

O tabuleiro como cena psíquica: o xadrez enquanto dispositivo projetivo

Weverton Junior da Silva¹

Resumo

O xadrez tem sido amplamente investigado como instrumento de estimulação cognitiva, associado ao desenvolvimento do raciocínio lógico e das funções executivas. Contudo, observações teóricas e fenomenológicas indicam que sua prática mobiliza dimensões subjetivas que extrapolam a cognição. Partindo da concepção de jogo como estrutura simbólica proposta por Johan Huizinga e articulando-a à psicanálise lacaniana, este artigo propõe compreender o xadrez como uma cena psíquica estruturada, na qual se atualizam modos singulares de relação com a lei, o erro e o desejo. Sustenta-se que o xadrez pode ser pensado como um dispositivo projetivo estruturado, não por revelar conteúdos inconscientes de forma direta, mas por expor o sujeito em seu modo de se implicar frente a uma ordem simbólica rígida.

Palavras-chave: xadrez. jogo. psicanálise. lacan. lei simbólica.

¹ Psicólogo. Psicanalista.
Website: <https://www.wspsicologo.com>

1 Introdução

A produção acadêmica sobre o xadrez tem privilegiado, historicamente, seus efeitos cognitivos, enfatizando ganhos em planejamento, antecipação e memória de trabalho. Embora tais contribuições sejam relevantes, elas não explicam satisfatoriamente a intensidade afetiva frequentemente observada na prática do jogo, como angústia diante do erro, reações emocionais desproporcionais e padrões reiterados de autossabotagem.

Na análise sistemática de relatos e descrições produzidas por jogadores de diferentes níveis, observa-se que o tabuleiro frequentemente deixa de operar apenas como espaço de cálculo para tornar-se um lugar de implicação subjetiva. O jogador não apenas resolve problemas, ele se expõe. Parte-se, assim, da hipótese de que o xadrez pode ser compreendido como uma cena simbólica estruturada, na qual o sujeito se confronta com a lei, o limite e o impossível, conforme formulado pela psicanálise lacaniana. Arrisca-se, portanto, uma leitura que não pretende substituir abordagens consolidadas, mas tensioná-las a partir de uma reflexão teórica e fenomenológica.

2 O jogo como ordem simbólica em Huizinga

Em *Homo Ludens*, Huizinga (2000) define o jogo como uma atividade voluntária, delimitada no tempo e no espaço, regida por regras próprias e dotada de uma ordem interna absoluta. Ao ingressar no jogo, o sujeito aceita submeter-se a uma lei que não admite exceções. Qualquer violação não flexibiliza a regra, mas dissolve o próprio jogo.

O xadrez representa uma forma exemplar dessa estrutura. Suas regras são universais, imutáveis e independentes da vontade do jogador. O tempo é regulado de modo objetivo, e o desfecho — o xeque-mate — é inequívoco. Essa configuração institui um campo simbólico autônomo, no qual o sujeito consente voluntariamente em se submeter a uma ordem que não se negocia. É precisamente essa submissão que cria as condições para a emergência de efeitos subjetivos relevantes.

3 Lei, castração e cena: contribuições de Lacan

Na psicanálise lacaniana, o sujeito se constitui a partir de sua relação com a lei simbólica. Lacan afirma que “é na referência a uma lei que se situa o desejo” (LACAN, 2008, p. 93). O xadrez parece encarnar, de modo particularmente claro, essa articulação entre lei e desejo.

Ao aceitar jogar, o sujeito se inscreve em uma ordem que antecede sua vontade, limita suas ações e impõe consequências irreversíveis. O xeque-mate opera como um corte absoluto: quando ocorre, o jogo se encerra, independentemente de qualquer vantagem material ou posicional acumulada. Trata-se de uma experiência simbólica de limite que pode ser articulada à noção lacaniana de castração, entendida não como perda empírica, mas como reconhecimento de um impossível estrutural. Conforme afirma Lacan, “a castração não é um acidente, é uma estrutura” (LACAN, 1998, p. 692).

4 As peças e as funções do impossível

Não se propõe aqui uma leitura alegórica das peças, mas a compreensão de suas funções estruturais no interior da cena do jogo. O rei ocupa uma posição paradoxal: é o centro lógico da partida e, ao mesmo tempo, sua maior fragilidade. Tudo pode ser sacrificado, menos ele. Sua queda encerra o jogo, independentemente de qualquer outro ganho, funcionando como ponto de impossível — aquilo que não pode ser perdido sem que toda a estrutura colapse.

A rainha concentra máxima potência e mobilidade, tornando-se frequentemente alvo de investimentos narcísicos intensos. Sua perda pode suscitar reações emocionais desproporcionais ao impacto técnico da jogada. Os peões, por sua vez, introduzem uma lógica distinta: avanço progressivo, sacrifício e possibilidade de transformação. Eles exigem uma relação com o tempo e com a perda que nem todo sujeito consegue sustentar. Vale notar que essas funções não se distribuem de forma homogênea entre os jogadores, nem permanecem estáveis ao longo do tempo.

5 Estilo de jogo, defesa e ato

Lacan distingue o comportamento defensivo do ato, entendido como uma decisão que implica o sujeito e produz consequências irreversíveis. No *Seminário 15*, o autor destaca que o ato não se confunde com o saber, pois implica o sujeito em sua posição (LACAN, 1967–1968).

No xadrez, estilos de jogo relativamente estáveis podem ser compreendidos como formas defensivas frente à angústia. Ataques precipitados podem funcionar como recusa da espera; defesas excessivas, como evitação da exposição; a correção técnica extrema, como defesa contra o risco do desejo. O tabuleiro torna visível essa distinção ao exigir decisões contínuas, sem possibilidade de retorno.

6 O erro, o olhar do Outro e o narcisismo

O erro no xadrez possui uma característica singular: ele é público, revisável e, na maior parte das vezes, inequívoco. Essa condição intensifica a incidência do olhar do Outro, sobretudo em contextos competitivos. Lacan observa que o narcisismo se organiza em torno do ideal do eu, permanentemente ameaçado pela falha (LACAN, 1998).

Esse funcionamento torna-se particularmente evidente quando se observa a repetição de determinadas sequências subjetivas no próprio campo do jogo. Em relatos de jogadores experientes sobre torneios, emerge com frequência um padrão recorrente: em partidas nas quais se alcança clara vantagem material e posicional, instala-se uma súbita perda de concentração, seguida de decisões precipitadas que conduzem à reversão do resultado.

Ao comentar essas derrotas, a atenção raramente se detém nos aspectos técnicos da partida. O ponto central do relato costuma ser uma sensação de esvaziamento que surge quando a vitória se torna previsível. O erro decisivo não é vivido como falha estratégica, mas como algo quase inevitável, e a análise posterior tende a ser evitada. Nesses casos, o erro opera menos como fracasso técnico e mais como ponto de incidência direta sobre o ideal narcísico.

7 O xadrez como dispositivo projetivo estruturado

Diferentemente dos testes projetivos clássicos, o xadrez não se apoia na ambiguidade. Sua potência projetiva reside justamente na rigidez da estrutura. É porque a lei é clara que o sujeito se revela em seu modo de se haver com ela. Diante da mesma posição objetiva, jogadores distintos produzem respostas radicalmente diferentes. O que varia não é o tabuleiro, mas a forma como cada sujeito responde ao real (LACAN, 1988).

8 Considerações finais

Compreender o xadrez como cena psíquica permite deslocá-lo de uma concepção instrumental para uma leitura estrutural. O tabuleiro não apenas organiza o pensamento, ele confronta o sujeito com o limite, com o erro e com a impossibilidade. Ao aceitar jogar, o sujeito aceita também se expor. É nessa exposição que o xadrez revela sua força como experiência simbólica na qual o sujeito, jogando, se mostra.

Referências

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LACAN, Jacques. *Escritos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

LACAN, Jacques. *O seminário, livro 7: a ética da psicanálise (1959–1960)*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

LACAN, Jacques. *O seminário, livro 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise (1964)*. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.