogo, por uma datação de mais de 2000 anos. A cópia (já antiga) do texto sânscrito onde se encontram as instruções do jogo faz menção a um livro com textos de versos em sânscrito (os *slokas*), a serem entoados após cada lance de dados, versos estes

¹⁹ GABRIEL. *Gambling and Spirituality, A New Anthropological Perspective*, p. 8.

²⁰ GABRIEL. *Gambling and Spirituality, A New Anthropological Perspective*, p. 9.

²¹ Harish Johari (1934-1999), uma das impressionantes figuras intelectuais da Índia que assumiu o *script* cultural de guru, tendo levado uma vida de relevante contribuição para o mundo cultural indiano.

²² JOHARI. *Leela: Game of Knowledge*, p. 1.

apropriados a cada casa do tabuleiro. Esse livro de versos teria sido perdido. Ainda na descrição de Johari,

Os criadores do jogo o viram como uma ferramenta para a compreensão do relacionamento do eu individual com o Eu Absoluto. Nesse nível, o jogador tem a oportunidade de libertar-se da ilusão de sua personalidade ser inalterável. Vê sua vida como uma expressão do macrocosmo. O jogo das forças cósmicas, e não qualquer coisa que ele possa fazer, determina a queda dos dados – o que, por sua vez, determina o curso do jogo de sua vida. O objetivo do jogo seria nada menos que o da libertação, pela consciência, das armadilhas do mundo material – e a fusão com a consciência cósmica.²³

O autor não se deixa enganar pelas aparentes motivações do jogador e reconhece que o ser humano é conduzido por desejos. “O desejo é a essência do jogo – ninguém jogaria se não tivesse o desejo de jogar.”²⁴ E ainda: “O comer, o beber, o sexo e o sono são desejos fisiológicos básicos.”²⁵ No contexto dos desejos de ordem sociológica (de status)”, em vez de uma casa, quer-se cinco [...] quer-se objetos de luxo, para exibição.”²⁶ Quanto aos desejos de ordem psicológica, “o desejo de realização espiritual é também um produto do ego. Quão estranho que aqui alguém possa perder-se totalmente através do grande egoísmo de buscar o não ego [quando feito por razões não altruístas]”. Todos esses desejos, na visão de Johari, mesmo os que mais trazem dificuldades ao ser humano, são, entretanto, necessários porque constituem a base que nos impele a lutar por algo e a viver. Johari, assim, traz algo fascinante, para os fins deste meu trabalho, na medida em que ele tematiza a busca do jogador, surpreendendo-o em suas motivações mais íntimas, desnudando-as e colocando o jogador à prova. A literatura sobre o jogo na China, anteriormente vista, trabalha também em função de recursos terapêuticos para jogadores contumazes que necessitem tratamento. Mas não se encontra nela uma abordagem do tipo da que faria um mestre hindu, levando o jogador até seus limites, dando a ele a chance de experimentar um morrer (literalmente) para que sua Vida tenha sentido. Tudo isso pode parecer estranho e ameaçador a olhos ocidentais, mas assim é.

Johari explica como funciona a *Pachisi*: “Cada jogador tem um símbolo, como um anel, que o representa no tabuleiro.”²⁷ O objetivo é retornar à casa 68, a casa da Consciência Cósmica, onde cada um colocara inicialmente seu símbolo. Até que os dados lhe deem um 6, o jogador fica retido (“não nascido”) na casa da Consciência Cósmica. E mais,

Quando o símbolo de um jogador chega à base de uma seta, o símbolo é movido através do eixo da seta até atingir sua ponta. Se houver ali a cabeça de uma serpente, ela o engole e o deposita na ponta de sua cauda. Dessa forma, o egoísmo leva à ira e a devoção espiritual leva à consciência cósmica.²⁸

²³ JOHARI. *Leela: Game of Knowledge*, p. 2-3.

²⁴ JOHARI. *Leela: Game of Knowledge*, p. 3.

²⁵ JOHARI. *Leela: Game of Knowledge*, idem.

²⁶ JOHARI. *Leela: Game of Knowledge*, p 2-3.

²⁷ JOHARI. *Leela: Game of Knowledge*, p. 9.

²⁸ JOHARI. *Leela: Game of Knowledge*, p. 9.

De maneira absolutamente fascinante, Johari comenta os padrões observados durante o jogo, pelo resultado obtido, com o lance dos dados: “o jogador vai geralmente descobrir que ele apresenta um padrão característico de chegada às mesmas setas e às mesmas serpentes.”²⁹ Dessa forma,

O jogador deve anotar o curso seguido por seu símbolo, que se move no tabuleiro com o jogar dos dados. Nessa observação, vai descobrir alguns traços característicos, algumas serpentes amigas e setas favoráveis. Isto compelirá o jogador a descobrir a relação entre padrões interiores e outros exteriores. Alguns sábios na Índia usaram este método para descobrir seu padrão interior: é o que torna Leela um jogo de autoconhecimento.³⁰

Nesse tipo de visão, os *insights* que o jogador, por vezes a duras penas, adquire sobre si mesmo podem levá-lo a caminhar em um processo de desvendamento de até onde ele pode ir na busca do Absoluto. De acordo com seu *ming* 命 (destino) ele irá tateando pelos caminhos do mundo, seja pelas mesas de um bar ou pelas roletas de um cassino. E ao viajante ocidental que acontece chegar em Macau para se fixar, fica o desafio de não se furtar ao encontro do seu próprio *ming*, da razão pela qual ele aqui veio, em meio a tantas luzes e oportunidades de se perder. AA

ABSTRACT

From the confluence of two approaches, one from a Chinese perspective and the other from a Hindu one, this essay aims at examining some aspects of casino gambling in Macau, taking into account socio-cultural differences in both perspectives.

KEYWORDS

Casinos in Macau, gambling, gambling pathology

REFERÊNCIAS

- GABRIEL, Kathryn. *Gambling and Spirituality, A New Anthropological Perspective*. 2000. Disponível em: <<http://www.nmweddingphotos.com/articles/professional/myths.htm>.> Acesso em: 2 fev. 2012.
- JOHARI, Harish. *Leela: Game of Knowledge*. Nova York: Viking Press, 1983.
- LAM, Desmond. *Some Psychological Understanding of Chinese Gamblers*. 2007. Disponível em: <http://www.basionline.org/2007/04/op-ededitorials.html>.> Acesso em: 4 fev. 2012.
- RAPHALS, Lisa. *Language of Fate: Semantic Fields in Chinese and Greek*. 2000. Disponível em: < <http://www.forlang.wsu.edu/People/lupke/documents/Raphals.pdf>.> Acesso em: 2 fev. 2012.

²⁹ JOHARI. *Leela: Game of Knowledge*, p. 10.

³⁰ JOHARI. *Leela: Game of Knowledge*, p. 9.

SRI AUROBINDO. *Collected Poems and Plays*. Pondicherry: Sri Aurobindo Ashram, 1942.

SULLIVAN, Bruce M. *Krsna Dvaipayana Vyasa and the Mahabharata: a New Interpretation*. Leiden: Brill Academic Pub., 1990.

TSE, Samson, et al. Examination of Chinese Gambling Problems through a Socio-Historical-Cultural Perspective. *The Scientific World JOURNAL: TSW Child Health & Human Development*, v. 10, p. 1694-1704, 2010. Disponível em: <<http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CDYQFjAC&url=http%3A%2F%2Fdownloads.tswj.com%2F2010%2F940478.pdf&ei=GiMxT4u6GoefiAfZhNnnBA&usg=AFQjCNHH1kqm9V6E0yKPwVmTQr-DBSmMJA&sig2=kgO94tribfMud7SsQSybZg>> Acesso em: 3 fev. 2012.

YE, Lu. *A Comparison of Gambling Motivation Factors between Chinese and Western casino Players*. UNLV Theses/Dissertations/Professional Papers/Capstones. Disponível em: <<http://digitalcommons.library.unlv.edu/thesedissertations/588>> Acesso em: 4 fev. 2012.