

GUILHERME ELIAS DA SILVA

RELAÇÕES DE TRABALHO DOS JOGADORES
PROFISSIONAIS DE POKER: um estudo à luz da
Psicossociologia

Assis
2015

GUILHERME ELIAS DA SILVA

RELAÇÕES DE TRABALHO DOS JOGADORES
PROFISSIONAIS DO POKER: um estudo à luz da
Psicossociologia

Tese apresentada à Faculdade de Ciências e
Letras de Assis – UNESP – Universidade
Estadual Paulista para a obtenção do título
de Doutor em Psicologia (Área de
Conhecimento: Psicologia e Sociedade)

Orientador: Prof. Dr. Francisco Hashimoto

Assis
2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca da F.C.L. – Assis – UNESP

S586r	<p>Silva, Guilherme Elias Relações de trabalho dos jogadores profissionais do poker: um estudo à luz da psicossociologia / Guilherme Elias Silva. - Assis, 2015 240 f.</p>
	<p>Tese de Doutorado - Faculdade de Ciências e Letras de Assis – Universidade Estadual Paulista. Orientador: Dr Francisco Hashimoto</p>
	<p>1. Poker. 2. Trabalho – Aspectos psicológicos. 3. Psi- cologia social. 4. Psicanálise. I. Título.</p>
	<p>CDD 158.7 331.12</p>

Agradecimentos

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus por me proporcionar entusiasmo e clareza de pensamento para a concretização deste trabalho.

À minha família (Pai, Mãe, Pat, Mat e Tia Sônia) pelo amor, carinho e torcida incondicionais. Vocês são meus alicerces!

Ao meu orientador Francisco Hashimoto (Chico), pela amizade, confiança e orientação sensível e precisa.

A Camila, namorada e companheira que me deu forças e me acalentou, especialmente, nos momentos de maior cansaço e ansiedade. Sou melhor com você ao meu lado. Muito obrigado.

Às professoras Catarina e Maria Therezinha, pelos conhecimentos compartilhados e leitura atenta.

Aos professores Marcos, Ana Maria, e Mariele, pela gentileza de participarem da banca.

Aos jogadores e à Confederação Brasileira de Texas Hold'em, pela solicitude, atenção e tempo cedido para esta pesquisa.

Aos meus parceiros/irmãos Lucas, Fábio, Marco, Marcos, Rafael Hashimoto, Eric, pela amizade verdadeira e por partilharem comigo situações importantes para me formarem enquanto pesquisador/profissional e, mais do que isso, um homem feliz. Obrigado.

Aos meus colegas de trabalho na UEM que compreenderam o momento delicado de construção desta tese.

À Fapesp, por incentivar a realização desta pesquisa.

Esta pesquisa foi financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP durante o período de 01/01/2012 a 30/06/2013.

A melhor maneira de evitar que um prisioneiro fuja é de um jeito que ele nunca saiba que ele está preso.

Fiódor Dostoiévski

É impossível fugir à impressão de que as pessoas comumente empregam falsos padrões de avaliação — isto é, de que buscam poder, sucesso e riqueza para elas mesmas e os admiram nos outros, subestimando tudo aquilo que verdadeiramente tem valor na vida.

Sigmund Freud

SILVA, G. E. **RELAÇÕES DE TRABALHO DOS JOGADORES PROFISSIONAIS DO POKER: um estudo à luz da psicossociologia.** 2015. 240 f. Tese (Doutorado em Psicologia). – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2015.

RESUMO

Analisar o trabalho no contexto do final do século XX e início do século XXI é pensar em multiplicidade, multicausalidade, transversalidade. Trata-se de um fenômeno complexo, cada vez mais multifacetado e heterogêneo. A análise das relações de trabalho no jogo de poker – os modos de vida desenvolvidos nele e por ele –, como também de seus respectivos mal-estares, tornou-se promissora quando vislumbrados à lente analítica das políticas de gestão das organizações estratégicas, uma vez que estas se revelam como fenômenos sociais com processos de subjetivação característicos que permitem uma leitura das feições psíquicas, políticas e éticas que compõem nossa sociedade. O objetivo geral da pesquisa foi, portanto, compreender as relações de trabalho dos jogadores profissionais de poker, no momento do reconhecimento da carreira, à luz da Psicossociologia, a partir de um paralelo com as políticas de gestão desenvolvidas nas organizações estratégicas. A coleta de dados foi composta por entrevistas individuais e análise das obras de três jogadores profissionais de poker, visando elucidar os pontos que compreenderam a análise proposta pelos objetivos da pesquisa. A discussão apresentada pela pesquisa acaba sendo um alerta frente à profissão que se encontra em amplo desenvolvimento e merece total cobertura, tanto em seus aspectos jurídicos, administrativos e contábeis, quanto no sentido dos saberes relativos à saúde do trabalhador (como a Medicina, a Psicologia, a Fisioterapia, entre outros), já que o exercício profissional responsável (envolvendo aspectos de desenvolvimento técnico – tanto do jogo quanto de gestão – e preparação física e emocional) vem favorecendo o sustento e, mais do que isso, a construção identitária de diversos indivíduos em todo o mundo. Todavia, o exercício que podemos denominar “irresponsável” do jogo pode desencadear prejuízos à saúde física, mental, social e até mesmo financeira. Isso reforça a necessidade de que o processo de profissionalização seja clarificado e estruturado. O estigma social ainda é grande, o que dificulta os processos de reconhecimento e, também, de autoafirmação. A dinâmica do risco pode vir a ser deveras desgastante e, por vezes, massacrante. A angústia de morte é uma presença inevitável em um jogo que pode envolver, cotidianamente, a perda como consequência do exercício profissional – o que demanda elevada preparação e continência emocional. O trabalho, em sua maior parte virtual, expõe os sujeitos à necessidade de ajustes em relação ao aspecto sócio familiar, especialmente quando este se soma a um trabalho que é realizado em âmbitos domiciliares. Demanda que se atente, ademais, para a disciplina necessária ao ajuste das jornadas de trabalho; à realidade de trabalho noturno, em que os profissionais (principalmente aqui no Brasil) geralmente se submetem para acompanhar o horário norte-americano de maior fluxo nos sites que organizam o jogo. O trabalho realizado em condições saudáveis ou precarizadas. A

informalidade e o trabalho autônomo que podem envolver vantagens, porém, em contraposição, descoberta de direitos trabalhistas e necessidade de um planejamento estratégico para poder gozar de férias, afastamentos remunerados por adoecimento, aposentadoria, entre outros. Tudo isso deve ser levado em conta por parte dos aspirantes a profissional e encontrar força em sua divulgação e instrumentalização pelo órgão de responsabilidade e representatividade da “categoria” no país, a Confederação Brasileira de Texas Hold'em, que pode expandir seus trabalhos, que se concentram, principalmente, nos aspectos jurídicos e administrativos em relação ao jogo, e abranger os aspectos assimilados à saúde dos sujeitos que se relacionam com o poker, em especial àqueles que passam ao exercício profissional do jogo. Também, esse último fenômeno – o exercício profissional do poker – merece a atenção dos saberes acadêmicos, visando instrumentalizar o desenvolvimento de melhores estruturas em relação às condições e à organização do trabalho, a fim de que os jogadores que se empenham cotidianamente nesse exercício profissional possam gozar de melhor qualidade de vida e saúde no trabalho.

Palavras Chaves: Poker; Trabalho – Aspectos psicológicos; Psicologia social; Psicanálise.

SILVA, G. E. **LABOR RELATIONS OF POKER PLAYER PROFESSIONALS: a study in the light of Psychosociology**. 2015. 240 f. Thesis (Doctorate's degree in Psychology). – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2015.

ABSTRACT

Analyzing labor in the end of the twentieth century and early twenty-first century is thinking of multiplicity, multi causality, transversality. It is a complex phenomenon, increasingly multifaceted and heterogeneous. The analysis of labor relations in the poker game - the ways of life developed in it and through it - as well as their respective ailments have become promising when glimpsed by the analytical lens of the organizations strategic management policies, since both reveal themselves as social phenomena with characteristic subjective processes that allow a reading of the psychic, political and ethics features that make up our society. The overall objective of the research was, therefore, to understand the working relationship of professional poker players at the time of career recognition in the light of Psychosociology from a parallel with the management policies developed in strategic organizations. Data collection consisted of individual interviews and analysis of the works of three professional poker players to elucidate the points that comprised the analysis proposed by the research objectives. The discussion presented by the research ends up being an alert across the profession that is in wide development and thus deserves full coverage both in their legal, administrative as well as its accounting aspects, and in the sense of knowledge committed to workers' health (such as medicine, psychology, physical therapy, etc.), once the responsible professional practice (involving aspects of technical development - both the game, management - physical and emotional preparation) have helped to support and, more than that, the identity construction of several individuals worldwide. However, the exercise, that might be called "irresponsible" game, can lead a damage to physical, mental, social and financial. This reinforces the need for the professionalization process to be clarified and structured. The social stigma is still large, which hinders recognition processes and also of self-affirmation. The risk dynamics may prove to be truly exhausting and sometimes overwhelming. The fear of death is an inevitable presence in a game which may involve, daily, the loss as a result of professional practice - what demands high preparation and emotional continence. The work, for the most part virtual, exposes the individual to the need for adjustments regarding the family environment aspect, especially when this is added to a job that is carried out in home areas. The discipline necessary for the adjustment of working hours; the reality of night work which professionals (especially in Brazil) often undergo to follow the US time of increased flow on the websites that organize the game. The work done in healthy or precarious conditions. The informality and self-employment that may involve advantages, however, in contrast, non coverage of labor rights and the need for a strategic plan to be able to enjoy vacation, sick leave paid by illness, retirement, among others. All of this must be taken into account by the professional aspirants and find strength in its dissemination and exploitation by both the responsible and representative organ of the "category" in the country, which is the *Brazilian Confederation of Texas Hold'em*, that can expand their work that focus mainly on legal and administrative aspects in relation to the game and cover aspects assimilated to the health of subjects that relate to poker, especially those who engage in the professional

practice of the game; as well as the latter phenomenon - the professional practice of poker - deserves the attention of academic knowledge, aiming to equip the development of better structures in relation to the conditions and the organization of work, so that players who are engaged daily in the professional poker game exercise can enjoy a better quality of life and health.

Key Words: Poker. Work - Psychological aspects. Social Psychology. Psychoanalysis.

SILVA, G. E. LES RELATIONS DE TRAVAIL DES JOUEURS PROFESSIONNELS DU POKER: une étude à la lumière de la psychosociologie. 2015. 240 f. Thèse (Doctorat en Psychologie). – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2015.

RÉSUMÉ

Analyser le travail dans le contexte de la fin du XX^{ème} siècle et le début du XXI^{er} est penser à la multiplicité, multi causalité, transversalité. Il s'agit d'un phénomène complexe, chaque fois plus multiforme et hétérogène. L'analyse des relations de travail dans le jeu de poker – les moyens de vie développés en lui et par lui – comme également de ses respectifs malaises est devenue prometteuse quand entrevue par le biais analytique des politiques de gestion des organisations stratégiques, une fois que les deux se révèlent comme phénomènes sociaux avec des processus de subjectivation caractéristiques qui permettent une lecture des traits psychiques, politiques et éthiques qui composent notre société. L'objectif général de cette recherche a été, par conséquent, comprendre les relations de travail des joueurs professionnels de poker, au moment de la reconnaissance de la carrière, à la lumière de la psychosociologie, à partir d'un parallèle avec les politiques de gestion développées dans les organisations stratégiques. La collecte de données a été composée par des interviews individuelles et de l'analyse des œuvres de trois joueurs professionnels de poker, avec le but d'éclaircir les points qui ont encadré l'analyse proposée par les objectifs de la recherche. La discussion présentée par la recherche finit par être une alerte face à la profession qui se trouve en large développement et mérite total couverture, soit dans ses aspects juridiques, administratives et comptables, soit dans le sens des savoirs relatifs à la santé du travailleur (comme la Médecine, la Psychologie, la Physiothérapie, entre autres), puisque l'exercice professionnel responsable (qui engage aspects de développement technique – du jeu et de la gestion -, et préparation physique et émotionnelle) favorise le soutien et, plus que cela, la construction identitaire de plusieurs individus dans tout le monde. Néanmoins, l'exercice que l'on peut nommer « irresponsable » du jeu peut amener aux dommages à la santé physique, mental, social, bien que la financière. Cela renforce le besoin de que le processus de professionnalisation soit clarifié et structuré. Le stigmatisme social est encore grand, ce que rend difficile les processus de reconnaissance et, aussi, de auto affirmation. La dynamique du risque peut devenir trop épuisante et, parfois, massacante. L'angoisse de la mort est une présence inévitable dans un jeu qui peut impliquer, quotidiennement, la perte comme conséquence de l'exercice professionnel – ce qui demande grande préparation et continence émotionnelle. Le travail, dans sa plus grande partie virtuelle, expose les individus au besoin d'ajustement par rapport à l'aspect socio familial, principalement quand cela se joint à un travail réalisé dans les domaines domiciliaires. La discipline nécessaire pour l'ajustement des journées de travail; la réalité de travail nocturne à laquelle les professionnels (principalement ici au Brésil) généralement sont soumis pour accompagner l'horaire nord-américain de plus grand flux dans les sites qui organisent le jeu, le travail réalisé en conditions saines ou précarisées, l'informalité et le travail autonome qui peut impliquer des avantages, cependant, par opposition, la manque de couverture par rapport aux droits du travail et besoin d'une planification stratégique pour profiter les vacances, des périodes de retraite forcées par les maladies, de la retraite, entre autres. Tout cela doit être considéré par les aspirants à professionnels, qui,

en plus, doivent trouver force dans sa diffusion et instrumentalisation, soit par l'organe de responsabilité et représentativité de la « catégorie » au pays, *La Confédération Brésilienne de Texas Hold'em*, qui peut étendre ses travaux, qui se concentrent, principalement, dans les aspects juridiques et administratifs par rapport au jeu, et englober les aspects relatifs à la santé des individus qui se mettent en rapport avec le poker, en particulier ces qui passent au exercice professionnel du jeu. Ce dernier phénomène aussi – l'exercice professionnel du poker – mérite l'attention des savoirs académiques, vers le but d'instrumentaliser le développement de meilleures structures relatives aux conditions et à l'organisation du travail, afin que les joueurs qui s'engagent quotidiennement à l'exercice professionnel du jeu de poker puissent profiter de meilleure qualité de vie et santé dans le travail.

Mots clés: Poker. Travail – Aspects psychologiques. Psychologie social. Psychanalyse.

Sumário

Introdução	16
As Organizações Estratégicas no Mundo Contemporâneo: dominação psicológica e adoecimento	17
História do jogo de poker	24
O Texas Hold'em na atualidade: a explosão do fenômeno	25
Poker: de jogo de azar a esporte e possibilidade de trabalho	26
O poker no Brasil: profissionais de sucesso e seus ganhos espetaculares	28
Descrição dos jogadores entrevistados e dos autores dos livros que foram fontes de informações para a análise	33
Capítulo 1- Jogos: história, significação social e psicológica, patologias associadas e o poker na sociedade contemporânea	37
O jogo	37
As regras do jogo: a ética nas relações lúdicas	44
A sacralização do lúdico	45
O jogo na modernidade	46
O jogo esportivo	47
O jogo e a competição como funções culturais	48
O jogo patológico: classificação, conceitos e diagnóstico	53
Abordagens teóricas sobre o jogo patológico	56
Leitura psicanalítica do jogo patológico	57
O elemento lúdico na cultura contemporânea	66
Capítulo 2- As relações de trabalho em tempo de aventura e <i>performance</i>: modelo de gestão estratégica e o trabalho na era virtual	70
Trabalho e tecnologia: o trabalho pontocom	71
Espaços coletivos de discussão: sociabilidade, ética e busca de sentido	74
Os ardis da gestão na realidade atual das organizações	75
Os jogos de poder	79
Da tecnocracia à estratégia	84

<i>As relações de trabalho em tempo de aventura e performance</i>	86
A aventura heroica	88
A ideologia contemporânea do esporte-aventura	89
O ganhar e o sucesso: de resultados possíveis a necessidades	92
O discurso do esporte-aventura e do espírito da empresa	93
As ruínas do progresso e a resolução miraculosa	94
A dopagem na concorrência profissional: do sofrimento ao sucesso?	98
Capítulo 3 – Jogador de Poker no Mundo do Trabalho Contemporâneo	101
A mutação do trabalho	101
1 - O estigma social e o jogo de poker	104
2 - O cotidiano de trabalho como jogador profissional de poker	121
As dinâmicas do jogo ao vivo e do jogo online	123
Alguns questionamentos críticos relativos às fantasias criadas em torno do endeusamento da profissão poker	126
Viver do poker	130
Jornada de trabalho	132
Condições de trabalho	136
Relacionamento familiar	136
3 - A socialização pelo jogo profissional	139
Ambivalência da gestão estratégica em relação à dualidade indivíduo-coletivo e como esta se configura no mundo do poker	141
A ética virtual que se desenvolve no mundo profissional do poker	150
Categoria ocupacional	152
4 - A questão do risco no jogo profissional de poker	153
A aventura na conjuntura histórico-social e o seu papel na contemporaneidade	155
O Blefe: a mentira legitimada no jogo de poker e a mentira moralmente estigmatizada no jogo da vida	167
5 - Saúde no trabalhado para o jogador profissional de poker	171
Uso de substâncias por parte dos jogadores	175

O jogo patológico	176
Tilt	184
“Aposentadoria” precoce: um fenômeno a ser refletido	188
Considerações finais	192
Referências	205
Glossário (Dicionário de expressões do Poker)	214
Anexo 1 - Roteiro de Entrevista	229
Anexo 2 - Regras do Texas Hold'em	230
Anexo 3 - Testemunho	233
Anexo 4 - A saúde do jogador	236

Introdução

O indivíduo é plurideterminado (e plurideterminante). Ele é produto (e produtor) de uma trama complexa que diz respeito, ao mesmo tempo, à sua existência singular, que corresponde ao seu desenvolvimento psíquico inscrito em uma dinâmica familiar, e à sua existência social, vista como a encarnação das relações sociais de uma época, de uma classe e de uma cultura.

Por sua vez, o trabalho é uma atividade que envolve todas as dimensões do homem (física, psíquica e social) em seu cotidiano e aparece, definitivamente, como um operador fundamental na própria edificação do sujeito, revelando-se também como um mediador privilegiado entre inconsciente e campo social e entre ordem singular e ordem coletiva. Dessa forma, não é apenas um palco aberto ao investimento subjetivo, mas um espaço de construção do sentido – portanto, de conquista de identidade e da historicização do sujeito (ANTUNES, 2000; ARENDT, 2007; ENRIQUEZ, 1999). Vemos, assim, que as organizações, além de serem lugares de produção material, são também espaços de interação e representação humana, habitados por um imaginário que é socialmente construído e veiculado interna e externamente.

Devemos, não obstante, atentar para o fato de que enfrentamos um paradoxo: a atividade laboral ainda parece ser uma importante fonte de saúde psíquica (tanto que não trabalhar, por desemprego ou pela aposentadoria, pode, muitas vezes, ser facilitador de abalos psíquicos), ao mesmo tempo em que, cada vez mais, há registros de pesquisas que evidenciam o trabalho como causa de doenças físicas ou mentais e de mortes – como apontam, por exemplo, os trabalhos de Seligmann-Silva (1994) e Gaulejac (2007). Destarte, é essencial nos perguntarmos: que tipo de trabalho adoce o corpo ou a mente e até, em alguns casos, pode levar à morte?

Pois bem, analisar o trabalho no contexto deste final de século XX e início do século XXI é pensar em multiplicidade, multicausalidade, transversalidade. Trata-se de um fenômeno complexo, gradativamente mais multifacetado e heterogêneo; compreendê-lo pressupõe fazer escolhas e problematizar questões centrais que possam avançar na construção do conhecimento na área.

As organizações de trabalho, portanto, têm passado por transformações intensas nas últimas décadas, paralelamente às mudanças políticas, econômicas e sociais no âmbito mundial. A *globalização da economia* e o acirramento da disputa de mercados são alguns dos fatores que ajudam a explicar a crescente competitividade das empresas

capitalistas, que recorrem a diferentes estratégias de modernização. A busca por competitividade acontece no bojo de uma intensa reestruturação produtiva, em que as empresas procuram substituir os clássicos padrões produtivos, associados principalmente ao taylorismo/fordismo, por novos padrões de acumulação flexível, que possibilitem a recuperação de níveis anteriores de expansão do capital (ANTUNES, 2000).

Durante os anos 1980, a modernização das empresas brasileiras tinha seu foco principal no investimento em novos equipamentos automatizados. A partir dos anos 1990, foram ampliadas as estratégias de modernização, com a introdução de novos modelos organizacionais que associam mudanças na gestão da força de trabalho à reorganização dos processos produtivos. Ainda que seja possível observar a introdução de diferentes modelos organizacionais, é muito marcante, entre estes, a inserção no país do modelo de *gestão estratégica* (COUTINHO, 2006).

As Organizações Estratégicas no Mundo Contemporâneo: dominação psicológica e adoecimento:

A análise da estrutura das chamadas “*organizações estratégicas*” e das relações estabelecidas nesse campo é central para nossa discussão, já que tal modelo estratégico de administração é uma das principais ferramentas do capitalismo monopolista-financeiro. As organizações estratégicas desenvolvem métodos políticos de administração à distância (gestão afetiva de captura psíquica), difundem uma ideologia, uma religião da empresa e, desse modo, conseguem uma adesão fiel de seus membros por meio da influência sobre estruturas inconscientes da personalidade destes (PAGÈS *et al.*, 1987).

O modelo de organização estratégica aparece, assim, como um novo ícone, uma nova referência, prometendo escotar o sujeito na sua solidão e acompanhá-lo e conduzi-lo em seu sucesso, indo ao encontro de suas carências latentes e reduzindo a importância do vínculo social a um laço (financeiro, moral, ideológico e psicológico) com ela. Oferece, desse modo, oportunidades cômodas de identificação, ou seja, de assumir uma identidade compacta e objetivada, pretexto para expressar seu narcisismo.

Essa organização desenvolve um modelo de gestão que se vale da mobilização do que, em psicanálise, é denominado de *ideal de Eu*.¹ Trata-se daquilo que temos de

¹ O ideal de Eu, de acordo com Laplanche e Pontalis (2001, p. 222), é uma “instância da personalidade resultante da convergência do narcisismo (idealização do ego) e das identificações com os pais, com os

alcançar de qualquer modo para nos sentirmos “completos”, perfeitos, onipotentes. A dinâmica do ideal de Eu é, de acordo com Gaulejac (2007, p. 15): “uma verve compulsória: não existe ‘plano B’ em relação a ele: ou o indivíduo o conquista, ou está fadado à angústia da falta, do vazio”. Pergunta-se, porém: como a organização engendra essa dinâmica de ideal de Eu em seu sistema de gestão? Pela “promessa”! Mas promessa de quê? Pela promessa de que, se você tiver determinada coisa ou se você for determinada pessoa, você estará realizado. Essa promessa sedutora, cativante e confortante contribui para que, em momentos de incerteza, carência ideológica e desfiliação (enfraquecimento das instituições familiares e religiosas, do Estado, da nacionalidade/patriotismo e de instituições escolares), o indivíduo encontre espaço e referencial para organizar seus desejos e experimentar um falso gozo narcísico.

Somos produto da chamada *sociedade pós-moderna*, que apresenta como traços característicos o exibicionismo e o esvaziamento das trocas intersubjetivas. A tese defendida por diversos autores (LASCH, 1983; BAUMAN, 1998 e 2008; BIRMAN, 2001; FREIRE-COSTA, 2004a e 2004b; HARVEY, 2007) é que a fragmentação da subjetividade trouxe como reação o centramento do sujeito no *Eu* (instância psíquica), porém de uma forma distinta do individualismo moderno. Se a subjetividade moderna constitui-se no registro da interioridade e da reflexão sobre si mesmo, a subjetividade contemporânea sustenta o paradoxo de um autocentramento voltado para a exterioridade, em que a dimensão estética, dada pelo olhar do outro, ganha destaque. O terror narcísico é, portanto, o fato de ser comum, de não ser especial.²

seus substitutos e com os ideais coletivos. Enquanto instância diferenciada, o ideal do ego constitui um modelo a que o sujeito procura conformar-se”. Existe uma diferença entre o ideal de Ego, herdeiro do narcisismo primário, e o Superego, herdeiro do complexo de Édipo. De acordo com Pagès *et al.* (1987), o ideal de Ego se constitui, ao menos na origem, em uma tentativa de recuperação da onipotência perdida no narcisismo primário. O Superego é oriundo da castração na resolução do complexo de Édipo. Ainda para esses autores: “O Superego separa a criança de sua mãe, o ideal de Ego o leva à fusão. O ideal de Ego tem exigências ilimitadas de perfeição e de poder, enquanto que o Superego alivia estas exigências instituindo a barreira do incesto e transformando a impotência intrínseca da criança em obediência a uma proibição” (p. 155).

² O narcisismo, no contexto da presente exposição, é entendido como uma vertente do individualismo contemporâneo particularmente insensível a compromissos com ideais de conduta coletivamente orientados. Em consonância com Freire-Costa (2004b), o uso da palavra narcisismo em tal acepção representa satisfatoriamente o alicerce e o funcionamento moral da sociedade urbano-capitalista brasileira. Essa acepção não coincide com o que é utilizado na literatura técnica da psicanálise clássica, na qual *narcisismo* é a condição mental indispensável à aquisição de sentimento e da consciência de “identidade” subjetiva. Ou seja, o narcisismo, em psicanálise, representa um modo particular de relação com a sexualidade. É um conceito crucial no seu desenvolvimento teórico. O narcisismo é um protetor do psiquismo e um integrador da imagem corporal; ele investe o corpo e lhe dá dimensões, proporções e a possibilidade de uma identidade, de um *Eu*. O narcisismo ultrapassa o autoerotismo e fornece a integração de uma figura positiva e diferenciada do outro (para maior aprofundamento em relação ao conceito, ver Freud, 1914/1996).

Cada pessoa busca sentido e reconhecimento em sua vida e, especialmente, na atividade laboral; no entanto, essa busca jamais se completa, já que o sentido e o reconhecimento são ideais extremamente voláteis e transitórios nesta sociedade, que prega a exigência de constante renovação. Essa busca por realização dentro das organizações é o que alimenta a competição desenfreada por mercados e também entre parceiros de trabalho, uma vez que o sistema estratégico nos faz crer que a felicidade pode ser alcançada nas malhas organizacionais – porém, não existe espaço nem oportunidade para todos. As organizações se tornam arenas onde cada indivíduo está envolvido em uma luta para encontrar um lugar e conservá-lo. Diante disso, Gaulejac (2007) afirma que habitamos um mundo que está contaminado pelo “realismo gestor” e gera enorme impotência para desenhar os contornos de uma sociedade harmoniosa e preocupada com o bem comum.

As organizações necessitam de indivíduos sutis, capazes de tomar iniciativas e de reagir o mais rápido possível, dando provas de leveza e de flexibilidade diante dos acontecimentos imprevisíveis, constantes e numerosos com os quais são confrontados. Todo o mundo se torna um *jogador*, tentando ganhar e devendo obter sucesso, mesmo nas piores condições.

A estrutura estratégica exige um perfil de trabalhador que seja “guerreiro”, “ganhador”, esportivo, aquele que deve, de acordo com Enriquez, ser chamado de “*matador cool*”. “Não se trata, pois, de eliminar um adversário ou um concorrente com paixão, é preciso fazê-lo, ao contrário, com doçura (e não matá-lo definitivamente, pois ele pode, um dia, talvez, revelar-se útil)” (ENRIQUEZ, 2000b, p. 29).

A organização estratégica, mais que outras, exige um reforço da *teatralidade*. Os tempos não são mais do chefe que comanda, mas daquele que seduz, persuade e sabe jogar com as aparências. Nossa sociedade é uma sociedade onde a aparência triunfa; em outras palavras, é uma *sociedade do espetáculo* (DEBORD, 1997), que prefere a imagem à coisa, a cópia ao original, a representação à realidade, a aparência ao ser.

Os indivíduos estão presos nas identificações heroicas. Aqueles que são bem-sucedidos tomam a si mesmos como *ideal*. São verdadeiros *Narcisos*. Essa identidade narcisista não os impede, entretanto, de se mostrarem leves, flexíveis. Eles têm ciência de que, para serem bem-sucedidos, devem poder adotar “múltiplas identidades”, segundo as situações, ambientes e interlocutores. Os *homens de aparência*, como denominou Enriquez (2000a), modulam seu papel social segundo as circunstâncias – o

que denominamos de indivíduos *células-tronco*: eles são sempre no instante aquilo que devem ser para terem sucesso.

No entanto, esse modo de subjetivação e de vida pode ser fonte de diversas consequências nocivas à saúde física, psíquica e social dos indivíduos. Vejamos, agora, algumas patologias ou mal-estares que estão em grande evidência no mundo do trabalho contemporâneo e que podem encontrar, muitas vezes, no cenário gestor das organizações estratégicas, um terreno fértil para sua eclosão.

Um grande número de pessoas atualmente sente um mal-estar difuso, a impressão de não aguentar. É como definiu Gaulejac (2007): “Ela não se sente de fato doente, mas ‘bombada’” (p. 218). Esses tipos de queixa podem ser sintomáticos do que se intitula *síndrome de esgotamento profissional* (ou seu termo correspondente em inglês, *burnout*). A síndrome do esgotamento profissional geralmente advém quando estamos nos esforçando demasiadamente para atingir um fim irrealizável; é pertinente apontarmos que essa é uma das principais características de exigência do modelo de gestão que estamos abordando, já que as exigências de rendimento dos trabalhadores são ilimitadas. A consequência é que o aparelho psíquico fica “como um elástico demasiadamente esticado, como se não pudesse relaxar” (GAULEJAC, 2007, p. 218). Essa é a característica daquele que chegou ao seu limite e, por falta de energia, não tem mais condições de desempenho físico ou mental (BENEVIDES-PEREIRA, 2002). Nesse cenário, a qualidade do trabalho pode ser seriamente comprometida, não só pela desatenção e negligência, mas, especialmente, por um prejuízo das relações interpessoais de trabalho, caracterizadas por distanciamento, falta de empatia e hostilidade.³

Muitas vezes, o esgotamento profissional provém de outro mal que está muito presente no meio organizacional, mas permanece velado como distúrbio e, na verdade, muito pelo contrário, posiciona-se como habilidade/competência dos indivíduos que lidem bem com ele. Estamos falando da hiperatividade no trabalho. Vale reforçar que ela se instala duravelmente porque é considerada normal e aceita voluntariamente. É vivida como uma resposta a uma exigência da organização e é fonte de orgulho, acompanhada de algumas queixas pouco convincentes de “vitimização”: “Não aguento

³ Para fazer frente à sintomatologia física e psicológica experimentada pela síndrome do esgotamento profissional, o trabalhador acaba por desenvolver o que é denominado por *despersonalização*, isto é, passa a ter um contato frio e impessoal, até mesmo irônico e cínico, com as pessoas relacionadas com seu trabalho (parceiros, clientes e/ou superiores). Para maiores esclarecimentos sobre esse mecanismo, ver Benevides-Pereira (2002, p. 35).

mais”, “Não tenho mais tempo para mim” etc. Ela traduz um superinvestimento no trabalho que vem a preencher um sentimento de falta. “A combinação de uma expectativa de reconhecimento insatisfeito, de critérios flutuantes que definam concretamente o trabalho a ser feito e a incerteza da lógica de obsolescência, produz um sentimento de ameaça” (GAULEJAC, 2007, p. 219-20). Diante disso, produz-se o inesperado: em vez de um desinvestimento ou de uma retirada relativa da pessoa, quem se manifesta é a hiperatividade no trabalho, de forma exacerbada, como uma forma de se proteger e de defender a profissão que parece ameaçada. Esse fato corrobora as argumentações feitas há pouco, de que, na tentativa ilusória de responder à incompletude narcísica, às exigências infinitas de desempenho e às ameaças de demissão, tanto a hiperatividade como a síndrome do esgotamento profissional se tornaram sintomas banais, pela forma como aparecem difundidas.

Comprendemos que se constrói um mundo da ocupação e integralmente dedicado ao culto da urgência. A imposição ditatorial da instantaneidade encontra inicialmente sua fonte nos mercados financeiros. Estes devem estar sempre em movimento, visto que a cada movimento as cifras se alargam. Mas há uma segunda razão para a constante movimentação e imediatismo. Parar é o vazio e o vazio é a angústia. É necessário, portanto, manter uma lógica de ação permanente. Gaulejac (2007) retoma que a *passagem ao ato* é um mecanismo de defesa que consiste em pôr em prática aquilo que o indivíduo não é capaz de expressar em palavras. “Diante de uma rajada de angústia, por não poder identificar suas causas e não conseguir elaborar seu sentido pela palavra, o indivíduo se refugia na hiperatividade” (p. 173). Concluímos, então, que a fúria produtivista não obedece somente a uma necessidade econômica, mas, na verdade, ela é a expressão de uma ilusão de expansão e de onipotência, respondendo à necessidade inconsciente de canalizar a angústia.

As exigências severas por produtividade, qualidade, lucratividade e estímulo a um ambiente de grande competitividade vêm facilitando o desenvolvimento de outro mal que atinge contundentemente os trabalhadores no contemporâneo: o estresse do trabalhador, que se manifesta como um sentimento de ansiedade ante a vivência de situações de trabalho estressoras. O estresse pode ser desencadeado por acontecimentos repentinos e perturbadores que têm um efeito muitas vezes traumatizante, mas esporádico, ou situações permanentes, vividas cotidianamente, que são menos espetaculosas, porém extremamente nocivas. O fenômeno do estresse sobrevém quando os recursos disponíveis estão aquém das demandas, isto é, a pessoa avalia que aquilo

que lhe é solicitado, seja no plano físico, no emocional ou no social, está além de suas capacidades (BENEVIDES-PEREIRA, 2002). Em pesquisa sobre o estresse, Pierre Marty (1976) demonstrou que esse mal, em caráter permanente, em geral provoca nos indivíduos sofrimentos psicoemocionais – como angústia, depressão, perturbações do sono e da sexualidade – e perturbações somáticas que, com o tempo, podem acarretar prejuízos graves à saúde, como hipertensão, alteração das defesas imunológicas, úlceras e doenças cardiovasculares.

Na nossa posição de pesquisadores da área de Ciências Humanas e também profissionais da saúde, novamente nos deparamos com o problema de que uma doença vem sendo vista como uma aptidão. A “resistência ao estresse” é exigida como habilidade e condição necessária para se obter o sucesso na *sociedade dos vencedores*. Os indivíduos devem aprender a gerenciá-lo. Mas como? Afastando-se do trabalho? Alterando o processo de organização do trabalho ou modificando as condições de trabalho? Nada disso. Esse gerenciamento consiste em acostumar-se com o estresse por meio de exercícios ou de truques: relaxamento dos ombros, respirações com técnicas orientais, meditação, massagens, exercícios com bolinhas de borracha etc. Vemos claramente que o estresse já não assusta mais ninguém e que os gestores, e até mesmo os trabalhadores, consideram-no um mal necessário, ao qual é conveniente se adaptar, tentando canalizar seus efeitos mais nocivos. Pergunta-se, porém: será que os indivíduos estão conseguindo canalizar os efeitos nocivos do estresse para caminhos que não atinjam a saúde? Vejamos o que coloca Gaulejac (2007):

O estresse sobrevém justamente depois da dor nas costas como problema de saúde ligado ao trabalho. Ele é a causa de 24% das crises cardíacas. Favorece o câncer, provoca uma superconsumação de trabalho, de álcool e de má alimentação. É uma das causas maiores da depressão e frequentemente leva ao suicídio. [...] as causas invocadas são a ausência de controle do empregado sobre seu trabalho, a repetição das tarefas, a pressão dos prazos e dos ritmos, o meio ambiente (ruído, emanções tóxicas) e a exposição à violência (p. 221-2).

Notamos que a estimulação sobre o indivíduo não é mais momentânea e suave, qualidades que possibilitariam a excitação, o crescimento, o prazer e o desenvolvimento emocional e intelectual dos trabalhadores; pelo contrário, os estímulos estressores – no modelo de gestão organizacional estratégico – apresentam-se em caráter prolongado, mobilizando e consumindo constantemente toda a energia disponível dos trabalhadores.

Em estudo realizado junto a dirigentes e quadros de dirigentes de empresas francesas, Stora (1998) observou que aproximadamente 50% deles se consideravam “hiperestressados”; 32% apresentavam perturbações cardiovasculares; 63%, astenia; 24%, perturbações do sono; e 12%, perturbações gástricas. As causas evocadas são diversas, mas carregam algumas consequências em comum: a colocação em prática de objetivos irrealistas; os conflitos entre os membros da direção; as relações com os diferentes estratos da organização; os ritmos de trabalho; a competição entre os colegas de trabalho, entre outras. Notemos que os fatores evidenciados pelos próprios sujeitos da pesquisa correspondem, quase sob medida, ao conjunto das funções que devem ser realizadas por tais cargos. Isso significa que o estresse já está sendo tomado como inerente à própria função. Sendo assim, este estudo pôde nos revelar que o estresse não é especialmente a consequência de uma crise ou de uma situação passageira, mas, sim, que ele é gerado pelo próprio funcionamento da empresa, ou seja, pela política de gestão, que vem determinando uma organização do trabalho e algumas condições laborais propícias ao desenvolvimento de males como o banalizado/naturalizado estresse.

Diante de todos os efeitos avessos a um desenvolvimento saudável do indivíduo em seu ambiente de trabalho e ao que deveria ser considerado como uma profusão de epidemias, as reações dos poderes públicos e das empresas são praticamente imperceptíveis ou, na maioria das vezes, inexistentes. Vejamos o que coloca Gaulejac (2007) a respeito disso:

Cabe a cada trabalhador ‘se cuidar’, como se fosse pacífico que aí se trata de um sintoma de vulnerabilidade psíquica que necessita um apoio psicológico ou um auxílio médico. É o paciente que deve tirar as consequências disso e aprender a viver com a situação. (p. 223).

Destarte, observamos que as condições e a organização do trabalho que provocam esses males não são postas em questão. Muito pelo contrário, para a empresa, pretende-se que a hiperatividade e o estresse tenham um caráter estimulante, sendo necessário aprender a transformá-los em “estímulos positivos”, para assim terem um desempenho favorecido.

A partir do exposto, a tese aqui proposta visa estabelecer uma associação entre as relações de trabalho que se estabelecem nas organizações estratégicas no mundo contemporâneo e o funcionamento social e até mesmo patológico que se desenvolvem

nestes espaços com outro fenômeno social, que é o jogo – e mais especificamente, o jogo de poker,⁴ que se popularizou principalmente na última década em todo o mundo. Essa associação faz-se oportuna, já que esse jogo e seu universo econômico, social, psicológico, midiático etc. apresenta pontos analisadores ardilosos das relações que se estabelecem no trabalho e no mundo social contemporâneo, tais como: objetivos do jogo, estruturação normativa, possibilidades dentro do jogo (vitória, derrota, “blefe”, intimidação etc.), significação psicológica para o jogador, adoecimento pelo jogo descontrolado, desenvolvimento de um perfil valorizado socialmente no contemporâneo, entre outros. Para tanto, vejamos, abaixo, como se configura o jogo de poker, com vistas a ilustrar o mundo do lazer – e do possível trabalho – que se estabelece de modo a introduzir o panorama que permitirá nossa análise.

História do jogo de poker

Existia, no século XVI, um jogo de origem alemã denominado “Pochen”. A palavra Pochen significa “bater na mesa”, mas também tem o sentido de “jogar” ou “apostar”. Era um jogo composto de três etapas, sendo que a etapa do meio lembrava muito o poker atual. No entanto, como o poker floresceu em terras francesas, é muito provável que seu ancestral direto seja o “Poque”, versão francesa do Pochen. Supõe-se que os franceses são os grandes responsáveis pela disseminação do poker nos Estados Unidos, utilizando a cidade de Nova Orleans, fundada por eles em 1718, como porta de entrada para o jogo. Porém, há relatos que o jogo foi visto na cidade pela primeira vez apenas em 1829 – 26 anos após Napoleão vender o estado da Louisiana para os Estados Unidos. O segundo grande disseminador do poker foram os barcos a vapor, que possuíam salões de jogos e que subiam e desciam continuamente o rio Mississippi – o qual praticamente corta os Estados Unidos de alto a baixo (DAMIANI, 2007; DUKE, 2007).

Durante o período da Guerra Civil Norte-Americana (1861-1865), as principais modalidades jogadas eram o *Draw Poker* e o *Five-Card Stud*. O *Draw Poker* foi

⁴ A preferência pelo vocábulo “poker” – e não “pôquer” – é uma atitude estilística de respeito ao campo. Os jogadores e as confederações estaduais e nacional lidam com o vocábulo americano, adotando o padrão e a nomenclatura internacionais. A língua inglesa aparece como um dado do campo, haja vista os inúmeros exemplos de denominar as ações que os jogadores realizam pelos nomes em inglês – *all in, fold, raise* etc. – e as características do jogo que são explicadas, pelos “nativos”, também em inglês – *big blind, small blind, pot, dealer* etc. Por fim, o campeonato brasileiro de *Texas Hold'em – Brazilian Series of Poker* –, além de grafar o termo com o vocábulo americano, determina no regulamento que os comandos em inglês são normalmente aceitáveis. As terminologias e estrangeirismos atrelados ao jogo de poker seguem explicados pelo “Glossário” (p. 214).

substituído pelo *Seven-Card Stud* no início do século XX – enquanto o primeiro é tipicamente relacionado aos *cowboys*, o segundo foi relacionado aos *gangsters*, tão comuns nos filmes que retratam os Estados Unidos daquela época. Foi apenas na década de 1970 que floresceu a modalidade que perdura até hoje e é fenômeno de abrangência global – o *Texas Hold'em*. A difusão da modalidade se deve ao lendário jogo de cinco meses disputado em um cassino em Las Vegas entre Johnny Moss e Nick Dandalos (dois jogadores que vieram a ser campeões mundiais em anos subsequentes), patrocinado por Benny Binion, o criador do *World Series of Poker (WSOP)*,⁵ o maior torneio de poker do mundo (DAMIANI, 2007).

O Texas Hold'em na atualidade: a explosão do fenômeno

O poker é considerado por especialistas o jogo de cartas mais popular do mundo e o mais popular de uma classe de jogos nos quais os jogadores com as cartas total ou parcialmente escondidas fazem apostas para um monte central, após o que o resultante das apostas é atribuído ao jogador (ou jogadores) que possuir (possuírem) o melhor conjunto de cartas dentre os que permaneceram na mão, ou ao jogador restante caso os outros tenham desistido (DUKE, 2007).

Para jogar poker é preciso aprender as regras e os procedimentos básicos do jogo, os valores das várias combinações de cartas e as regras sobre as apostas e seus limites. Há também muitas variantes do poker, categorizadas livremente como poker fechado (como o *Five-card draw*), poker aberto (como o *Seven-card stud*) e *community card poker* (como o *Texas Hold'em*), entre outros.

O *Texas Hold'em* é a versão de poker que conquistou a televisão, a internet, as universidades e milhões de mesas de salas de estar domiciliares na última década. A popularidade do jogo deriva da sua enganosa simplicidade. Suas regras, muito fáceis de aprender, mascaram a complexidade típica de um jogo de xadrez.

O jogo de poker apresenta inúmeros desafios. É preciso fazer cálculos estatísticos enquanto se observa os oponentes para captar dicas físicas e psicológicas que indicarão quais são as cartas que estão segurando ou quais serão seus prováveis movimentos durante o jogo. Além do mais, exige que você seja um ator capaz de enganar as pessoas que o cercam para que elas não descubram suas intenções. É preciso disfarçar sua satisfação ou desapontamento com suas cartas. A mobilização emocional é

⁵ World Series of Poker – Campeonato Mundial de Poker que é realizado anualmente em Las Vegas, Estados Unidos.

enorme e o preparo psíquico é determinante, uma vez que o jogo pode ser tanto empolgante e realizador, quanto frustrante, humilhante e até brutal. Por essas e outras características, ele raramente é desinteressante.

O objetivo é ganhar o “bolo” (quantia em fichas ou dinheiro que está em jogo naquela rodada) com a melhor mão possível de cinco cartas, usando uma, duas ou nenhuma carta das duas cartas recebidas na mão e qualquer uma das cartas distribuídas abertas na mesa. Você também pode ganhar o bolo blefando para seus adversários, fazendo-os desistir das suas mãos, porque pensam que você tem uma mão melhor (ver regras dessa variante no “Anexo 2”).

A autora e jogadora profissional Annie Duke discute, em sua obra autobiográfica: “Como ganhei milhões jogando no WSOP” (2007), sobre o fato de que em 2003 o *Texas Hold'em* ganhou seu maior reconhecimento no mercado de massa. Nesse ano, o cineasta-documentarista Steve Lipscomb lançou o WSOP no *Travel Channel*, da televisão a cabo, finalmente tornando o jogo acessível aos espectadores em todo o mundo pela introdução da “câmera batom” – microcâmera que permitia que os telespectadores vissem as duas cartas fechadas recebidas pelos jogadores em disputa.

Outro fenômeno que levou o poker a novas alturas de popularidade foi a internet. Com a proliferação de sites especializados, um negócio que hoje movimenta milhões de dólares, o jogo logo se tornou acessível a qualquer um que tivesse um computador em casa (DUKE, 2007).

De acordo com a *PokerPulse*, uma companhia canadense que faz estudos estatísticos, nos primeiros dias de 2003, antes de o poker chegar à televisão, os sites de poker on-line arrecadavam 300.000 dólares diários – soma constituída por uma pequena porcentagem de cada mão jogada (a 3 dólares), que a “casa” ou site ganha como compensação por promover o jogo. Um ano e meio depois, a cifra saltou para 3,2 milhões de dólares, indicando que, diariamente, jogadores apostavam cerca de 124 milhões em mais de uma centena de salas de poker on-line. Vale ressaltar que, na época, somente 2% dos jogadores de poker do mundo participavam dessa modalidade.

Poker: de jogo de azar a esporte e possibilidade de trabalho

O poker brasileiro se fortaleceu com a homologação da Confederação Brasileira de *Texas Hold'em* (CBTH) pelo Ministério dos Esportes, que incluiu a entidade no calendário nacional em 2012. O poker, diferente do que muitos julgam, não é um jogo de azar, e sim de habilidade e raciocínio. Foi o que o Conselho de Ética do órgão

regulador – Conar – anunciou recentemente. Com o auxílio da CBTH e de análises de estatísticas de resultados, o jogo não é mais proibido no Brasil. O Conar chegou à conclusão de que o poker não é um jogo de azar. Caso fosse, determinaria ilegal a prática no Brasil, de acordo com Art. 50 do Decreto-lei 3688/41.

O poker é um jogo de habilidade e essa é a principal diferença entre os jogos considerados de azar, como a roleta: “Quantos livros ou cursos sérios existem para ensinar uma pessoa a vencer na roleta ou na Mega Sena? Nenhum. Isso porque quando faz uma aposta na roleta, a única opção, para vencer, é rezar. Não é possível fazer nada para alterar o resultado. Apenas contar com a sorte.” diz Murta, assessor da *Brazilian Series of Poker* (BSOP)⁶ em entrevista à *Revista Flop* (2012, p. 32). Sobre poker existem centenas de livros com técnicas e análises, além de diversos cursos, fóruns de discussão e grupos de estudos. “Na galeria de campeões mundiais existem jogadores com 10, 11 e até 12 braceletes (títulos mundiais). Eles tiveram sorte? Por que sempre os mesmos nomes?” – completa Murta (FLOP, 2012, p. 32).

Um estudo realizado pelo Prof. Dr. Noga Alon (s/d), da Universidade de Tel Aviv/Israel, sugere que o resultado de um jogo de futebol ou de uma partida de tênis sejam mais influenciados pelo azar do que os resultados de um poker jogado durante uma longa sequência de mãos. De acordo com o autor, o principal motivo para que diversas pessoas ainda não concordem com isso é cultural e favorece uma sugestão psicológica. Sendo assim, há uma tendência a associar o acaso com cartas mais do que com as intempéries climáticas ou protuberâncias de uma quadra ou campo, mesmo quando esses últimos têm uma influência maior no resultado final. O pesquisador conclui, a partir de estudos estatísticos com *modelos simplificados* de mais de 100 mil mãos disputadas, que a prática e o estudo realmente ajudam a evoluir no poker, e, embora a sorte possa desempenhar um papel essencial em uma única mão, demonstrou-se que a habilidade é o principal componente para decidir os resultados de uma longa sequência de mãos. Como a prática comum (em especial para jogadores profissionais) é jogar várias mãos, isso solidifica a conclusão de que o jogo de poker é predominantemente um jogo de habilidade.

Essas foram grandes conquistas na intenção de valorizar as características desse jogo que envolve conhecimento, técnica, estudo e treinamento. Foi nesse sentido que a *International Federation of Poker – IFP* (Federação Internacional de Poker), atualmente

⁶ O BSOP constitui-se de uma série de etapas que são realizadas em diversas cidades do Brasil (em especial capitais estaduais), configurando o campeonato brasileiro de poker.

o maior órgão de representatividade global do Poker, teve recentemente reconhecida a qualificação do Poker como Esporte Intelectivo, com a devida filiação à *International Mind Sports Association – IMSA* (Associação Internacional de Esportes da Mente), entidade que, por sua vez, é integrante da *SportAccord*, atual nomenclatura da *General Association of International Sports Federations – GAISF* (Associação Geral das Federações Internacionais de Esportes), órgão cujo objetivo é possibilitar um fórum de troca de experiências entre as federações internacionais de cada esporte, bem como vincular tais federações internacionais ao Comitê Olímpico Internacional – COI, órgão máximo do esporte mundial.

A imagem relacionada à prática do jogo tem se transformado e o processo em curso vem favorecendo uma desmistificação e consequente desestigmatização da prática do jogo como esporte. Esse cenário permitiu que aqueles que praticavam somente em casa se expusessem com maior tranquilidade e segurança. Surgiram clubes em diversas cidades do país, uma gama de torneios e, por consequência, mais adeptos e apaixonados. Além disso, o esporte ainda contou com o crescimento que a internet propiciou – que pode ser visto por números apresentados pelos principais sites de poker do mundo (<www.pokerstars.com.br> e <www.fulltiltpoker.com/pt>), que estimam aproximadamente de 4 a 5,5 milhões de jogadores on-line apenas no Brasil.

Histórias de sucesso e a possibilidade de ganhar quantias antes impensáveis atraem cada vez mais amadores dispostos a participar de torneios realizados tanto ao vivo quanto pela internet, almejando fazer do esporte uma profissão. Mas, como alertam jogadores já consagrados, é preciso bom senso e muito preparo antes de “largar tudo” para viver das cartas. “Nenhum ‘novo’ jogador deve decidir assumir o poker como profissão. Existem centenas de livros de estratégias e técnicas de jogo, além de fóruns de discussão, treinamento com profissionais e cursos.” sinaliza Murta (Revista Flop, 2012, p. 33). Mais do que isso, antes de decidir tornar-se um profissional e viver de poker, o jogador deve ter uma série de resultados positivos regulares, em uma grande amostragem de mãos e torneios, para justificar que é, de fato, uma decisão correta.

O poker no Brasil: profissionais de sucesso e seus ganhos espetaculares

Alimentado pela internet e pela publicidade, o poker se difundiu e se internacionalizou na última década como passatempo para a maioria de seus praticantes. Para uma elite de jogadores "ex-amadores", entretanto, o jogo virou plano de "carreira".

Em entrevista para a *Revista Veja*, André Akkari, hoje com 40 anos, um dos melhores jogadores profissionais de poker do Brasil, afirma: "O objetivo é ficar empatado [no dinheiro], ganhando e perdendo pouco todos os dias. Um dia você 'estoura' e ganha bastante" (VEJA, 2010, s/p).

O sucesso do poker pode ser comprovado no torneio *Latin American Poker Tour* (LPTA) que ocorreu na capital paulista. O evento reuniu 536 participantes, parte deles selecionados on-line. Segundo Celso Forster, gerente de um site de poker on-line e um dos organizadores do evento, o aumento da procura pelo esporte se deve ao "efeito *moneymaker*". "Foi quando o amador Chris Moneymaker conseguiu se classificar jogando pela internet para uma competição e faturou, sozinho, US\$ 8,9 milhões em 2003. A partir daí, as pessoas viram que era possível ganhar um torneio e começaram a estudar poker e a participar de competições", explica Forster (VEJA, 2010, s/p).

De acordo com o curitibano Alexandre Gomes, 28 anos, um dos campeões mundiais do *World Series of Poker* (Campeonato Mundial de Poker), nem sempre o que se ganha na mesa reflete o lucro que a pessoa tem. Já que, de acordo com o jogador, é necessário ter metas, perseguir o resultado no longo prazo. Em um torneio, Alexandre ganhou US\$ 1,7 milhões, mas ele afirma que joga o ano todo para conseguir bons valores em dinheiro (ALFA, 2010).

Embora o valor dos prêmios seja tentador, os profissionais afirmam que entrar no mundo do poker exige dedicação, estudo e muito investimento. André Akkari, que joga quase que exclusivamente on-line, afirma que participa de 20 torneios simultâneos. "São 20 janelas [do programa de poker] abertas ao mesmo tempo mostrando as mesas de jogo. Não recomendo para nenhum iniciante" (VEJA, 2010, s/p).

No entanto, ele conta que já ganhou US\$ 200 mil em um torneio pela internet. "Tinha uma empresa de tecnologia e, como todo brasileiro, passei alguns perrengues com o dinheiro. Hoje posso dizer que posso dar uma vida boa para minha esposa e duas filhas" (VEJA, 2010, s/p).

Quando começou a jogar poker "por diversão", em 2005, Alexandre Gomes diz que foi jogando pela internet que ele começou a aprender mais sobre o jogo. Afirma ter compreendido o mundo desse esporte e visto que ele é muito mais complexo do que

parece. Para ilustrar, Gomes relembra uma frase consagrada dentro do jogo: “levam-se cinco minutos para aprender o poker e uma vida inteira para entendê-lo” (ALFA, 2010).

Gomes, que largou a advocacia e hoje dá palestras e viaja o mundo participando de torneios de grande porte, diz ganhar muito dinheiro com o poker. No entanto, afirma que, cotidianamente, é preciso estudar muito. Compra muitos livros e estuda as evoluções constantes do esporte. Para melhores rendimentos no jogo, estuda, também, Matemática, Estatística e Psicologia do Comportamento. Sua jornada de trabalho entre jogos, estudo e treinamentos que ministra gira em torno de sessenta horas semanais.

Entre as mulheres, o jogo é menos difundido, mas também há as que se seduziram pelo poker. A carioca Maria Eduarda Mayrinck se apaixonou pelo *Texas Hold'em* em 2004. Maridu (como é conhecida) formou-se em Sociologia, fez um curso de cinema na Califórnia e trabalhava como roteirista na Rede Globo, escrevendo para programas humorísticos, como *A Diarista*, *Zorra Total* e *Sob Nova Direção*. Sua decisão de trocar a televisão por uma carreira como jogadora profissional chocou a família: “Meus irmãos são banqueiros. Para conseguir o apoio deles, tive de fazer uma apresentação em *Excel* expondo a minha lucratividade no longo prazo. No começo, diziam que eu estava maluca. Hoje, eles me apoiam.” (VEJA, 2010, s/p) Atualmente, Maria Eduarda mora em Las Vegas e afirma: “Ganho 100 vezes mais jogando poker do que ganhava como roteirista na [Rede] Globo” (VEJA, 2010), disse ela em entrevista por telefone, enquanto cozinhava e participava de seis torneios on-line simultaneamente.

Daniela Zapiello, 24 anos, há pouco tempo se tornou profissional, mas afirma que consegue viver com os prêmios dos torneios on-line de poker. Ela afirma: “Gosto de jogar pela internet porque tem mais ação, é possível jogar em mais mesas, é mais emocionante e agressivo”, conta. “Já cheguei a ganhar US\$ 20 mil de prêmio em um torneio on-line e US\$ 100 mil em outro ao vivo” (VEJA, 2010, s/p).

No entanto, a jovem, que diz viver bem apenas com o valor recebido de prêmios de torneios de poker, alerta que jogar pela internet pode ser perigoso, pois, na medida em que você participa de diversos torneios, é mais difícil manter o controle do dinheiro.

Diante do que foi apresentado, a proposta de analisarmos as relações de trabalho dos jogadores profissionais de poker – os modos de vida desenvolvidos nesse mundo de trabalho – torna-se promissora caso vislumbradas em paralelo às relações de trabalho

desenvolvidas em organizações com modos de gestão estratégica, uma vez que ambos revelam-se como fenômenos sociais com processos de subjetivação característicos, que permitem uma leitura das feições psíquicas, éticas e ideológicas que compõe nossa sociedade.

O objetivo geral da pesquisa foi, portanto, compreender as relações de trabalho dos jogadores profissionais de poker, no momento do reconhecimento da carreira, à luz da Psicossociologia, a partir de um paralelo com as políticas de gestão desenvolvidas nas organizações estratégicas. Os objetivos específicos foram: compreender como se estruturam as relações de trabalho dos jogadores profissionais de poker; analisar como se configura o processo de mediação/dominação da “organização-poker” sobre os profissionais que nela “trabalham”; e, por fim, elucidar o sofrimento no trabalho e como se configura a dinâmica saúde-doença dos jogadores profissionais de poker.

Esta pesquisa fundamentou-se teórico-metodologicamente na abordagem da Psicossociologia, que se interessa pelo indivíduo em situação, circunstância, ou seja, recusa-se a separar o indivíduo e o coletivo, o afetivo e o institucional, os processos inconscientes e os processos sociais para a análise das relações de trabalho que se desenvolvem nos diversos cenários.

A Psicossociologia trabalha com as relações entre o social (suas dimensões emocionais, subjetivas, afetivas e inconscientes) e o psiquismo (aqui compreendido como “modelado” pela cultura, língua e pela sociedade), introduzindo um questionamento “fenomenológico sobre ‘o sujeito’ e a sua historicidade, isto é, sobre as capacidades e as resistências que conduzem os indivíduos e os grupos a produzirem a sua história, a quererem mudar o mundo e a operarem mudanças neles próprios” (GAULEJAC, 2001, p. 37).

Deve-se ressaltar a relação da pesquisa em Psicossociologia com a ética do trabalho científico, que se traduz por meio de uma observação cuidadosa e pela inferência legítima. Lembremos, no entanto, que a verdade em psicossociologia é apenas relativa, subjetiva, e não nos leva a soluções definitivas. Sendo assim, a pesquisa compreenderia a passagem do sensível para o inteligível, daquilo que pode ser compreendido e comprovado, a partir da construção de premissas para se chegar a considerações necessárias.

Para tanto, a coleta de dados foi composta por entrevistas individuais com três jogadores profissionais de poker adidos pelos dados contidos em obras com caráter

autobiográfico de três outros jogadores, a saber: *O poker como negócio: onde termina o hobby e começa o negócio*, de Dusty Schmidt; *Poker: a essência do Texas Hold'em – estratégias para se tornar um vencedor*, de Carlos Mavca; e *Como ganhei milhões jogando no WSOP*, de Annie Duke, visando elucidar os pontos que compreendam a análise proposta pelos objetivos da pesquisa.

A entrevista é uma ferramenta basal do método clínico e é, portanto, uma técnica de investigação científica em Psicologia. A entrevista psicológica seguiu a abordagem *aberta*, ou seja, o entrevistador teve liberdade para realizar as perguntas ou para fazer suas intervenções, permitindo, assim, toda a flexibilidade necessária em cada caso particular.⁷ No entanto, devemos sublinhar que:

[...] a liberdade do entrevistador, no caso da entrevista aberta, reside numa flexibilidade suficiente para permitir, na medida do possível, que o entrevistado configure o campo da entrevista segundo sua estrutura psicológica particular, ou – dito de outra maneira – que o campo a entrevista se configure, o máximo possível, pelas variáveis que dependem da personalidade do entrevistado (BLEGER, 1998, p. 03).

Dessa maneira, entendemos que todo ser humano tem sua personalidade sistematizada em uma série de pautas ou em um conjunto ou repertório de possibilidades (BLEGER, 1998). E foram estas que esperamos que atuassem ou se exteriorizassem durante a entrevista. Assim, a entrevista funcionou como uma situação em que se observou parte da vida do sujeito, logo que: “a representação de um objeto é tanto a síntese possível a um dado indivíduo, num determinado tempo e espaço, de um processo no qual ele, em sua totalidade, está envolvido, quanto leva marcas da inserção deste mesmo indivíduo na totalidade social” (MADEIRA; ALLOUFA, 1996, p. 12).

De acordo com Mendes (2007), é importante a concentração e o envolvimento emocional, não colocando o sujeito da pesquisa na condição de objeto. Desse modo, o pesquisador assumiu uma atitude clínica. Tal atitude implicou priorizar a lógica do entrevistado, centrando-se na relação subjetiva dele com o objeto do discurso – no caso, a organização do trabalho com o jogo de poker, prazer-sofrimento (intrínseco nas relações de competitividade, risco, as condições de trabalho, ganhos-perdas, informalidade, estigma social etc.), as mediações, os processos subjetivos e intersubjetivos e o processo saúde-adoecimento.

⁷ O roteiro de entrevista encontra-se no Anexo 1.

No momento das entrevistas, os vínculos (simbólicos, afetivos, ideacionais, sociais) foram estabelecidos. À medida que o entrevistado falava, o entrevistador, na escuta, se envolveu no discurso do entrevistado, buscando apreender os conteúdos psicológicos latentes, além do manifesto, que se revelavam nas verbalizações.

Não havendo espaço para escuta, que pressupõe dúvida do que está posto, haveria um comprometimento da interpretação final dos resultados. O discurso oficial seria tomado como verdade, e esse discurso, geralmente, é o discurso voltado para a manutenção da organização do trabalho (visível no jogo de poker e no discurso de seus praticantes como atividade profissional, principalmente devido ao seu momento de construção da identidade profissional e luta pela desestigmatização social) e para a “formatação” do pensamento do trabalhador, estando, assim, impregnado de mediações que precisam ser elucidadas para apreensão mais fiel do trabalho e dos processos intersubjetivos a ele articulados.

A análise das entrevistas realizadas transcorreu a partir do processo de análise dos núcleos de sentido (ANS). Esta consiste no desmembramento do texto em unidades, em núcleos de sentido formados a partir da investigação dos temas psicológicos sobressalentes do discurso. É aplicada por meio de procedimentos sistemáticos, que envolvem definição de critérios para análise e tem a finalidade de agrupar o conteúdo latente e manifesto do texto, com base em temas constitutivos de um núcleo de sentido, em definições que deem maior suporte às interpretações.

Descrição dos jogadores entrevistados e dos autores dos livros que foram fontes de informações para a análise

M. R. – Entrevistado 1

Formado em Administração e ex-empresário do ramo de eventos. Passou a jogar profissionalmente em 2007 e em 2008 e 2009, foi eleito o melhor brasileiro na modalidade “*sit and go*” online. No ano de 2010 foi eleito – a partir de seus resultados – o melhor do mundo na modalidade. Já acumula mais de 1,5 milhão de dólares em premiações. Hoje é, também, proprietário de um clube de poker na cidade de Ribeirão Preto (interior do Estado de São Paulo).

A. L. – Entrevistado 2

Formado em Educação Física. Joga poker profissionalmente desde 2006. Exerce o poker online, mas tem sua principal fonte de renda advinda dos jogos ao vivo em clubes de poker na cidade de São Paulo e, especialmente, de premiações provenientes de campeonatos no circuito latino-americano. Suas premiações ultrapassam a marca de 1 milhão de dólares.

I. T. – Entrevistado 3

Cursou Administração na Fundação Getúlio Vargas. Morou um tempo na Inglaterra, depois nos Estados Unidos, onde se especializou em franchising. Voltando ao Brasil, criou uma rede de escolas de inglês que, posteriormente, seria vendida e faria dele um empresário bem sucedido ainda jovem, na casa dos trinta e poucos anos. Em 2006 resolveu se dedicar ao poker como jogador profissional, tendo conseguido resultados bastante expressivos tanto no poker ao vivo quanto no online (aproximadamente 2 milhões de dólares em premiações).

Annie Duke

Vencedora de 1 bracelete da WSOP, Annie Duke é uma das jogadoras de poker mais famosas do esporte. Duke nasceu em Concord, New Hampshire – EUA e graduou-se em Psicologia chegando a exercer, por alguns anos, a carreira acadêmica. Joga desde 1996. O ano de 2010 foi ótimo para Duke. No início do ano, ela venceu o NBC National Heads-up Poker Championship 2010, derrubando 64 jogadores. Em 2010 ela também ganhou 2 milhões de dólares no inaugural *World Series of Poker - Tournament of Champions*. Na época, esta vitória foi o maior dinheiro pago em um único evento para um jogador de poker feminino. Duke ganhou um bracelete da *World Series Poker*, em *Omaha HiLo*, e mais de três milhões de dólares em torneios.

Dusty Schmidt

Formado em Administração. Ex-jogador profissional de golf. Teve que abandonar a carreira devido a um ataque cardíaco. Trabalhou na empresa de seu pai, mas em 2006 entra profissionalmente no poker online. Em nove anos de carreira já acumula mais de 6 milhões de dólares em ganhos e nunca teve um mês de perdas. Jogador com status de SuperNova Elite no site do PokerStars.

Carlos Mavca

Carlos Mavca cursou economia na UFRJ e Jornalismo na UERJ. Ex-empresário do ramo alimentício, conheceu o Texas Hold'em em 2006 e hoje é um dos principais jogadores brasileiros de poker ao vivo. Estudioso das teorias do jogo ele tem experiências nos clubes cariocas e ajuda a administrar o Clube Ases do Poker, considerado por muitos o berço dos principais jogadores do Rio de Janeiro. O autor é Bicampeão Niteroiense e conquistou o título de Campeão Estadual do Rio de Janeiro de 2009. Iniciou-se em torneios internacionais em 2010 e acumula inúmeras premiações online. Mavca conquistou uma série de eventos no Rio de Janeiro no cenário ao vivo e ainda tem um programa de treinamento destinado a iniciantes.

A tese estruturou-se em três capítulos. O primeiro deles trata do jogo e, a partir de uma breve abordagem histórica, trabalha a significação social e psicológica dos jogos até situar o lúdico e a construção de uma ideologia da ação esportiva e do desempenho na contemporaneidade. Esse capítulo aborda, ainda, o processo de descontrole frente ao jogo e as possíveis patologias associadas/consequentes. Por fim, o capítulo apresenta a história do jogo que é o objeto de estudo desta pesquisa – o poker – e retrata seu panorama na sociedade atual. No segundo capítulo, discutimos as relações de trabalho em tempo de “aventura”, *performance* e virtualidade. Realizamos uma análise teórica das características que configuram o mundo do trabalho na sociedade contemporânea a partir do paralelo entre dois processos: as relações de trabalho que se estabelecem em organizações com modelo de gestão estratégica e aquelas desenvolvidas e vivenciadas pelo cotidiano de trabalho como jogador profissional de poker. Já o terceiro capítulo foi constituído por meio de análises dos núcleos de sentido levantados a partir de três

entrevistas realizadas com jogadores profissionais de poker, que foram convidados a refletir sobre questões como: o brincar e os jogos, o poker, a formação profissional, o cotidiano de trabalho como jogador desse esporte, a “categoria ocupacional”, o estigma social, o risco e as demais pressões, sofrimento e prazer no trabalho, o glamour etc. Também foram extraídos relatos das obras de três autores-jogadores profissionais de poker. Essas obras foram escolhidas porque apresentam relevância frente aos objetivos desta pesquisa; a coerência se faz ainda mais palpável, pois são obras carregadas de relatos experienciais do cotidiano de trabalho como jogador profissional de poker e as nuances relacionadas a ele. Em um último momento da tese, foram tecidas as considerações finais onde buscamos realizar uma síntese do que fora discutido durante a tese, de modo a retomar o caminho percorrido para discutir como se configuram as relações de trabalho dos jogadores profissionais de poker no cenário contemporâneo, em especial ao que concerne aos aspectos relacionados à subjetividade e saúde dos jogadores-trabalhadores.

Capítulo 1 – Jogos: história, significação social e psicológica, patologias associadas e o poker na sociedade contemporânea

A hipótese subjacente a este momento da pesquisa é a de que trabalho e jogo possam ser considerados como dimensões de um mesmo movimento, no qual, se há oposição, também surge associação e complementaridade, até mesmo identificação e sobreposição.

Parece válido, para a realidade chamada “jogo”, uma modificação que a aproxima do plano da profissão e da obrigação, começando a ocorrer, por exemplo, no caso do esporte, novas formas de atividade que, sendo jogos – provindos do universo do lazer e do amadorismo –, hoje podem ser identificadas como trabalho. Encaixa-se aqui o jogo de habilidade que se tornou possibilidade de atuação profissional: o Poker. De modo que, para compreender bem um desses fenômenos, é preciso focar o outro. Ou seja, onde se estudar o trabalho, procede iniciar pela compreensão do jogo, e onde se tem a intenção de compreender todo o significado do fenômeno humano chamado jogo, pode-se terminar pela necessidade de revisão do conceito e consideração do mundo concreto do trabalho.

O jogo

Verifica-se na vida humana, de acordo com proposição feita por Johan Huizinga (1991), que, de forma tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos, encontra-se o *jogo*. O autor crê que, depois do *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* (que inclusive deu título à sua obra) merece um lugar em nossa nomenclatura. Tal autor aponta, já há algumas décadas, que a Antropologia, a Sociologia, a Psicologia e as demais ciências a elas ligadas têm, até hoje, prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização.

Considerando a relevância do jogo e do lúdico para a sociedade humana e a escassez de estudos científicos que se voltam à compreensão destes na interlocução com outros fenômenos culturais, como o trabalho, adentremos nesse mar pouco navegado a partir do entendimento da natureza e do significado do jogo.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo, cada um pode entendê-la de modo distinto. Podemos nos referir a jogos políticos, de

adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, cartas... Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; já no jogo de xadrez, regras padronizadas é que permitem a movimentação das peças (KISHIMOTO, 1993).

Mesmo em suas formas simples, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, ultrapassando os limites da atividade puramente física ou biológica. Isso porque ele apresenta uma função *significante*, ou seja, contém um determinado sentido. Nele, existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação. Dessa forma, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não apenas material em sua própria essência (HUIZINGA, 1991).

A ludicidade se materializa em todo o processo de humanização do homem, no qual se expressam, principalmente, os sentimentos de prazer e de alegria como inspiração/impulso para os diversos jogos. Segundo Santin (1994, p. 28), “a ludicidade se constitui por uma atmosfera de total liberdade e autonomia”. Para o autor, a ludicidade surge da vontade de “querer brincar”, de forma espontânea e surpreendente: para que o lúdico desapareça, basta não querer mais. Ressalta, ainda, que a ludicidade “[...] não pode ser apreendida pela palavra, mas pela fruição. O comportamento lúdico é vivência, isto é, é fruição” (Idem).

Mas o que há de realmente divertido no jogo? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que a multidão imensa pode ser levada até o delírio por um jogo de futebol, basquete ou qualquer outra modalidade? A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser reduzidamente explicados por análises biológicas. Contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que residem a própria essência e a característica primordial do jogo. Um raciocínio simplista nos indicaria que a natureza poderia igualmente ter oferecido às suas criaturas todas essas funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, de acordo com Huizinga (1991), ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento decorrentes do jogo.

Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. Por conseguinte, a própria existência do jogo é uma confirmação permanentemente da natureza supralógica da situação humana.

O objeto de nosso estudo é o jogo poker como forma específica de atividade, como *forma significante*, como função social. Procuramos analisar, em um primeiro

momento, os impulsos e hábitos naturais que condicionam o jogo em geral, tomando-o em suas múltiplas formas concretas, como estrutura propriamente social. Posteriormente, procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observaremos a ação delas no próprio jogo, procurando, assim, compreendê-lo como fator cultural da vida.

Vejam, portanto, como o jogo vem se configurando historicamente:

Seja como for, para o indivíduo adulto e responsável o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas “horas de ócio”. Liga-se a noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual (HUIZINGA, 1991, p. 10).

Os sujeitos, em especial as crianças, brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside uma das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ele próprio ser liberdade. Ou seja, ao postular a natureza livre do jogo, Huizinga (1991) o coloca como atividade voluntária do ser humano. Nesse caso, se imposto, deixa de ser jogo.

Outra característica intimamente ligada à primeira é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.⁸

Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade. De acordo com Huizinga (1991), em situações específicas, o jogo pode saturar-se de seriedade. Exemplos claros podem ser encontrados no campo do “jogo do trabalho” – que tem como representantes a atividade laboral nas Organizações Estratégicas – e no jogo profissional de poker; ambos (por sua estrutura formal) são reprodutores do imperativo da seriedade e da severidade do jogo, pois, apesar de manterem algumas características lúdicas, exigem

⁸ No poker como profissão, isso promove uma ambivalência, já que o jogo produz e se torna “vida real”.

dos trabalhadores-jogadores um perfil responsável em prol do desempenho e do sucesso.

O jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma a ele, e a consciência de tratar-se “apenas” de um jogo pode ficar em segundo plano. A alegria que está indissolivelmente ligada ao jogo pode transformar-se não só em tensão, mas, também, em impulsividade. A frivolidade e o êxtase são os dois polos que limitam o âmbito do jogo.

No que concerne às características formais do jogo, os participantes e observadores dão grande ênfase ao fato de ele ser desinteressado, uma vez que, de acordo com Huizinga (1991), ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos. O jogo se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim que, em primeira instância, ele se apresenta a nós como um intervalo em nossa vida cotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, parte integrante da vida em geral. Enfeita a vida, ampliando-a, e nessa medida aproxima-se de uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, ao seu valor expressivo como função cultural.

O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. Esta é uma de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até ao fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço.⁹ Possui um caminho e um sentido próprios.

O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Vejamos o efeito psicológico de dominação do jogador a partir das emoções/tensões geradas pelo jogo. Huizinga (1991, p. 12) propõe que: “A pura avareza não joga; nunca arrisca”. E a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo e essa intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando.

⁹ Qual é o fim para o jogo de poker? Seria a vitória? Seria o término da mesa? Mas, por exemplo, no poker on-line, a mesa nunca acaba! Na sociedade em que espaços e tempos têm suas “noções alteradas”, o jogo não tem fim e os espaços não são mais demarcados. Tempo de vida virou tempo de jogo e a espacialidade é globalizada.

O elemento tensão, a que acabamos de nos referir, desempenha no jogo um papel especialmente importante. Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até ao desenlace; o jogador quer que alguma coisa “vá” ou “saia”, pretende “ganhar” à custa de seu próprio esforço. O jogo é “tenso”, como se costuma dizer. É esse elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como o quebra-cabeça, as charadas, os jogos de armar, os jogos de cartas, o tiro ao alvo –quanto mais presente estiver o elemento competitivo, mais apaixonante se torna o jogo. Essa tensão chega ao extremo nos jogos de azar e nas competições esportivas. Embora o jogo como tal esteja para além do domínio moral do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua “lealdade”. Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo (no decorrer do capítulo, veremos mais detalhadamente a normatização e a ética nos jogos).

Os jogos e brincadeiras são fundamentais na própria transmissão de valores culturais de um povo e, nesse sentido, constituem-se verdadeiros instrumentos de socialização. Quanto a isso, diz Civita (1978, p. 12):

Entre suas várias funções sociais, os jogos sempre foram instrumentos de ensino e aprendizado e, também, uma forma de linguagem usada para a transmissão das conquistas da sociedade em vários campos do conhecimento. Ao ensinarem um jogo, os membros mais velhos de um grupo transmitiam – e ainda transmitem – aos jovens e às crianças uma série de conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural do grupo. Ou seja: ao ensinarem um jogo, estão ensinando a própria vida.

Os jogadores entram em contato o tempo todo, durante o jogo, com signos produzidos pela cultura à qual pertencem. Para Brougère (1997), a brincadeira de casinha, os brinquedos de guerra e os heróis da televisão são elementos que encerram em si variadas ideologias e representativos significados. É nesse sentido que ocorre a bidirecionalidade da transmissão cultural, pois a atividade de jogar/brincar é estruturada conforme os sistemas de significado cultural do grupo ao qual o jogador pertence. Mas, ao mesmo tempo, essa atividade é reorganizada no próprio ato de jogar/brincar, de acordo com o sentido particular atribuído pelo jogador às suas ações, em interação com seus pares ou com os membros mais competentes de sua cultura. Nesse processo, tanto

os significados coletivos quanto os sentidos pessoais são remodelados e redefinidos continuamente.

Por meio de jogos e brincadeiras uma criança aprende a cultivar os valores, costumes e crenças da cultura à qual pertence e é desse modo que ela se prepara para a vida e amadurece para tornar-se um adulto em seu meio social. Como coloca Florestan Fernandes (1989), é a partir do exercício de jogos e brincadeiras que a criança instrui-se a agir como ser social, na medida em que aprende a cooperar e a competir com seus iguais, a se submeter e a valorizar as regras sociais existentes na herança cultural. Além do mais, por intermédio dos jogos ela pode compreender a importância da liderança e da identificação com centros de interesses “suprapessoais”. Por fim, o autor ainda acredita que os jogos e brincadeiras permitem a introjeção de técnicas, conhecimentos e valores que podem se tornar objetivos culturalmente.

Ao incorporar os valores para que se torne um membro ativo de seu grupo social, preparando-se para a vida adulta, a criança ainda internaliza os elementos necessários à construção de sua própria identidade como sujeito.

Um exemplo bastante claro de como jogos e brincadeiras servem de preparação para a vida social pode ser encontrado nas sociedades indígenas. Pelo fato de não apresentarem, na maioria das comunidades, uma rígida distinção entre mundo infantil e adulto, as brincadeiras dos pequenos indígenas giram normalmente em torno das atividades corriqueiras de seus pais, sendo praticamente uma reprodução destas (com a devida adaptação segundo suas possibilidades físicas). Assim, a caça e a domesticação de pequenos animais é uma das atividades infantis mais comuns nas culturas indígenas e cumprem a função primordial de tornar os pequenos índios futuros caçadores úteis à comunidade.

A própria origem dos brinquedos revela a relação indissociável destes com o universo adulto. Segundo Walter Benjamin (1984), os brinquedos são construídos primordialmente a partir dos instrumentos do mundo adulto que, desse modo, ganham uma dimensão lúdica, passando à categoria de brinquedos infantis e perdendo, na maioria das vezes, seu sentido original. Alguns exemplos disso são o chocalho, originalmente um objeto para espantar maus espíritos, o cavalo de pau, principal meio de transporte da época, e o cata-vento, imitando o moinho de vento. Todos eles constituem importantes instrumentos do cotidiano que as crianças transformaram em brinquedos infantis por força de sua imaginação.

Isso significa que, se por um lado jogos e brincadeiras são de domínio universal, pertencendo à cultura humana em geral, por outro estão profundamente ligados ao contexto histórico específico em que são (re)produzidos, de modo a refletir as relações políticas, culturais e econômicas de uma época. Se o xadrez praticado na Índia antiga era composto por peças que representavam marajás, o mesmo jogo, na França napoleônica, continha peças que simulavam reis e imperadores – incluindo o próprio Napoleão. O universal dos jogos se particulariza nas sociedades históricas em que são praticados, de modo a espelhá-las (HUIZINGA, 1991).

Segundo Prezotto (1999), há tanto uma memória coletiva quanto outra individual no momento em que o sujeito se insere numa brincadeira. A primeira refere-se à incorporação de práticas que vêm sendo reproduzidas pelos vários povos ao longo da história; a segunda, por sua vez, diz respeito a atividades tipicamente coletivas que permitem ao sujeito vivenciar a experiência de transitar entre o pessoal e o grupal, recuperando sua própria história de vida. Essa história de vida, por seu turno, insere-se num contexto histórico muito específico, o que faz com que os jogos deixem de ser apenas uma simples atividade de entretenimento e se transformem num processo de reprodução social. Sendo assim, por meio deles incutimos valores, formatamos gestos e modulamos corpos que sejam úteis às formas de distribuição do poder e organização da economia da sociedade na qual vivemos.

Huizinga (1991) traça uma história dos jogos a partir da relação do homem com o trabalho. Segundo ele, na sociedade antiga, o trabalho não tinha o valor que lhe atribuímos atualmente, tampouco ocupava tanto tempo do dia. Os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentir unida.

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude ou de cartas levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar “separadamente juntos”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo (CAILLOIS, 1986).

Frente às diversas contribuições sobre o jogo trazidas por Huizinga (1991), muitas características têm despertado interesses de vários estudiosos – como pudemos ver sumariamente acima – e foram criteriosamente abordadas por Tavares e Sousa Júnior (2006).

A primeira está no fato de o jogo ser livre e ser próprio de liberdade. Ele jamais deve ser imposto pela necessidade física ou pela obrigação moral, e nunca é constituído de tarefa, sendo praticado sempre nas horas de ócio; está ligado a noções de obrigação e dever somente quando é constituído por uma função cultural reconhecida.

Na segunda característica, o jogo nega a vida corrente e a vida real. Trata, contudo, de sair da vida real para uma esfera temporária de atividade, escolhendo a própria orientação. A criança sabe diferenciar o “faz-de-conta” da realidade. Esse fazer de conta não impede que o jogo seja realizado com seriedade e com entusiasmo. Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador.

Como terceira característica, verifica-se o isolamento e a limitação, pois o jogo se afasta da vida comum, quanto ao lugar e à duração. Ele é jogado até o fim, considerando os limites de tempo e espaço. No momento de realização do jogo, tudo é movimento, sucessão, associação, separação.

Uma quarta característica considera o jogo como fenômeno cultural. Mesmo após o seu término, ele é conservado na memória, transmitido, podendo tornar-se tradição. A repetição pode acontecer a qualquer momento, mesmo sendo um jogo infantil ou um jogo de xadrez. O limite do espaço no jogo é mais evidente do que o limite do tempo. Todo jogo é realizado em um campo previamente delimitado, em cujo interior se respeitam as regras determinadas.

Já na quinta característica, o jogo cria ordem, introduzindo, no mundo imperfeito, mesmo por tempo limitado, um mundo perfeito. Para essa perfeição, exige-se, portanto, uma ordem suprema e absoluta. O não cumprimento desta prejudica o jogo, privando o jogador de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor.

As regras do jogo: a ética nas relações lúdicas

O jogo desempenha um elemento de tensão importante que significa acaso. No jogo, verificamos o esforço do jogador até o final, pois ele pretende ser vitorioso à custa desse esforço. Dessa forma, a tensão no jogo existe e ela domina os jogos de destreza, como os de xadrez, quebra-cabeças, charadas, os jogos de armar, paciência, tiro ao alvo, poker etc. Nestes, quanto mais presente o espírito competitivo, mais apaixonantes se apresentam. No entanto, a esse elemento de tensão deve ser conferido um valor ético, na medida em que a qualidade do jogador, a capacidade espiritual e a lealdade são colocadas à prova. Isso porque, mesmo ao considerar o desejo da vitória, aquele jogador deverá sempre respeitar as regras do jogo (HUIZINGA, 1991).

Assim sendo, em teoria, reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos à outra característica: ele cria ordem e é ordem. Reiterando, o jogo introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exigindo uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a essa premissa “estraga o jogo”.

Em se tratando das regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma Verdade apresentada como inabalável. E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo.

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um desmancha-prazeres. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que para com o desmancha-prazeres; isso se deve ao fato de este abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e, até mesmo, frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia determinado com os outros. Priva o jogo da ilusão – palavra cheia de sentido, que significa literalmente “em jogo” (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Sua expulsão, portanto, torna-se necessária, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores (HUIZINGA, 1991).

Ao vivenciar o jogo, estamos admitindo regras e estratégias e, a partir do jogo, existe uma internalização e um conseqüente exercício das regras na vida social. Dessa forma, o jogador carrega-as como um repertório presente o tempo todo – princípios que foram apreendidos e assimilados em seus procedimentos, de modo que, ao produzir uma obra com o objetivo de expressar algo, o sujeito não pensa (ou conscientiza-se) das regras, mas não deixa de respeitá-las, porque já foram adotadas por ele como modo de atuar.

A sacralização do lúdico

Diríamos que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar “vida” ou “natureza”. O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire, agora, uma forma poética, de acordo com Huizinga (1991). Na forma e na função do jogo, que em si

mesmo é uma entidade independente desprovida de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira, mais sagrada. “Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado e, assim, o culto vem-se juntar ao jogo” (p. 32).

Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo etc. têm a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade que se torna especial.

Acredita-se, originalmente, que os jogos estavam relacionados aos mitos, práticas religiosas e rituais mágicos, sendo muitas vezes encontrados em escavações arqueológicas junto a tumbas e sarcófagos, sobretudo os jogos de tabuleiro e de cartas. O baralho, por exemplo, que muito provavelmente foi difundido na Europa pelos árabes (naipes, nome dado às cartas na Península Ibérica, deriva do árabe *na'ib*, que significa “jogo”), era por eles utilizado com fins divinatórios (CAROLI; MARINELLO, 1995). Em outros grupos, o cabo de guerra representava simbolicamente a dramatização da luta entre as forças da natureza. Já a amarelinha estava ligada aos antigos mitos sobre os labirintos e as jornadas que os espíritos faziam da Terra ao Céu após a morte, tal como os povos primitivos os representavam há milhares de anos. O mesmo ocorria com os dados que sucederam os astrágalos, búzios e demais objetos utilizados nas práticas de adivinhação (CIVITA, 1978).

O jogo na modernidade

No século XVIII, o jogo sofre grandes preconceitos concernentes aos seus valores éticos e sociopolíticos, pois entram em cena discussões sobre o vício. Surge a proibição pela Igreja, por ser o jogo fonte de prazer e, por conseguinte, passível de ser banido do espírito humano (interessante ressaltar que apenas jogos das festas religiosas eram permitidos). No contexto de todas as formas de exclusão do jogo, Duflo (1999, p. 14) coloca: “para julgar o jogo, é preciso compreender quais são suas funções e seus efeitos no conjunto das atividades humanas”.

A onipresença do jogo e dos jogadores na sociedade do século das luzes explica, em parte, o fato de que os pensadores não tenham podido se contentar em ignorar esse

aspecto das atividades humanas. Assim, o jogo tornava-se claramente o lugar onde certa engenhosidade humana germinava sem a coerção do real (DUFLO, 1999).

A partir de Schiller, surgem algumas transformações, no sentido de concretizações e formulações de conceitos com a expressão de uma ideia sobre a educação estética do homem, segundo a qual o homem só seria de fato homem quando joga, o que já aponta uma grande inversão nos conceitos. O jogo é considerado, por Schiller (2002), como vetor de harmonia, portanto, de beleza e de equilíbrio, tanto para o físico quanto para o espiritual do homem, sendo idealizado a partir da concepção de totalidade do homem quando joga e não como soma de elementos indissociáveis. Assim, o jogo revela-se como princípio de unidade e também como princípio de legalidade e liberdade.

Ainda na época moderna, a partir do desenvolvimento do modelo social burguês, com o avanço do capitalismo, com seu auge marcado pela Primeira Revolução Industrial, o jogo e o jogar assumem funções ligadas à lógica da produção e do consumo, característica que se expande na sociedade contemporânea.

O jogo esportivo

De acordo com Bruhns (1996), o modelo do esporte atual não deve fazer com que o jogo seja confundido ou mesmo se transforme em esporte. Conforme a autora, não se pode traçar uma ampla semelhança entre jogo e esporte, mas sim algumas relações que fazem com que, se o primeiro pode se transformar no segundo, o esporte também pode vir a ser um jogo, desde que com determinadas condições, tais como o relaxamento das regras, uma menor organização, a ausência da busca incessante da vitória, entre outras.

Nessa relação conceitual entre jogo e esporte, podemos afirmar que o esporte é apenas uma das manifestações de jogo, dentro de um contexto bastante socializado e universal. Porém, Bruhns (1996, p. 39) deixa claro que:

[...] não se deve restringir o jogo à imposição de regras, modelos, busca de rendimento, recordes, medalhas, juízes, capitães, etc., que, se por um lado, caracterizam o esporte, acabam descaracterizando o jogo, o qual apresenta componente como a espontaneidade, a flexibilidade, o descompromisso, a criatividade, a fantasia, a expressividade, etc., com características culturais próprias.

Além do mais, o esporte é organizado e institucionalizado por meio de suas entidades, ligas, associações e federações. Essa institucionalização, o surgimento desses órgãos que comandam e detêm o poder no meio esportivo, faz com que surja toda uma classe dirigente e também toda uma disputa por esse poder. Trava-se, no âmbito das entidades esportivas, uma verdadeira luta política para dominar essas instituições, ditando os rumos do esporte e detendo o controle sobre o patrimônio financeiro e também sobre o *status* social que advém do esporte.

O jogo e a competição como funções culturais

Apontamos, entre as características gerais do jogo, a tensão e a incerteza. Está sempre presente a pergunta: "dará certo"? Essa condição verifica-se mesmo quando jogamos Paciência ou fazemos quebra-cabeças, palavras cruzadas etc. De acordo com Huizinga (1991), a tensão e a incerteza quanto ao resultado aumentam significativamente quando o jogo se torna efetivamente agonístico¹⁰ quando praticado entre grupos. O jogo exige aplicação, conhecimentos, habilidade, coragem e força. Quanto mais "difícil" é o jogo, maior a tensão para os participantes e para aqueles que assistem.

Albornoz (2009) coloca que falta pouco para afirmar que o jogo e o impulso humano para jogar estão na origem de toda experiência humana, pois, aparentemente, tudo o que os homens fazem, empreendem e constroem está marcado pelo jogo, por certo regramento consentido socialmente, pelo impulso de competição e, quem sabe, pelo prazer do embate e da concorrência.

Benjamim (1984, p. 69) propõe que: "a brincadeira determina o conteúdo imaginário, não o contrário". Para esse autor, brincar significa sempre libertação. Nesse sentido, ele escreve: "A banalização de uma existência insuportável contribuiu consideravelmente para o crescente interesse que jogos e brinquedos infantis passaram a despertar após o final da guerra" (p. 64). Essa citação nos permite realizar algumas questões que procuraremos responder durante a sequência do texto. São elas: por que a explosão do jogo de poker em nossa sociedade atual? Seria a nossa "guerra contra o vazio"? A vulnerabilidade e a descartabilidade diante da sociedade do espetáculo? A necessidade do risco? A "libertação" da vida rotineira, regrada e submetida aos grilhões da conformidade? Seria a busca por *performance*?

¹⁰ Expressão que advém referencialmente aos combates atléticos da Grécia Antiga. Diz respeito ao comportamento direcionado às interações de disputa/competição/luta.

Para Bettelheim (1988), a grande contribuição da brincadeira na sua relação com a cultura é a capacidade dos sujeitos de aprenderem a não desistir diante dos primeiros sinais de fracasso, e, sim, tentar e tentar novamente; ou seja, Bettelheim vê, na perseverança e no esforço tenaz, possibilidades de aprendizado cultural. O interesse desse autor pelos jogos e brincadeiras também se manifestará no plano da relação dessas atividades com a fantasia, a qual, em última instância, possibilita a sublimação de suas pulsões agressivas no meio cultural aos indivíduos que brincam.

A essência do lúdico está contida, de acordo com Huizinga (1991), na frase "há alguma coisa em jogo". Essa "alguma coisa" não é reduzida ao resultado material do jogo, nem ao mero fato de a "bola estar no buraco", mas ao fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho. O sucesso dá ao jogador uma satisfação – que dura mais ou menos tempo, conforme o caso. O sentimento de prazer ou de exultação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para esse prazer. Uma pessoa que faz um lindo gol de desempate em um jogo ou acerta a flecha no centro do alvo sente prazer pela concretização do fato por si só. No entanto, sente um duplo prazer quando alguém está assistindo. Em todos os jogos, é muito importante que o jogador possa gabar-se aos outros de seus êxitos.

O que é "ganhar", e o que é que realmente "ganho"? Ganhar significa manifestar sua superioridade num determinado jogo. Contudo, a prova dessa superioridade tem tendência para conferir ao vencedor uma aparência de superioridade em geral. Ele ganha algo mais do que apenas o jogo como tal. Ganha estima e conquista honrarias; essas honrarias e a estima imediatamente convergem para o benefício do grupo ao qual o vencedor pertence. Chegamos, aqui, a outra característica muito importante do jogo: de acordo com Huizinga (1991), o êxito obtido passa prontamente do indivíduo para o grupo. Mas há outro aspecto ainda mais importante: o "instinto" de competição não é fundamentalmente um desejo de poder ou de dominação. O que é primordial é o desejo de ser melhor que os outros, de ser o primeiro e ser festejado por esse fato. Só secundariamente tem importância o fato de resultar da vitória um aumento do poder do indivíduo ou do grupo. O principal é ganhar. No entanto, além da honra, da estima e do prestígio, via de regra, está ligada à vitória alguma coisa a mais – como símbolo de sua representação: uma "coisa" que está em jogo, um prêmio, o qual pode ter um valor simbólico ou material, ou então puramente abstrato.

Huizinga (1991) discorre, ainda, em sua obra, sobre a cerimônia/ritual do *potlatch*. O *potlatch* é uma cerimônia praticada entre tribos indígenas da América do

Norte, como os *Haida*, os *Tlingit*, os *Salish* e os *Kwakiutl*. Também há um ritual semelhante na Melanésia. Consiste num festejo religioso de homenagem, geralmente envolvendo um banquete de carne de foca ou salmão, seguido por uma renúncia a todos os bens materiais acumulados pelo homenageado – bens que devem ser entregues a parentes e amigos. A própria palavra *potlatch* significa “dar”, caracterizando o ritual como de oferta de bens e de redistribuição da riqueza. A expectativa do homenageado é receber presentes também daqueles para os quais deu seus bens, quando chegada a hora do *potlatch* destes. O valor e a qualidade dos bens dados como presente são sinais do prestígio do homenageado. Originalmente, o *potlatch* acontecia somente em certas ocasiões da vida dos indígenas, como o nascimento de um filho; mas, com a interferência dos negociantes europeus, os *potlaches* passaram a ser mais frequentes (pois havia bens comprados para serem presenteados) e, em algumas tribos, surgiu uma verdadeira guerra de poder suscitada pelo *potlatch*. Em alguns casos, os bens eram simplesmente destruídos após a cerimônia.

Para Huizinga (1991), o princípio subjacente a todos os estranhos costumes relacionados com o *potlatch* é pura e simplesmente o "instinto" agonístico. Todos eles devem ser, antes de tudo, e principalmente, encarados como uma expressão violenta da necessidade humana de lutar. Uma vez admitido esse princípio, poderemos chamá-los, em sentido restrito, "jogo" – um jogo sério, sangrento, sagrado e, por vezes, fatal, mas que mesmo assim continua sendo aquela atividade lúdica que, nas sociedades primitivas, eleva o indivíduo ou a personalidade coletiva a um plano mais alto.

Caillois (1986) complementa as ideias apresentadas por Huizinga e estabelece características próprias para o jogo, como uma atividade livre, separada da vida cotidiana, incerta, regulamentada e fictícia. Enfatiza também a necessidade de igualdade de possibilidades dos jogadores. Para Caillois, as categorias de jogo são estabelecidas a partir das sensações e experiências que proporcionam: *Agôn* (fonte do espírito agonístico), *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

Agôn está presente nos jogos de competição, nos quais a igualdade de oportunidades se torna artificial para que os competidores se enfrentem em condições ideais. A rivalidade é o elemento principal e o resultado se estabelece por meio de mérito pessoal: trata-se de uma rivalidade baseada em qualidades individuais dos competidores, como rapidez, resistência, força, memória, habilidade, engenho etc. Nesse sentido, o interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver a sua excelência num determinado domínio ser reconhecida. “É a razão pela qual a prática

de *agôn* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer” (CAILLOIS, 1986, p. 35). *Agôn* implica, portanto, disciplina e perseverança.

Alea é característica de jogos em que a decisão não depende do jogador, em que o elemento principal compreende o acaso, de modo que a habilidade não tenha poder e o jogador se lance ao destino: “Exemplos claros dessa categoria de jogos são fornecidos pelos dados, a roleta, cara ou coroa, jogos de cartas, loteria etc.” (p. 37). Para o autor, esses jogos não têm a função de fazer ganhar dinheiro os mais inteligentes, mas de anular as superioridades naturais e adquiridas a fim de possibilitar condições iguais antes que o veredito da sorte seja dado.

O *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea*, pelo contrário, caracteriza-se, em suma, por uma entrega ao destino. Determinados jogos, como o dominó, o gamão e a maioria dos jogos de cartas (inclusive o poker), combinam *agôn* e *alea*: o acaso preside à composição das “mãos” de cada jogador e estes, posteriormente, exploram o melhor que puderem por meio de suas habilidades o que a “sorte cega” lhes reservou (CAILLOIS, 1986).

Mimicry caracteriza o jogo em que se faz presente a ilusão, a interpretação e a mímica. Permeados, por vezes, pelo uso de disfarces e máscaras, o jogo torna-se uma grande representação com a construção de diversos personagens. Na *Mimicry*, encontramos-nos perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no fato do sujeito fazer crer a si próprio ou aos outros que é outra pessoa. Aqui, o prazer é o de ser outro ou de se fazer passar por outro. Mas, como coloca Caillois (1986), como se trata de um jogo, a questão essencial não é ludibriar o espectador.¹¹

Ilinx consiste na categoria refere-se à busca da vertigem e do êxtase, consistindo em romper por algum instante a estabilidade da percepção e da consciência em um pânico voluptuoso: “Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão” (CAILLOIS, 1986, p. 58).

Historicamente, um dos mais fortes incentivos para atingir a perfeição, tanto individual quanto social, e desde a vida infantil até aos aspectos mais elevados da

¹¹ Veremos com a sequência do texto como o jogo de poker e o jogo das organizações de trabalho estratégicas pervertem a *mimicry* e utilizam a representação de maneira a iludir em prol da sedução, embasando-se no engodo e visando o benefício pessoal.

civilização, é o desejo que cada um sente de ser elogiado e homenageado por suas qualidades. Elogiando o outro, cada um elogia a si próprio. Queremos ser honrados por nossas virtudes, queremos a satisfação de realizar corretamente alguma coisa e, de modo concomitante, na busca incessante de realizar melhor que os outros. Atingir a perfeição implica que esta seja mostrada aos outros; para merecer o reconhecimento, o mérito tem que ser manifesto. A competição serve para cada um dar provas de sua superioridade.

Portanto, a virtude e a honra, a nobreza e a glória encontram-se desde o início dentro do quadro da competição, isto é, do jogo. A vida do jogador é um permanente exercício de virtude, uma luta constante pela honra de sua posição, dando vida à máxima de ser sempre melhor, ultrapassando os outros.

Diante disso, podemos nos perguntar: até onde ir pela vitória? Era costume entre os gregos organizar competições a propósito de tudo o que oferecesse a possibilidade de uma “luta”. Huizinga (1991) nos retrata diversos exemplos: os concursos de beleza masculina faziam parte das Panateneias¹² e das festas de Teseu. Nos simpósios, eram organizados concursos de canto, decifração de enigmas, de resistência em se conservar acordado e bebendo. Alexandre celebrou a morte de Calanos com um *agôn* ginástico e musical, com prêmios para os melhores bebedores, tendo daí resultado que trinta e cinco dos competidores morreram na hora, e seis deles mais tarde, entre os quais o vencedor.

Atualmente, no âmbito da “sociedade oficial”, aquela que, espelhando o “mundo desenvolvido”, orgulha-se de seu caráter cosmopolita, o quadro é um pouco diferente. Marcados pelo lazer monetário (logo, excludente) que se desenrola em espaços privados ou semiprivados, de uso intensivo de tecnologia e baixa atividade física, os jogos e as brincadeiras infantis de hoje perderam muito do elemento lúdico de tempos passados, ganhando ares de atividade semiprofissionalizante – estando, portanto, sobredeterminada por regras –, que faz dos jogadores de hoje o profissional de amanhã. Afinal, é preciso prepará-lo para um mundo extremamente competitivo e pensa-se que quanto mais cedo se começar isso, tanto melhor.

Talvez o que melhor cumpra essa função, refletindo de modo mais claro hoje a relação entre o universo dos jogos e brincadeiras – ou o que deveria sê-lo – e os aspectos políticos e econômicos que qualificam a cultura da sociedade contemporânea,

¹² Festas realizadas em homenagem à deusa grega *Atena*. Essas festas tinham como objetivo agradecer à sábia deusa para que ela protegesse as colheitas.

seja o esporte.¹³ Elevado à condição de negócio (dos mais lucrativos), o esporte ganha o *status* de atividade profissional, praticamente perdendo seu caráter lúdico, e passando, às vezes de modo trágico, a refletir de maneira quase direta a dinâmica da competição própria da sociedade capitalista. Erroneamente atrelado, em sua totalidade, à imagem de saúde, o esporte hoje transforma o atleta numa máquina de alta *performance* e baixíssima vida útil, constantemente vitimado por lesões em função de viver sempre no limite de seu próprio corpo e, não raro, dopado por substâncias químicas. É um ótimo exemplo de utilitarismo em que o resultado vem em primeiro lugar.

Uma cultura competitiva e individualista, baseada na exploração e fundada no estímulo ao consumo insaciável que transforma tudo em mercadoria, só pode promover jogos e brincadeiras que enaltecem o resultado final e colocam a vitória como prêmio meritório de sucesso individual na disputa contra os demais.¹⁴

Diz Orlick:

Os jogos e os esportes são reflexos da sociedade em que vivemos, mas também servem para criar o que é refletido. Muitos valores importantes e modos de comportamento são aprendidos por meio das brincadeiras, dos jogos e dos esportes. Os jogos são importantes, principalmente porque o alvo são as crianças em pleno processo de desenvolvimento, que passam horas incontáveis empenhadas em atividades de caráter esportivo. Em nossos jogos devemos pensar no tipo de sociedade que gostaríamos de ter e recompensar as crianças por comportamentos que seriam desejáveis nessa sociedade (1989, p. 182-3).

Orlick pôde constatar que os jogos e brincadeiras são utilizados com o claro intuito de reforçar os valores vigentes, na medida em que “são um meio extremamente poderoso de formar o comportamento” (1989, p. 105). Entretanto, os efeitos dessas “novas” estruturas do jogo podem favorecer, com este, tipos de relações que distorcem muitas vezes seus efeitos salutar e de formação humana. Os distúrbios físicos, cognitivos, emocionais e sociais frutos de uma relação descontrolada/patológica com o jogo serão problematizados a seguir.

O jogo patológico: classificação, conceitos e diagnóstico

¹³ Não por acaso, a mais recente “moda” nos meios de consultoria de negócios é a utilização de conceitos e jargões esportivos no meio empresarial.

¹⁴ Parece sugestivo que o quadro de classificação psicológica do brincar elaborado pela *International Council for Children's Play* (ICCP) catalogue a competição – e não a cooperação – entre os vários critérios (FRIEDMANN, 1993).

No fato de que, ao longo da história, a faculdade de adquirir capitais ingressou no catecismo das virtudes e dos méritos do homem ocidental civilizado – talvez tenha mesmo se tornado o artigo principal. [...] Seja como for, nós, os russos, também temos necessidade de dinheiro, acrescentei. Por consequência, somos ávidos por coisas tais como a roleta, onde podemos fazer fortuna subitamente em duas horas, sem trabalhar. Isso nos encanta. E como jogamos a torto e a direito, sem nos cansarmos, nós perdemos (DOSTOIEVSKI, 2008, p. 36-7).

O jogo patológico é um distúrbio do controle do impulso caracterizado especialmente por um comportamento de jogo mal adaptativo, recorrente e persistente. Esse distúrbio foi reconhecido como um transtorno a partir de 1980 no DSM-III. A classificação do jogo patológico encontra-se na mesma categoria que outros transtornos do impulso, como a piromania, a cleptomania e o transtorno explosivo intermitente. Todos esses transtornos compartilham características semelhantes: dificuldade de resistir a um impulso ou tentação para executar alguma ação prejudicial a si mesmo e aos outros; crescente tensão ou excitação antes de executar o ato; e sensação de prazer, gratificação ou alívio no momento que comete o ato (KAPLAN *et al.*, 2003).

A classificação do DSM-IV-TR (2002) utiliza critérios diagnósticos para o jogo patológico semelhantes àqueles utilizados para diagnosticar pacientes que fazem uso de substâncias psicoativas, demonstrando, assim, que tal transtorno tem uma evolução clínica compatível com a de um comportamento aditivo.

Os critérios utilizados para diagnosticar um jogador patológico – no paradigma médico psiquiátrico – de acordo com o DSM-IV-TR (2002) são: preocupação excessiva com o jogo (preocupação ou planejamento para as próximas investidas no jogo); necessidade de apostar quantias de dinheiro cada vez maiores para alcançar a excitação desejada; esforços repetidos e fracassados a fim de controlar, reduzir ou parar de jogar; utilização do jogo como forma de fugir de problemas ou aliviar um humor disfórico; jogar constantemente para tentar recuperar perdas do jogo; mentir com frequência para familiares, amigos ou outras pessoas a fim de encobrir a extensão do seu envolvimento com o jogo; recair em práticas ilícitas, como falsificação, fraude, furto ou estelionato para financiamento dos jogos; comprometer ou perder relacionamentos, empregos ou outras oportunidades educacionais ou profissionais em razão do jogo; necessidade de terceiros para obtenção de dinheiro suficiente para aliviar a situação financeira desesperadora ou para o pagamento de débitos do jogo. Conforme a mesma fonte, o preenchimento de no mínimo cinco desses critérios já substancia o diagnóstico e a presença do transtorno na pessoa.

Do ponto de vista psíquico, o humor e a depressão parecem exercer papel importante na evolução do transtorno. Estudos indicam que a depressão acompanha o ato de jogar, e muitos jogadores veem o jogo como uma atividade antidepressiva, agradável e que energiza. Algumas pessoas relatam que se sentem deprimidas ou aborrecidas tanto antes como após o jogo, pois muitos acabam se sentindo ainda mais zangados ou de mau humor após tal atividade. A excitação gerada durante o jogo estimula, ainda mais, novas investidas no mesmo. Assim, parece haver umnexo causal entre o ato de jogar e a depressão, porém não se pode afirmar claramente se a depressão leva ao jogo, ou a falta de controle sobre o jogo, bem como suas consequências, é que resultam na depressão (HILLS *et al.*, 2001).

De acordo com esses autores, os principais motivos que levam uma pessoa a jogar são: diversão, entretenimento, excitação, objetivo de ganhar dinheiro, evitar a tristeza, relaxamento e fuga dos problemas diários. Eles notaram em sua pesquisa que jogadores regulares apresentaram uma maior sensação de tristeza após o jogo do que aqueles que não possuíam o hábito de jogar. Desse modo, os autores concluíram que o jogo de azar, além de por si só já ter a característica aditiva, utiliza um reforçador poderoso, que é o dinheiro, num contexto social e econômico que leva o jogador social a um risco ainda maior de progredir para o jogo patológico (HILLS *et al.*, 2001).

Psicologicamente, o jogador tende a apresentar estados de ânimo negativos, irritabilidade, atitudes defensivas e perda da autoestima e da autoconfiança, chegando a experimentar sentimentos de fracasso, impotência e desesperança. Une-se a tudo isso, ainda, o risco de que tais sentimentos acabem se somatizando, provocando problemas de ordem física, tais como úlceras, hipertensão, insônia, fadiga etc. (OMAIS, 2009).

De acordo com o DSM-IV-TR (2002), o jogador pode apresentar algumas distorções do pensamento, como superstições, excesso de confiança ou sentimentos de poder e controle, que podem contribuir para o engajamento cada vez maior no jogo. Entretanto, são pessoas altamente competitivas, energéticas, inquietas, facilmente entediadas e preocupadas com a aprovação dos outros.

Ainda segundo o DSM-IV-TR (2002, p. 631), “[...] quando não estão jogando, podem ser pessoas viciadas em trabalho ou profissionais que esperam até perto do prazo final para então realmente começarem a trabalhar”.

Além de competitivos, os jogadores possuem uma necessidade de impressionar, gostam de situações estimulantes, são hiperativos, impulsivos, hipomaníacos, incapazes

de suportar tensões emocionais por muito tempo, bem como incapazes de relaxar (BLASZCZYNSKI; NOWER, 2002).

Segundo Griffiths e MacDonald (1999), alguns sinais, como pessoas muito enérgicas, que gostam de viver riscos, ou que têm poucos interesses ou *hobbies*, baixa tolerância ao tédio e à tristeza, a insônia e tendências *workaholicas*, são todos fatores também considerados de risco.

Outros estudos, porém, demonstram que o que leva o jogador a se envolver com o jogo são aspectos “negativos” ou fragilizados da sua personalidade, relacionados principalmente a uma baixa autoestima e à necessidade de autoafirmação. Nesse sentido, Blaszczynski e Nower (2002) afirmam que as características mais comuns dos jogadores seriam justamente a falta de confiança em si próprio, a depressão, a falta de assertividade, dificuldades perante sentimentos de hostilidade e de desmerecimento, inabilidade de suportar o estresse e inabilidade de identificar ou expressar sentimentos. Contudo, segundo os autores, as sensações de emoção, excitação junto com o entusiasmo, o excesso de confiança, o medo e a culpa parecem ser alguns dos elementos que levam uma pessoa à mesa de jogo.

A literatura afirma que o jogo patológico acomete cerca de 1% a 4% da população, podendo estar, muitas vezes, associado a outras dependências, como as toxicomanias (inclusive o alcoolismo). Embora prescindida do uso de substâncias psicoativas, o mecanismo psicológico de dependência do jogo é bastante semelhante à dependência de drogas, podendo estar ou não associado a elas e a outras morbidades psíquicas concomitantemente (KAPLAN; SADOCK; GREBB, 2003).

Outro problema de alta gravidade entre as pessoas que possuem o transtorno do jogo patológico, bastante relatado pela literatura, são as tentativas de suicídio, que podem alcançar índices de 17% a 24%, um índice 5 a 10 vezes maior do que o da população em geral (KAPLAN; SADOCK; GREBB, 2003).

Abordagens teóricas sobre o jogo patológico

Entre os vários significados do dicionário Houaiss (2001, p. 84) para a palavra *adicto* estão: “que se apega ou que se afeiçoa a, dependente de, submisso, escravizado”. As características e os próprios critérios diagnósticos estabelecidos no DSM-IV-TR levam a classificar o jogo não apenas como um distúrbio de controle do impulso, mas também como uma forma de adição. Muitos afirmam que o vício pelo jogo seria uma de dependência, *porém sem drogas*.

Hills *et al.* (2001) afirmam que, para que um comportamento seja considerado aditivo, existe a necessidade de três componentes: um objeto para a compulsão; a perda do controle; e a manutenção do comportamento em questão, apesar das consequências adversas do mesmo.

O jogo patológico é um comportamento que envolve tomada de riscos e busca de sensações fortes, que fazem com que a pessoa mantenha certo nível de estimulação no organismo. A busca de sensações e de novidade seria uma característica típica daqueles que rapidamente se cansam das atividades repetitivas e rotineiras, buscando comportamentos que lhe tragam estímulos novos e diferentes.

De acordo com Kaplan, Sadock e Grebb (2003), o jogador procura o jogo tanto por “ação” e dinheiro, quanto para fugir dos problemas, alcançando um estado de euforia semelhante àquele proporcionado pela cocaína ou por outras drogas. A ação procurada pelo jogador significa excitação, emoção e tensão. Isso faz com que muitos passem dias sem dormir, sem comer e até mesmo sem ir ao banheiro. O jogo então provoca um efeito equivalente à tolerância presente nos adictos, o que faz com que o jogador tenha que aumentar o tamanho de suas apostas para alcançar o mesmo nível de excitação que possuía antes.

Leitura psicanalítica do jogo patológico

Vários estudos afirmam que os fenômenos da dependência, seja ela com ou sem substância química externa, são bastante semelhantes entre si, e, por essa razão, tendo em vista a escassez de estudos da psicodinâmica específica relacionada ao jogo patológico, é possível compreendermos esse transtorno sob a mesma perspectiva teórica desenvolvida para explicar a dependência de álcool, de fumo e das toxicomanias em geral, bem como de outros comportamentos aditivos, como o comer compulsivo, o comprar compulsivo, o sexo compulsivo, e outros mais. Fenichel (1945) teria sido o primeiro autor a usar a expressão “*toxicomania sem droga*” quando estudou o caso de um paciente adicto em sexo. A partir daí, vários autores passaram a olhar o mecanismo da toxicomania como dependência de uma forma mais abrangente, independente do objeto.

Para Oliveira e Silva (1998, p. 181), do ponto de vista psicodinâmico, a prática do jogo de azar seria uma “[...] transgressão inconsciente que proporciona satisfação direta, intrapsíquica, de impulsos libidinosos e agressivos [...]”, cujas consequências negativas anulariam a culpa inconsciente do jogador.

Segundo as autoras, a primeira contribuição da psicanálise sobre o transtorno do jogo patológico parece ter sido escrita em 1968 por Bolen e Boyd. Para esses autores, o jogo estaria relacionado a instintos parciais infantis e os fatores determinantes desse transtorno teriam sua origem em diferentes fases do desenvolvimento psicosssexual. De acordo com Oliveira e Silva (1998), alguns teóricos afirmam que a relação jogo-jogador seria um tipo de simbiose semelhante à relação mãe-filho na primeira infância.

Talbott, Halles e Yudofsky (1992) afirmam que a razão da certeza insensata que o jogador tem de que irá vencer o jogo seria derivada de um senso infantil de onipotência. Assim, parece haver uma agressão inconsciente da pessoa contra si própria, que conseqüentemente leva a uma punição (representada pela perda no jogo), cuja função seria manter o equilíbrio psíquico. Esses mesmos autores ainda apresentam algumas sensações experimentadas pelo jogador, como: o gosto pelo risco, a incapacidade de parar de jogar, o excesso de quantias envolvidas nas apostas, a proporção em que o jogo ocupa suas vidas, atividades e fantasias, além da tensão “prazerosa-dolorosa” experimentada pela pessoa entre a aposta e o resultado.

Podemos ilustrar o que foi exposto acima com um trecho do romance *O jogador* de Fiódor M. Dostoiévski:

No meu caso, perdi tudo até o último vintém e em muito pouco tempo. Coloquei de início vinte fredericos sobre o par e ganhei. Repeti a aposta e ganhei novamente – e assim por duas ou três vezes. Creio que a soma que eu tinha em mãos subiu a quatrocentos fredericos em alguns minutos. Neste momento eu poderia ter saído, mas uma sensação estranha se manifestou em mim: um desejo de provocar o destino, de lhe dar um piparote, deixá-lo de língua de fora. Arrisquei o lance mais alto que era permitido, quatro mil florins e perdi. Em seguida, entusiasmado, apanhei tudo o que me restava e repeti a aposta anterior e perdi novamente. Atordoado, abandonei a mesa. Eu sequer compreendia o que havia se passado comigo e só comuniquei meu azar a Paulina Alexandrovna antes do jantar. Até este momento, fiquei caminhando sem rumo pelo parque (DOSTOIÉVSKY, 2008, p. 34-5).

A “certeza de ganhar” – característica marcante nos jogadores patológicos – fica retratada na mesma obra em um diálogo travado entre o personagem principal e sua amada:

[Paulina Alexandrovna:] – Há quinze dias o senhor mesmo me explicou longamente que estava certo de que ganharia na roleta e me pediu que não o olhasse como um louco. Estava brincando? Eu me

lembro de que falava tão a sério que não se podia tomar o que dizia por brincadeira.

[Alexis Ivanovich (O jogador):] – É verdade, respondi pensativamente. Ainda estou convencido de que ganharei. Confesso que agora a senhorita faz com que eu me coloque uma questão: por que esta perda estúpida e escandalosa que sofri hoje não introduziu a dúvida em minha alma? Continuo certo de que ganharei infalivelmente, desde que jogue para mim mesmo.

[Paulina Alexandrovna:] – Por que está tão certo disso?

[Alexis Ivanovich (O jogador):] – Quer saber a verdade? Não sei. Sei apenas que é preciso ganhar, que esta é para mim a única saída. Talvez por isso eu tenha a impressão de que infalivelmente ganharei (DOSTOIÉVSKY, 2008, p. 43).

O conflito intrapsíquico no aparelho mental provocado pelas forças do id, ego e superego influencia no mecanismo da dependência. A função do ego, ao tentar controlar as forças instintivas do id ao mesmo tempo em que se submete às restrições do superego para a satisfação do impulso, bem como da realidade externa, acaba por formar uma situação conflitiva no aparelho psíquico da pessoa.

No entanto, no caso do jogador, tal conflito existiria em função da regressão do indivíduo a uma fase em que o superego ainda não está constituído, restando ao ego, o qual não está totalmente formado, ceder às pulsões instintivas do id para a satisfação imediata do desejo. O jogo estaria, dessa maneira, relacionado a uma falha no processo primário, pois as pulsões do id nessa fase ainda não estão sob o controle do superego, e dos valores proibitivos relacionados à ética, à moral e aos bons costumes. Sem o controle do superego, o ego se torna mais vulnerável às pulsões do id, que se torna livre para atuar conforme o princípio do prazer, sem limitações (NADVORNY, 2006).

Segundo Stekel (1968, p. 407-8), o jogo seria uma sobrevivência da infância, e por isso qualquer um tem certa tendência a essa atividade. Para ele, “[...] quando um adulto joga, volta à infância e se comporta como criança”, havendo aí um retrocesso ao estado infantil. Tal comportamento infantil seria inclusive demonstrado na própria linguagem, nos gestos e nos movimentos do jogador. O jogo, conforme esse mesmo autor, seria uma espécie de luta, não só pela vitória material, mas uma luta pelo sentimento de superioridade, pela “prevalência do próprio Eu”. Nessa luta pelo jogo, prossegue o autor, o importante é a vitória, não importando os recursos ou as trapaceiras necessárias para atingir tal objetivo.

Conforme Freud (1920/1996) apresenta em seu trabalho *Além do princípio do prazer*, o ser humano busca aquilo que lhe causa prazer, tentando ao máximo evitar o desprazer. Entretanto, tendo em vista o perigo que a satisfação imediata dos desejos

pode trazer para o indivíduo, o princípio do prazer muitas vezes deve ser controlado em função do princípio da realidade, de modo a proteger a própria pessoa de problemas ou perigos contra si:

[...] existe na mente uma forte tendência no sentido do princípio do prazer, embora essa tendência seja contrariada por certas outras forças ou circunstâncias, de maneira que o resultado final talvez nem sempre se mostre em harmonia com a tendência no sentido do prazer. [...] Sob a influência dos instintos de autopreservação do ego, o princípio do prazer é substituído pelo princípio da realidade. Esse último princípio não abandona a intenção de fundamentalmente obter prazer; não obstante exige e efetua o adiamento da satisfação, o abandono de uma série e possibilidades de obtê-la, e a tolerância temporária do desprazer como uma etapa no longo e indireto caminho para o prazer (FREUD, 1920/1996, p. 19-20).

O dependente de jogo perde essa capacidade, e passa a viver exclusivamente em função do desprazer que a dependência lhe proporciona. Nogueira Filho (1993) relata que a busca incessante pelo prazer, a fuga da realidade, a incapacidade de enfrentar tensões e ansiedades, assim como as características narcisistas e autodestrutivas, revelam uma pessoa carente de um ego e um superego bem formados.

Nadvorny (2006) afirma que as condutas aditivas trazem prazer e alívio apenas em curto prazo, porém, em longo prazo, só restam a dor e a aflição. Assim, a princípio, não haverá grandes prejuízos à pessoa, apenas sensações prazerosas. À medida que o próprio sistema nervoso se adapta àquela situação, o princípio do prazer se torna o objetivo principal, dominando o princípio da realidade. Observa-se, porém, que, após certo período, as sensações de desprazer passam a ser maiores que as sensações de prazer, mas, mesmo assim, a pessoa não consegue mais abandonar a dependência, até porque a não satisfação do desejo provoca o surgimento da ansiedade.

O autor ainda salienta para a regressão do ego nessa fase:

Fica evidente que nas dependências ocorre a regressão de um ego que já fora educado e reacional para um ego imaturo, irracional, pouco estruturado e narcísico, que destroca o princípio da realidade pelo princípio de prazer infantil e que não pode postergar a satisfação da sua dependência (NADVORNÝ, 2006, p. 50).

De acordo com o autor, o real motivo que leva o dependente ao comportamento autodestrutivo não seria o autocastigo imposto pelo superego, pois a regressão infantil acontece em uma fase mais primitiva, anterior à formação do superego. A partir daí

ocorre um ganho secundário da doença, visto que a pessoa passa a se comportar como uma criança, não só pela perda do pensamento lógico e da razão, mas, sobretudo, em função do afastamento e do desleixo no âmbito do trabalho, da família, dos estudos e de outras obrigações mais.

Conforme Stekel (1968, p. 409), o jogo, assim como o álcool (e outras drogas), seria uma maneira de libertar a pessoa de seus recalques, mostrando outro lado de sua personalidade durante a jogatina:

Tal empregado no comércio, paciente e cordato, que vive submetido a uma mulher dominadora, na mesa do jogo se transforma em homem arrojado, impaciente, seguro de si, a afrontar corajosamente as trapaças dos contendores, a comentar os erros dos seus adversários, sentindo-se o dono, o chefe, só porque é o melhor jogador [...] o homem bondoso, quando vencedor, se converte no sádico que ri e goza da derrota dos seus adversários. O homem calado transforma-se em loquaz, pois, da mesma forma que o álcool, o jogo lhe solta a língua [...].

Freud (1921/1996) postula que as neuroses seriam semelhantes às dependências, sendo o transtorno obsessivo-compulsivo a neurose que mais se aproxima do quadro clínico da dependência, sobretudo em razão da compulsão. Seguindo a lógica freudiana, Nadvorny (2006) propõe que ambas – neuroses e dependências – teriam em comum o fato de carregar uma tendência autodestrutiva e a compulsão à repetição. Entretanto, o autor enfatiza que, ao contrário da compulsão, a dependência seria uma “[...] falsa representação de uma necessidade vital, cuja não satisfação traz a sensação de aniquilamento” (p. 130).

É importante notar, também, que a compulsão apresentada pode não ser restrita apenas a um único objeto, como no caso do jogo, podendo a satisfação de um instinto ser substituída por outro. Além disso, tal fenômeno ocorre porque, na verdade, o que a pessoa busca é o “prazer primário” e, por essa razão, por mais que ela jogue e ganhe, a satisfação do seu desejo será inatingível, pois o que ela de fato busca é um substituto para o “prazer primário” (NADVORNY, 2006). Vale ressaltar que nossa sociedade legitimou essa busca pelo prazer primário ludibriando-nos na medida em que coloca como possível a realização desse objetivo a partir de diversos meios, como objetos de consumo, drogas, trabalho, sexo, meios digitais, jogos etc., algo que é, por essência, impossível de ser resgatado ou revivido.

Os mecanismos de defesa na dependência, ao contrário das neuroses, são utilizados pelo ego para justificar a satisfação do desejo, como a negação, a racionalização, a onipotência e a incoerência. O principal mecanismo de defesa é a negação. O sujeito não admite que tenha o problema, não aceita a doença e não tem noção dos prejuízos que a dependência lhe causa e ainda tenta minimizar a situação e os problemas sofridos. Além disso, nega que está tendo perdas no jogo não só para terceiros, como para si mesmo. Isso é bastante visível, pois, se o jogador ganha uma única vez depois de ter perdido dez vezes, ele não admite as perdas que teve, mas apenas aquele único ganho, visto que a memória do jogador tenta apagar as experiências negativas, mantendo vivas apenas as situações positivas e prazerosas. Não conseguem ver o jogo como uma doença, mas afirmam ser apenas uma distração e um entretenimento.

Outra característica bastante comum do dependente, conforme Nadvorny (2006), é a labilidade do afeto, podendo estar alegre em um dado momento e mudar o seu humor, tornando-se repentinamente agressivo. No entanto, a busca pelo jogo ocorre seja qual for o estado de humor em que o indivíduo se encontra, isto é, tanto os momentos tristes como os de alegria se tornam oportunos para justificar a busca pelo prazer do jogo.

O egoísmo intenso também é outro traço marcante do jogador ou do dependente, em função da regressão a fases narcísicas do desenvolvimento infantil. Isso favorece, de certa forma, a agressividade, e faz com que o jogador relegue todas as obrigações aos outros e não mais a si, se torne indiferente ao sentimento dos outros, demonstrando ingratidão a todos que tentem lhe ajudar e desprezo por quem não tem interesse. Nadvorny (2006, p. 176) adverte que a ingratidão é bastante comum entre os dependentes e, por isso, “[...] no mundo das dependências todo aquele que se interpõe entre o dependente e a satisfação da sua dependência é sistematicamente rechaçado”.

Do ponto de vista afetivo, o jogador parece ser bloqueado afetivamente em razão da dependência, além de ter uma perda com relação aos freios sociais, ou seja, das condutas necessárias para viver em sociedade. Ele, então, deixa de respeitar a opinião e os sentimentos alheios, inclusive de pessoas mais íntimas, como seus familiares.

Em *O mal-estar na civilização* (1930/1996), Freud complementa a sua visão sobre a dependência falando sobre a influência do aspecto cultural e das dificuldades da vida como fatores agravantes da fuga da realidade tão buscada pelo dependente:

A vida, tal como a encontramos, é árdua demais para nós; proporciona muitos sofrimentos, decepções e tarefas impossíveis. A fim de suportá-la, não podemos dispensar as medidas paliativas. Não podemos passar sem construções auxiliares, diz-nos Theodor Fontane. Existem talvez três medidas desse tipo: derivativos poderosos, que nos fazem extrair luz de nossa desgraça; satisfações substitutivas, que a diminuem; e substâncias tóxicas, que nos tornam insensíveis a ela [...] como vemos, o que decide o propósito da vida é simplesmente o programa do princípio do prazer (FREUD, 1930/1996, p. 83-4).

E continua complementando que “os juízos de valor do homem acompanham diretamente os seus desejos de felicidade, e que, por conseguinte, constituem uma tentativa de apoiar com argumentos as suas ilusões” (p. 146). Assim, a principal forma para evitar a frustração e fugir da realidade seria a fantasia. No entanto, Freud adverte sobre os riscos da busca incessante pelo prazer: “Uma satisfação irrestrita de todas as necessidades apresenta-se-nos como o método mais tentador de conduzir nossas vidas; isso, porém, significa colocar o gozo antes da cautela, acarretando logo seu próprio castigo” (FREUD, 1930/1996, p. 85).

No mesmo sentido, Stekel (1968, p. 411) propõe que o jogo é “[...] uma das ilusões piedosas que nos tornam suportável a existência”, criando um estado semelhante à embriaguez proporcionada, por exemplo, pelo álcool, possibilitando a fuga das tristezas do dia a dia. Os indivíduos, em função da extrema carência afetiva, jogam em busca de emoções e, especialmente, afeto:

A raiz mais importante do jogo é a fome de afeição dos homens [...] sem afetos, a vida se torna monótona e penosa. Ora, o jogo proporciona esses afetos, pois nele se alternam a tensa expectativa, a esperança (desejo de conquista) e o desengano, o rebaixamento e a vergonha [...] (1968, p. 412).

A própria sociedade em que vivemos tem características aditivas, visando sempre ao consumo irrefreável, à busca por uma imagem de sucesso, de beleza, de perfeição, de competência e de poder. A excessiva ênfase sobre a aparência física e a riqueza material acaba por sobrepor o “ter” ao “ser”, e faz com que muitas pessoas mergulhem em algum comportamento aditivo a fim de se sentirem aceitas dentro de um grupo.

De modo a ilustrar e sustentar a discussão teórica proposta, utilizaremos, agora, alguns trechos de entrevistas retirados do livro *Jogos de azar: análise do impacto psíquico e sociofamiliar do jogo patológico a partir das vivências do jogador* (OMAS,

2009). Vejamos como fica evidenciado, no discurso do jogador, o papel do jogo como possibilidade de fuga da realidade:

Talvez eu tenha encontrado no jogo uma forma de, digamos assim, poder sonhar mais [...]. Em ter uma vida diferente, uma mulher diferente, filhos diferentes... Enfim, todas essas coisas... Por quê? Porque como doente emocional que eu entendo ser, todo doente emocional ele não tá satisfeito com o que ele é, nem com o que ele tem. Então ele vive buscando uma ilusão, tá? Um conjunto de insatisfação pela própria vida, pela própria situação, pela maneira das pessoas serem como você. Então você vai criando alguns sonhos na sua mente, que lá no jogo você consegue esquecer. E isso que você acha que é prazer. Você esquece! Como se fosse um anestésico (OM AIS, 2009, p. 113).

Além do dinheiro, o objetivo do jogador é alcançar novamente a excitação e as sensações de prazer proporcionadas pelo êxito em suas apostas, bem como obter o valor e o reconhecimento de que necessita para se sentir seguro perante os outros, ou seja, como já havia colocado Freire-Costa (2004a), ninguém se contenta em sobreviver fisicamente, pelo consumo de nutrientes. Somos seres de cultura que não têm apenas fome de pão, mas também de prestígio social. A satisfação em se sentir aprovado e admirado é um item indispensável para o equilíbrio emocional de todos nós.

Vejamos dois depoimentos e notemos como se configura o processo efêmero da culpa e o desejo de retornar ao jogo:

Um dia eu saí dali, eu tava muito puto, bravo, xingando todo mundo, Deus e o mundo. E esse arrependimento vinha de imediato, após a perda. Todas as vezes! Só que duas horas depois, três horas depois, eu tava pensando totalmente diferente. Esquecia aquelas promessas, aquelas juras que eu tinha feito pra mim mesmo (OM AIS, 2009, p. 120).

Vontade de sumir! Virar fumaça assim! Várias vezes eu tive vontade de me suicidar, várias vezes eu tive vontade de morrer. Sumir mesmo! [...] É um sentimento de impotência. Fala: “Putá merda! Eu, cara, que já fui cabeça, que já fui isso, que já fui aquilo! Tô aqui me entregando pra uma porcaria dessa!”. Só que só até baixar a adrenalina. Quando ela baixa, cê já começa a pensar “amanhã eu vou lá de novo. Que será que tem amanhã? Será que eu vou ganhar?” (OM AIS, 2009, p. 120).

É difícil para o jogador relacionar-se com os sentimentos desagradáveis consequentes do envolvimento com o jogo e, por isso, ele busca fugir ou evitar a realidade. A “vontade de sumir” ou de se “suicidar”, mostrada nos relatos, traz vários

significados. Além da fuga da realidade, isso evidencia o desespero e a angústia do jogador, como também a sua própria impotência diante da dependência e da dificuldade de enfrentar seus próprios sentimentos e frustrações, evidenciando toda sua fragilidade, carência emocional e regressão. Observa-se, também, a ligação dessas expressões reveladas pelos participantes da pesquisa com aquilo que Freud (1920) definiu como *pulsão de morte*, em que a pessoa passa a se utilizar de uma série de condutas agressivas e autodestrutivas, prejudicando aos outros ou a si próprio.

Fico triste de ver a realidade de como eu era... Triste assim, não é triste de ficar deprimida até então, né. Mas de ficar assim: com o que faz né? Como que uma pessoa chega a extrapolar a sanidade dela, pra esquecer a família, esquecer... eu que tenho dois filhos maravilhosos, esquecer o marido, esquecer da casa, entendeu? Ficar, ficar alienada mesmo, né? Eu vejo que é pior que droga por causa disso. Cê tá ali consciente, cê sabe que você tá fazendo prejuízo pra você, mas tá fazendo prejuízo pra sua família, e você não para. Fala ‘Só hoje, só hoje. Eu vou jogar só dez reais’. Eu cansava de fazer (OMAI, 2009, p. 121).

Os participantes relatam, também, as sensações prazerosas que sentiam quando se encontravam no ambiente de jogo e durante o ato de jogar, bem como o sentimento de onipotência e superioridade sobre outras pessoas, características bastante ligadas a um comportamento infantil, sobretudo ao narcisismo:

É uma coisa que talvez esteja relacionado à liberdade, que o jogador gosta, com o jogo! A liberdade! Ali ele se sente um cara liberto! É ele que tá comandando. Não tem ninguém falando: ‘Ó, joga lá ou não joga.’ [...] cê entra numa sala que tem mil pessoas, aí você pensa assim: ‘Todo mundo aí não tem sorte. É tudo azarado. Quem tem sorte aí sou eu!!! Eu vou mostrar pra eles que eu tenho sorte!’. E aí você vibra! [...] Acho que o jogo é uma questão muito egoísta. Eu não queria nem que ninguém compartilhasse comigo nem a felicidade de ganhar né? (OMAI, 2009, p. 121).

A onipotência narcísica revela-se característica marcante nos jogadores compulsivos/descontrolados. Sendo assim, o jogo se torna um campo de luta não só pela vitória material, mas também pelo sentimento de superioridade, por uma prevalência do *Eu*, que se encontra, muitas vezes, fragilizado.

Vejamos, adiante, como o jogo e o lúdico passam a ser assimilados na cultura contemporânea e como se configura no cotidiano a sobrevalorização por uma “ação esportiva”.

O elemento lúdico na cultura contemporânea

Quando o jogo se trata da categoria esporte, ele passa a ser regulamentado (buscando uma sistematização em prol da universalização) e essa regulamentação cada vez maior implica a perda de uma parte das características lúdicas mais puras, ou seja, temos uma atividade nominalmente classificada como jogo, mas levada a um grau elevado de organização técnica e de complexidade científica que o verdadeiro espírito lúdico se encontra ameaçado de desaparecimento. “O espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação” (HUIZINGA, 1991, p. 47).

Provavelmente essa opinião é contrária à atitude popular atualmente dominante, segundo a qual o esporte constitui a apoteose do elemento lúdico em nossa civilização. Acontece que essa atitude popular, de acordo com Huizinga (1991), está errada. E como argumento da tendência fatal para o excesso de seriedade ele utiliza o exemplo dos jogos não atléticos baseados no cálculo, como o xadrez e os jogos de cartas.

Desde os tempos mais primitivos, a humanidade tem conhecido um grande número de jogos de mesa, sendo que as sociedades primitivas lhes atribuíam grande importância devido ao predomínio do fator sorte. Mas quer sejam jogos de azar ou de habilidade, sempre se encontra neles um elemento de seriedade. Não se caracterizam por uma atmosfera de “alegria”, sobretudo quando o elemento sorte tem uma importância mínima, como no xadrez, no gamão etc. Apesar disso, todos esses jogos cabem dentro da definição de jogo que apresentamos acima. Foi apenas recentemente que a publicidade deles tomou conta, anexando-os ao esporte por meio de campeonatos públicos, torneios mundiais, recordes registrados e noticiário de imprensa caracterizado por um estilo próprio, extremamente “ridículo” para o leigo inocente (HUIZINGA, 1991).

Na sociedade contemporânea, como já enunciamos, vivenciamos a supremacia do espírito agonístico, que está associado à violência. No entanto, a violência civiliza-se no jogo de competição. O jogo pode ser o modo de conhecermos as coisas, mas tem que ser regado. Os jogos de combate, os jogos propriamente ditos, são o caminho para superar a violência sem regras, dessa tendência agonística da cultura humana, tão irracional.

Grande parte da cultura grega foi agonística; quase tudo ali era feito para competir, e competir, se preciso, até a morte. A cultura grega era construída sobre

formas de luta, de competição. Ligado a esse conceito sobrou-nos, em português, o termo “agonia”. O jogo de agôn era praticado até a agonia. Tratava-se de competir até a morte. A vida dos gregos era dominada pelo impulso competitivo. Mas parece evidente que também em nosso tempo e em nossa cultura predominante na sociedade global pós-industrial, o impulso agonístico permanece central e fortíssimo. E se nem todos os jogos são de competição, todas as competições são jogos, a menos que queiramos chegar a afirmar tese ainda mais ampla, de que “tudo é jogo”, de que se trata em tudo do “jogo da vida”, de um grande jogo coletivo em movimento complexo, imprevisível e que sempre volta a desregrar-se e recompor-se. Essa proposição, para Huizinga (1991), parece mais interessante do que a oposta, que afirma que tudo na vida é trabalho. E possibilita, evidentemente, que também o trabalho seja visto e analisado como um jogo.

A competição comercial não faz parte das memórias sagradas do jogo. Ela surge apenas a partir do momento em que o comércio passa a criar campos de atividade em que cada um precisa esforçar-se para ultrapassar o outro. A rivalidade comercial cria imediatamente regras. As estatísticas de venda criam certo elemento esportivo, e a consequência disso é um aspecto esportivo em todo campo comercial ou tecnológico. Os negócios se transformam em jogos, e para isso muitas empresas deliberadamente incutem em seus funcionários o espírito lúdico, invertendo a tendência: o negócio se transforma em jogo!

A indeterminação das fronteiras entre o jogo e a seriedade tem um exemplo perfeito na expressão "jogar na bolsa [de valores]". Para Huizinga (1991), o jogador de roleta não terá dúvida alguma em reconhecer que está jogando, mas o mesmo, provavelmente, não ocorrerá com o corretor de valores. Este sustentará que a compra e venda das ações a partir das altas e baixas da bolsa fazem parte das coisas sérias da vida, ou pelo menos da vida dos negócios, e constitui uma função econômica da sociedade. Em ambos os casos, o fator que opera é a esperança do lucro. Mas, enquanto no primeiro caso o caráter puramente aleatório da coisa é geralmente reconhecido, no segundo, o jogador ilude-se com a ideia de que é capaz de prever a tendência futura do mercado. Seja como for, é mínima, para esse autor, a diferença de mentalidade entre ambos os casos.

Esse impulso dado ao princípio agonístico, que parece estar novamente levando o mundo em direção ao jogo, deriva principalmente de fatores externos e independentes da cultura propriamente dita, numa palavra, dos meios de comunicação, que

tornaram toda espécie de relações humanas extraordinariamente fáceis. A técnica, a publicidade e a propaganda contribuem em toda a parte para promover o espírito de competição, oferecendo em escala nunca igualada os meios necessários para satisfazê-lo (HUIZINGA, 1991, 143).

As estatísticas de vendas e de produção não podiam deixar de introduzir na vida econômica certo elemento esportivo. A primeira consequência disso é haver, hoje, um aspecto esportivo em quase todo triunfo comercial ou tecnológico: o navio de maior tonelagem, a travessia mais rápida, a maior altitude etc. Ao menos uma vez, houve aqui um elemento puramente lúdico que conseguiu dominar as preocupações puramente utilitárias, pois os especialistas informam-nos que as unidades menores, como os navios e aviões menos monstruosos, tornam-se, em longo prazo, mais eficientes. Vemos a vivificação da máxima de que os negócios se transformam em jogo. Esse processo vai ao ponto de algumas das grandes companhias procurarem deliberadamente incutir em seus operários o espírito lúdico, a fim de acelerar a produção. Um dirigente industrial, no momento de receber uma distinção honorífica da Academia do Comércio de Roterd, diz o seguinte:

Desde minha entrada nesta companhia tem havido uma autêntica corrida entre os técnicos e o departamento de vendas. Os primeiros procuram produzir mercadoria em quantidade tal que o departamento de vendas seja incapaz de vendê-la completamente, enquanto os membros do segundo procuram vender tanto que os técnicos se vejam na impossibilidade de acompanhar o ritmo. Esta corrida jamais parou, às vezes tendo uns à frente, outras, os outros. Tanto meu irmão como eu nunca consideramos o negócio como um trabalho e sim como um jogo, cujo espírito sempre nos temos esforçado por incutir no pessoal mais jovem (*apud* HUIZINGA, 1991, p. 144).

De Masi (2000) levanta a hipótese de que estejamos entrando em uma época da história da atividade humana em que não será mais tão nítida a separação entre trabalho e lazer, entre produção e consumo, entre emprego e tempo livre. E não só a globalização caracteriza a nova realidade do trabalho: criatividade e androginia são igualmente transformações importantes.

O autor salienta que a sociedade pós-industrial possibilita o encurtamento do horário de trabalho e a ampliação do tempo livre, e isso que se apresenta hoje como tendência pode ser generalizado, de modo que começa a instalar-se uma associação entre o que antes esteve claramente separado, o trabalho e o lazer, aproximando e

mesmo identificando – e isso, de novo, porque assim também era antes do período industrial – o tempo e o lugar da atividade profissional, o tempo e o lugar da atividade recreativa e de repouso.

Os trabalhos que permanecem como monopólio dos seres humanos, isto é, aqueles de natureza intelectual e criativa, não admitem ser circunscritos a um lugar ou intervalo de tempo específicos. Portanto, invadem o tempo livre e de estudo, confundindo-se e misturando-se com o jogo e com o aprendizado. Trabalho, estudo e diversão confundem-se cada vez mais (DE MASI, 2000, p. 177).

Este capítulo foi organizado de forma a discorrermos sobre a configuração dos jogos na sociedade contemporânea, o abafamento do lúdico na atualidade e a consolidação de uma cultura do esporte e do desempenho em diversas esferas da vida humana. Visto isso, no capítulo seguinte, realizamos uma análise teórica das características que configuram o mundo do trabalho na sociedade contemporânea a partir do paralelo entre dois processos: as relações de trabalho que se estabelecem em organizações com modelo de gestão estratégica e aquelas desenvolvidas e vivenciadas pelo cotidiano de trabalho como jogador profissional de poker.

Capítulo 2 – As relações de trabalho em tempo de aventura e *performance*: modelo de gestão estratégica e o trabalho na era virtual

“É estranho desejar procurar o poder e perder a liberdade”

Francis Bacon

“De que vale ao homem ganhar o mundo inteiro e perder-se a si mesmo?”

Vinícius Pedro de Camargo

Na proposição de Antunes (1995; 2000), a revolução de nossos dias é uma revolução *no* e *do* trabalho. Ela consiste na busca pela abolição do trabalho abstrato, do trabalho assalariado, da condição de sujeito-mercadoria e em instaurar uma sociedade fundada na autoatividade humana, no trabalho concreto que gera coisas socialmente úteis e no trabalho social emancipado. Deve, também, atendendo às modificações do trabalho, tomar o sujeito coletivo capaz de impulsionar ações dotadas de um espírito emancipador. Diante disso, nos questionamos: será que o trabalho como jogador profissional de poker (um esportista da mente) em seu emprego “diário” – seja em competições “ao vivo” ou de modo virtual (o jogo on-line) – encaixa-se nesse processo revolucionário? Ou vai à contramão, no sentido de divulgar uma pseudotrajetória ao comportamento livre pelo trabalho, mas, de fato, dando manutenção às diversas formas de aprisionamento do trabalhador na alienação, perpetuando-o em comportamentos e sintomas novos para sofrimentos estereotipados? Essas e outras questões nortearão nossas reflexões neste segundo capítulo; elas serão dialogadas e ilustradas a partir das relações de trabalho que se desenvolvem no modelo de gestão estratégica na atualidade.

Sociólogos como David Harvey (2007), Manuel Castells (1999a; 1999b), Richard Sennett (2002) e Zygmunt Bauman (1998), por exemplo, dedicam uma expressiva parte de suas obras recentes à análise dos novos significados do trabalho. Para esses autores, nossos contemporâneos enfrentam novas demandas de mercado, e para atendê-las têm que abandonar as categorias tradicionais que davam sustentação à sua identidade profissional (carreira, estabilidade, planejamento de longo prazo, proteção sindical etc.). É exigida dos profissionais atuais uma adaptação veloz às noções de flexibilidade, mobilidade, agilidade, imprevisibilidade, risco e individualização. As

consequências de tais exigências são várias, e, sobretudo, muito intensas do ponto de vista humano. Tornam-se particularmente perceptíveis por meio de diferentes manifestações de uma sensação que parece ser comum a diversas categorias profissionais: a de estar à deriva.

No contexto pós-moderno, os projetos de vida individuais não encontram nenhum terreno estável passível de acomodar alicerces. A imagem do mundo diariamente gerada pelas preocupações da vida atual é destituída da genuína ou suposta solidez e continuidade que costumavam ser a marca registrada das estruturas modernas. A respeito disso, Nicolaci-da-Costa (2002, p. 32-3, grifos do autor) expõe que:

O sentimento dominante, agora, é a sensação de um novo tipo de incerteza, não limitada à própria sorte e aos dons de uma pessoa, mas igualmente a respeito da futura configuração do mundo, a maneira correta de viver nele e os critérios pelos quais julgar os acertos e erros da maneira de viver. [...] O mundo pós-moderno está se preparando para a vida sob uma condição de incerteza que é permanente e irreduzível. [...] Vivemos, hoje, para tomar emprestada a feliz expressão cunhada por Marcus Doel e David Clarke, na atmosfera do *medo ambiente*.

O “mundo moderno” era um mundo em que membranas relativamente impermeáveis separavam aquilo que era daquilo que não era. Um mundo em que, entre diversas outras coisas, as esferas do trabalho e do lazer eram separadas por uma dessas membranas impermeáveis. Um mundo no qual, em consequência de estarem associados ao seu uso para o lazer ou para atividades produtivas, certos aparatos tecnológicos eram vinculados a atividades prazerosas, enquanto outros se ligavam à produtividade. Essa organização está sendo minada diariamente pelas novas tecnologias da informação, através das quais as membranas entre diferentes esferas da experiência adquirem uma porosidade antes inexistente. Numa sociedade em rede,¹⁵ não há mais como distinguir o que é do que não é, em vários domínios da experiência humana.

Trabalho e tecnologia: o trabalho pontocom

Levy (1998) caracteriza a economia contemporânea como uma economia da desterritorialização ou da virtualização. As telecomunicações, a informática e os demais meios de comunicação são os setores ascendentes da *economia virtual*, justamente por

¹⁵ Ver Castells (1999).

possibilitarem a desterritorialização física, expandindo e, simultaneamente, restringindo o tempo e as distâncias.

Em busca de riqueza, liberdade, poder e, porventura, fama, um número cada vez maior de talentos deixa as grandes corporações rumo à aventura na internet, afirma Vassalo (2000). E acrescenta: “Para uma parcela cada vez maior de talentos, os negócios da rede aparecem como uma extraordinária, e inédita, oportunidade de enriquecimento rápido” (VASSALO, 2000, p. 168).

No mesmo texto, o autor, ao entrevistar trabalhadores de empresas virtuais que despontavam como novo cenário de mercado no início deste século, desvelou falas como: “Vim para cá para ganhar diferente. Mas eu não aceitaria 100 milhões de dólares por dia para trabalhar num ambiente de rotina. Estou aqui porque este momento vai passar para a História e me sinto bem em fazer parte dele” (VASSALO, 2000, p. 172).

No ano de 2005 o jogador brasileiro profissional de poker Raul Oliveira, militante da categoria, aponta, em seu *blog* oficial, razões para se tornar um jogador profissional de poker. Vejamos como essa categoria congrega características da desterritorialização física (proporcionada pelos avanços advindos da revolução tecnológica) e das competências exigidas pelas novas demandas de mercado (flexibilidade, risco, individualismo, competitividade, por exemplo):

- 1 – Você não tem hora para acordar, nem dia pra trabalhar. Literalmente, você faz a sua agenda.
- 2 – Sendo profissional, você irá ganhar mais do que num trabalho convencional.
- 3 – Não existe um local de trabalho definido. Você pode jogar em qualquer lugar do planeta, bastando para isso ter disponível um laptop e conexão com a internet.
- 4 – Você pode viajar bastante e conhecer vários lugares lindos do mundo.
- 5 – Não tem chefe, trabalha quando está afim, na hora que está afim, e como está afim.
- 6 – Tem *action* 24 horas por dia e 7 dias por semana. Não existe nenhum momento sequer que não tenham pelo menos 20 mil pessoas loucas para jogar como você.
- 7 – Na maioria esmagadora dos casos, esse profissional trabalha com o que gosta e adora o que faz independente de ter que separar o prazer do “trabalho”.
- 8 – Você poderá jogar enquanto for lúcido, não dependendo de seu preparo ou força física. Existem alguns profissionais que já estão na casa dos 80 anos.

9 – Você pode trabalhar bebendo (apesar de eu não aconselhar), pode trabalhar fumando (não aconselho, mas fumo) ou fazendo qualquer outra atividade que seja compatível com um mouse.¹⁶

Aqui cabe fazermos intervenções ponderativas, já que, de modo geral, independentemente do local e da hora em que o trabalho se realize, o ambiente virtual possibilita maior flexibilidade para o trabalhador organizar o seu tempo e o seu espaço de trabalho (ZILLOTTO, 2002). No entanto, será que esse tipo de trabalho não poderia favorecer o sofrimento para os trabalhadores (especialmente nos registros socioafetivos)? Segundo Trope (1999), a dispersão geográfica dos funcionários de uma organização virtual pode levá-los a sofrer pela falta de socialização, pois, nesse tipo de organização, o compartilhamento de afetividade diminui. Segundo o autor:

[...] o teletrabalhador enxerga o mundo a partir de uma fresta redutora: o monitor do seu computador. Ele passa dias em frente ao monitor. O termo teleneurose surge para identificar essa situação característica do teletrabalhador (1999, p. 30).

Percebe-se que o trabalho a distância – em que pesem as vantagens de organização do tempo e do espaço de trabalho, ou seja, a flexibilidade, que traz satisfação aos trabalhadores por romper com a estrutura rígida de organização do trabalho presente no contexto organizacional taylorista – pode gerar outros problemas advindos do novo paradigma tecnológico. De fato, para o trabalhador sozinho a falta de interação presencial com os colegas, apesar das possibilidades de trocas a distância, pois se pode compartilhar angústias por meio das ferramentas de comunicação – *e-mail*, fóruns, *chats* –, apresenta outros problemas que precisam ser enfrentados no novo contexto de organização do trabalho.

Podemos até supor que a necessidade de afetividade “presencial” possa ser suprida ou amainada por uma afetividade “a distância”, a partir do compartilhamento de mensagens eletrônicas ou mesmo pelo debate sincronizado nas salas de bate-papo, por exemplo. Todavia, isso não consegue substituir o sorriso, o olhar, a alegria do encontro e, principalmente, o debate coletivo do “saber-fazer” no trabalho presencial.

Sennett, crítico do paradigma tecnológico e de suas consequências no mundo do trabalho, considera, em seu livro *A corrosão do caráter* (2002), que o novo capitalismo tornou-se um sistema ainda mais complexo, logo que todo o processo de poder é,

¹⁶ Disponível em: <www.rauloliveira.com/blog>. Acesso em: 18 dez. 2013.

atualmente, mais ilegível. Segundo o autor, o discurso da flexibilidade aparece em oposição às estruturas rígidas das organizações tayloristas. Todavia, esse discurso não criou condições de libertar o trabalhador do controle característico de uma organização taylorista, mas submeteu os sujeitos-trabalhadores a novas estruturas de poder e controle, o que favorece um processo extremamente bem engendrado de dominação subjetiva.

Espaços coletivos de discussão: sociabilidade, ética e busca de sentido

Gostaríamos de iniciar este tópico com alguns questionamentos que dirigirão nossa reflexão subsequente. Como podemos exercer, na sociedade contemporânea como vem sendo descrita, a ética da convicção ou a ética da responsabilidade? Até que ponto podemos ter convicções sólidas e discutir fortemente a partir do que pensamos, e ao mesmo tempo nos sentirmos responsáveis pelas consequências de nossas ações? Devemos ponderar também sobre o fato de que, mesmo que tenhamos convicções estabelecidas, elas não são necessariamente justas, e que é preciso colocá-las à prova da comunicação e da discussão. É por isso que parece muito importante que se desenvolva o que Habermas chamou de *ética da discussão*, a partir do exercício da *razão comunicativa* (1998). O importante é que as pessoas tenham o máximo possível de informações, e que possam discutir no espaço público para permitir que os problemas sejam de fato tratados. Aparentemente, estamos longe disso, uma vez que a informação que temos não é nem total nem pertinente. Porém, a demanda por informação aumenta a cada dia em uma sociedade que, inclusive, é denominada como *sociedade da informação*.

A partir desses espaços para discussão, o indivíduo/trabalhador teria a possibilidade de começar a perceber que não é apenas à base de estimulantes que ele pode encontrar saídas, que não é somente adotando todas as próteses ou órteses possíveis que ele pode se adaptar, mas que é principalmente se interrogando sobre as suas capacidades, seus limites, sua mortalidade, individualmente e com os demais. O indivíduo então se confessa capaz de um trabalho de luto, de um trabalho de interrogação, que pode levá-lo a analisar-se, a trabalhar o seu “fórum interior”, não para fazer análise pela análise, mas para tentar saber por que faz tal coisa e que sentido lhe atribui. É dizer que retorna de maneira fundamental a algo que estava em vias de desaparecer: a questão do sentido. Os seres humanos são seres em busca de sentido (TROPE, 1999). Assim, fica revelada a importância dos sindicatos, das confederações e

dos espaços coletivos de discussão para que favoreçam o desenvolvimento da sociabilidade e a construção das dimensões ética e moral (regulamentações), facilitando a construção do sentido da atividade. Desse modo, efetivar-se-ia o real exercício da autonomia e a realização de cidadania por meio do trabalho. Entretanto, devemos ponderar: Será que os espaços laborais, comumente individualizados (ou de equipe com uma comunicação geralmente restrita ao processo técnico e não emancipatório – dominado pela *razão instrumental*), e, na maioria das vezes, atravessados pelo processo digital, favorecem essa ética da discussão? Diante disso, como fica a questão do sentido no trabalho? O sujeito exerce esse processo reflexivo? A conduta está mudando? Vejamos como isso se organiza a partir da inserção dos sujeitos nas organizações com modelo de gestão estratégica dialogando com exemplos do mundo (estratégico) do poker profissional.

Os ardis da gestão na realidade atual das organizações

O "retorno do ator", a transformação possível de toda pessoa em guerreiro, em esportista, em herói, indo à conquista de si mesmo, dos outros, dos mercados industriais e financeiros, fariam teoricamente de nossa época um momento bendito para o indivíduo, enfim mestre de seu destino. Entretanto, estudos como os de Pagès *et al.* (1987) e Enriquez (2000), entre outros, desenvolveram um argumento contrário: analisaram e propuseram que jamais o indivíduo esteve tão encerrado nas malhas das organizações e tão pouco livre em relação ao seu corpo, ao seu modo de pensar, à sua psique. De acordo com Enriquez (2000, p. 19), isso significa que:

[...] tudo na sociedade (e, principalmente, na empresa, que tem a ambição desmesurada de emergir como o ator principal da sociedade) é construído para fazer o indivíduo crer na sua vocação de homem livre e criador e, para colocá-lo, de fato, "nas grades" (Rousseau), grades sutis e tão ilustres que certos homens reivindicam-nas.

A organização estratégica frutifica a ideia de que a missão da vida do sujeito que trabalha é o sucesso e o intenso investimento na carreira. Ela propõe ao indivíduo que: “o importante em sua vida é vencer e obter vantagens sobre outras pessoas, ser objeto de admiração” (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 135). E essa busca faz com que o indivíduo sujeite-se aos controles físico e psíquico que estão aí institucionalizados e naturalizados.

Sendo assim, a realização da humanidade “perfeita” não está na ação ética e ascética, no domínio de si mesmo, na justiça para com os outros, mas no

engrandecimento ilimitado da própria personalidade, no prazer e no domínio violento dos homens. Esse domínio violento se faz necessário para possuir e gozar os bens terrenos, tendo em vista que tais bens são limitados e ambicionados por outros homens. Trata-se, aliás, da única forma de vida social que se apresenta como possível num mundo em que estão em jogo unicamente forças brutas, materiais. “Seria, portanto, um prejuízo a igualdade moral entre os fortes e os fracos, pois a verdadeira justiça, conforme a natureza material, exige que o forte, o poderoso, oprima o fraco em seu proveito” (SIQUEIRA, 2007, p. 138).

Dessa forma, o indivíduo triunfante é aquele que não sabe servir; ele se fecha em si, se conforma com um contato coletivo mínimo e pode adotar condutas destrutivas tanto em relação a si mesmo quanto em relação aos demais. A violência se torna algo banal, que não merece maior atenção. As sociedades funcionam de um modo ou de outro: aquelas que optam pelos valores comuns ou aquelas que privilegiam a lei dos indivíduos. A questão é que os indivíduos estão cada vez mais em competição uns contra os outros, em concorrência com os outros, eles se ocupam prioritariamente de si. Portanto, aquilo que é de todos lhes é indiferente, não lhes importa, os sujeitos não se sentem responsáveis por essa esfera maior.

De acordo com Enriquez (2006), o que triunfa evidentemente ao longo do século XX e que encontramos exacerbações na atualidade não é a racionalidade do homem tal qual fora vislumbrada no Século das Luzes e pela Revolução Francesa, racionalidade dos fins últimos e dos valores irrigados pelos sentimentos e pelas paixões, mas a racionalidade instrumental, aquela que se interessa especialmente pelos meios a serem utilizados e que responde só à questão: como? Jamais à questão: por quê? Essa predominância se traduz pelo surgimento apenas da racionalidade econômica, que permite o cálculo dos melhores meios e dos melhores métodos, cálculo de custos e de vantagens, e que submete todo mundo ao reino do dinheiro.

A lógica capitalista [...] substitui os valores concretos do trabalho por um valor abstrato, o dinheiro, ao qual tenta subordinar os valores do indivíduo e da coletividade. Esfacela o território enquanto local de trocas simbólicas e o abre para um universo de trocas indiferenciadas onde o dinheiro é o regulador. Parte de um campo pluridimensional não hierarquizado, onde se afirma o primado do econômico (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 13).

Vê-se cada vez mais pessoas que se voltam à sua própria identidade, que cuidam apenas de “si”, de sua vida privada, de seus investimentos cotidianos. O homem, então, não se sente mais fazendo parte de uma espécie humana e não participa mais do trabalho da civilização. Considera os outros apenas obstáculos ou objetos de prazer. Sendo assim, a família e a rede social não vinculada ao trabalho são colocados em segundo plano, e as diversas horas (muitas vezes que se sobrepõem às regulamentadas pelas leis trabalhistas) em que o sujeito se dedica, direta ou indiretamente ao trabalho, exercem um domínio quase que completo em sua vida. Dessa forma, as organizações transformaram-se em um mundo único para o indivíduo, em sua principal referência. Isso ocorre porque os sujeitos submetem-se, conforme já citado no primeiro capítulo, a um processo de dominação psicológica que envolve os mecanismos de defesa inconscientes deste e a captura de seu *ideal de Eu*. Nessa captura, o processo de identificação com a organização estratégica é precedido pelo processo de idealização, na qual as qualidades reconhecidas na empresa são apresentadas como perfeitas, e a dissolução do espírito crítico torna-se uma das condições essenciais que permitem o processo de adesão ocorrer “cegamente” (SIQUEIRA, 2007). Vejamos, a partir das falas de uma jogadora, exemplos do que vimos discutindo:

Vim a Las Vegas e estou aqui há uma semana para jogar no WSOP de 2004. [...] Devido à minha extensa programação de viagens, me sinto um pouco culpada por não ser uma mãe mais presente. Um pouco antes de vir para Las Vegas, tive de voar para Londres e ficar lá por menos de um dia e meio para entregar uma taça para o proprietário do cavalo vencedor no Guineas Festival. Uma semana antes eu não tinha a menor ideia da existência desse evento, mas agora o site de poker *online* em que trabalho tornou-se um dos patrocinadores. Portanto, em minha viagem a Londres, lutei com a diferença de fuso horário, entreguei uma taça de bronze para um *sheik* de Dubai, sorri para as câmeras e apertei um monte de mãos. Depois embarquei para Las Vegas (DUKE, 2007, p. 23).

Aqui temos reveladas as características sedutoras do glamour, da mundialidade, dos símbolos de poder e de reconhecimento que dão sustentação ao paradoxo da ação deliberada a um modo de vida imposto. Logo abaixo, em outro momento que a jogadora Annie Duke relata, fica representada de maneira mais palpável a transmutação dos valores humanísticos para os materialistas:

Por volta da meia-noite, Ben ligou pelo celular para me dizer que não sabia mais o que fazer com as crianças. Elas ainda estavam acordadas

e fazendo a maior bagunça. Eu respondi que não podia sair porque o jogo continuava em andamento. Uma hora depois, Ben ligou, furioso, me mandando parar, apesar de as crianças já terem pegado no sono. De novo disse-lhe que não podia largar o jogo porque estava ganhando a maioria dos bolos. Eram onze horas da manhã quando finalmente voltei pra casa e encontrei Ben num estado de fúria porque eu passara a noite toda jogando quando minha presença era necessária junto à família. Tive de fazê-lo entender que estávamos morando em Montana para agradá-lo e que era o poker que nos sustentava. Eu precisava aproveitar todas as oportunidades, principalmente quando havia muito dinheiro na mesa. Ben sossegou quando lhe disse que ganhara 40.000 dólares naquela noite, o suficiente para comprar mais duas propriedades em Montana (DUKE, 2007, p. 185-6).

Observemos em paralelo a fala de um trabalhador de uma organização estratégica:

Isto é quase como uma droga... a gente é fisgado, a empresa te suga e faz com que teu trabalho se torne um hobby... Uma das forças desta empresa é que você fica realmente impregnado, a gente fica impregnado, condicionado, e a gente percebe isso quando está num grupo com gente de outras empresas, a gente mesmo não tem consciência disso... querem fazer você sentir que participa de uma força e isso funciona... A gente não domina mais, não somos mais nós mesmos, pertencemos a um grupo, a um mecanismo (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 147).

Sendo assim, a gestão como sistema de organização do poder transforma a energia libidinal em força de trabalho. Aprisiona os indivíduos em um sistema paradoxal que os conduz a uma submissão livremente consentida e torna-se, assim, para os trabalhadores, o lugar “perfeito” para alcançar seus objetivos, mesmo que ele venha a descaracterizar sua identidade e perder a orientação da condução de sua própria vida, uma vez que a organização propõe dar (ou ser) o sentido à sua vida em troca de sua força de trabalho empenhada e correspondente à ideologia do desempenho (Gaulejac, 2005). E, nesse contexto, é necessário ser sempre o melhor, o mais rápido, o mais produtivo, ganhar mais, porque a competição, fenômeno característico dos tempos hipermodernos, é vista como sendo natural, não havendo lugar para os perdedores nem para os fracos. Diante desse imaginário, o indivíduo se coloca (como condição de sobrevivência camuflada de sucesso) em uma posição de super-herói, de trabalhador incansável, de atleta corporativo, acreditando nas promessas da organização, que mais nada são do que aquilo que Enriquez (1997) considera como sendo o *imaginário do logro*. Mas, junto a esse “super-homem” imaginário que se constrói na ideologia do

desempenho, a partir da atuação em cenários estratégicos, sempre está presente (em níveis mentais) a “*kryptonita*”, pois o indivíduo, para alimentar a lógica produtivista deve sempre transitar pelos sentimentos angustiantes de insatisfação e fracasso, mesmo em meio a grandes realizações. Por exemplo:

Uma década se passou e agora tenho quatro filhos e vivo numa sólida casa de três andares num bairro arborizado de Portland. Sou considerada um dos melhores jogadores de poker do mundo, apesar de nunca ter vencido um WSOP. Sei qual é o quadro do qual faço parte: apesar dos pedidos de autógrafa e exposição na televisão, a falta do bracelete de ouro faz de mim uma espécie de “bilhete corrido”, uma embaraçosa e dolorida realidade. Em termos de dinheiro, sou a principal ganhadora dos torneios femininos. Fui bem-sucedida na maioria das mesas finais entre mulheres dos eventos secundários do WSOP, no qual ganhei muito dinheiro. Ainda assim, me aborreço com o fato de nunca ter vencido o campeonato, só obtendo frustrantes segundos e terceiros lugares. Em 1999, eu estava no \$5.000 Limit Hold'em esperando uma carta e era a favorita 6 a 1 até a jogada final. Um 5 apareceu no *river*, dando um *straight* para a minha oponente. Arrasada, terminei em segundo lugar (DUKE, 2007, p. 24).

Vejamos, ainda, a partir de outro depoimento de Annie Duke, como a revolução tecnológica somada à cultura do desempenho exacerba a pressão como exigência de sucesso: “A impressionante popularidade do poker *online* e do transmitido pela televisão significa que milhões de novos olhos estão fixos nos jogadores profissionais como eu. Esse fato intensifica a pressão para vencer” (DUKE, 2007, p. 24).

De um modo geral, o arcabouço conceitual e a execução dos “programas de qualidade e produtividade” foram muito além do segmento industrial, onde se concentravam inicialmente (em especial nas décadas de 1970 e 1980), para atingir, nas duas últimas décadas, todos os tipos de organizações e instituições produtivas ou não – entre elas, a organização subjetiva, a partir da difusão de uma ideologia que invadiu o inconsciente dos sujeitos favorecendo condutas “cobradas” pelos crivos produtivistas e de qualidade.

Os jogos de poder

De acordo com Korda (1983) e Enriquez (1997), as empresas são o lugar privilegiado de jogos de poder e de desejo. Os maiores jogadores procuram o poder em si (alimentados pela lógica de onipotência construída pelo exercício da ideologia do desempenho na gestão estratégica), sabendo que ele pode ser usado para obter dinheiro,

sexo, segurança ou fama. Os autores propõem que nada disso, isoladamente, constitui poder; mas o poder pode produzir tudo isso.

O sujeito em ação, nas instituições sociais que habita, emaranha-se nas relações de poder e empenha-se arditamente na dinâmica dominador-dominado. Nas palavras do filósofo alemão do poder Heinrich von Treitscheke (*apud* ENRIQUEZ, 2007, p. 126):

Seu vizinho, mesmo que possa parecer seu aliado natural contra outro poder que é temido por ambos, está sempre pronto, à primeira oportunidade, tão logo isso possa ser feito com segurança, a melhorar à sua custa [...].

É importante, portanto, notar que a *desconfiança* (inerente a toda conduta estratégica) rege o comportamento dos atores. Um aliado é sempre temporário, ele pode se transformar em adversário convicto ou em traidor, antes de voltar a ser um parceiro amável que, num dia de distração, golpeará seu novo amigo pelas costas.

A competitividade encarniçada rompe as barreiras da afetividade. Visando ilustrar isso, vejamos mais algumas falas da jogadora Annie Duke relatadas em seu livro autobiográfico: “Por um instante, sinto todos os olhares fixos em mim. Alguns sentados à mesa são meus amigos, como Chris Ferguson. Alguns não são. **Mas, amigos ou inimigos, uma coisa é certa: todos querem que eu perca**” (2007, p. 60, grifo nosso).

Vejamos, também, como se naturaliza o jogo histórico de teatralização e a sedução perversa em uma situação de campeonato de poker relatada pela autora:

Quero assustá-lo para fora do bolo, de modo que eu repico.
Funciona. Ele corre.
– Acho que você ia blefar – resmungo Erik
– Não, não. Eu tinha mesmo – minto.
Esse sujeito é um dos meus mais queridos amigos, mas, no poker, trato todos da mesma maneira.
Minto pra todos (DUKE, 2007, p.119).

Enriquez (2000) expõe que a subjetividade é um produto da aceitação da intersubjetividade. Todavia, em uma *sociedade do narcisismo*, tem-se uma “falha” no reconhecimento da alteridade (a megalomania não permite “espaço” para mais Um); por consequência, temos um esvaziamento do espaço intersubjetivo e uma formação distinta do sujeito.

O instinto do poder é básico para homens e mulheres – como observou Nietzsche que onde há vida, sempre há desejo de poder/vontade de potência.¹⁷ E, quando o poder está em jogo, é inútil esperar que alguém se comporte bem e honradamente e, na verdade, ninguém o faz. Lorde John Acton, um historiador liberal inglês do século XIX, afirma que: “O poder tende a corromper e o poder absoluto corrompe de maneira absoluta” (*apud* ENRIQUEZ, 2000, p. 17). Contudo, e infelizmente, em nossa era, as consequências de não entrar no jogo do poder são, de modo geral, piores.

A partir de argumentos apresentados por Robert Castel (2003), podemos compreender melhor o imperativo de participação no jogo do poder. Discorrendo sobre a “insegurança social”, o autor justifica uma perpétua corrida para frente e uma competição sem fim, na qual a necessidade de poder é justificada pela necessidade de sobreviver diante do poder de seus concorrentes, fato que gera uma sociedade de indivíduos sobre pressão.

Se, neste último quartel do século XX, tivermos de acreditar em algo, será na extensão do poder, na busca de dominação. Não procurar obter poder, segundo a ótica contemporânea, é limitar o próprio potencial, estabelecendo um limite para a própria consciência. [...] Não temos a menor alternativa para a atual apoteose: despídos de nossas unicidades como seres humanos por Darwin, expostos a nossas próprias insuficiências por Freud, levados, através da própria história, a viver com o conhecimento de nosso imenso potencial de violência e irracionalidade, só nos resta fabricar nossos próprios substitutos para a imortalidade. O poder – “a habilidade de concretizar nossos desejos” – é tudo o que temos (KORDA, 1983, p. 19-20).

As organizações estratégicas “permitem”, ou melhor, dão a ilusão de realização do desejo de exercício da onipotência por meio do trabalho em seu espaço organizacional (carreira/promoções, salários, benefícios, reconhecimento). De modo simbolicamente semelhante, o poker também visa “permitir” o acesso a um poderio expressivo: a vitória nos campeonatos, o dinheiro, o bracelete dado ao campeão, a mídia, a história/o mito etc.

O “desejo de poder” é uma expressão essencial de nossa humanidade, embora pareçamos incapazes de determinar como esse instinto pode ser mais bem empregado. “Realize! Suba! Conquiste!”, sugeria o médico psiquiatra e psicoterapeuta austríaco

¹⁷ NIETZSCHE, F. *Obras incompletas*. Trad. R. R. Torres Fº. 2.ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Os pensadores), O eterno retorno (A vontade de potência, textos de 1884-1888), § 1067.

Alfred Adler. Seja como for que denominamos, sempre encontraremos nos seres humanos essa grande linha de atividade, essa luta para subir de uma posição inferior para uma superior, da derrota para a vitória, de baixo para cima. “É tão verdadeira e universal a ambição de chegar a uma posição mais alta que é quase sem sentido discutir a moralidade, ou mesmo o bom senso, desse desejo” (KORDA, 1983, p. 21). No entanto, alguns jogos de poder existem em grande parte para prover a ilusão de uma competição disputada em vidas e carreiras que são, na verdade, sujeições incondicionais. Como espécie, queremos acreditar que estamos lutando pela liderança do rebanho, mesmo quando estamos apenas pastando calmamente.

O jogador artificioso deve jogar tanto o jogo da organização quanto o seu próprio, sabendo, porém, que ganhar o jogo de alguém (no caso da companhia) não significa necessariamente ganhar o seu próprio jogo: na verdade, a vitória num jogo estabelecido pela direção da organização de trabalho, ou que se desenvolveu como parte das tradições desta, pode, em última instância, envolver a “perda” do seu próprio jogo. O jogador deve, dessa forma, suspeitar automaticamente e buscar analisar as exigências de contrapartidas que se colocam muitas vezes alienadas aos trabalhadores em relação à maioria das promoções, cargos, símbolos de escritório que lhe são oferecidos, o que não significa que deva recusá-los ou desprezá-los abertamente, mas seria sensato lembrar a advertência do autor Rollo May (2002): o poder não pode, a rigor, ser dado a alguém, porque, desse modo, aquele que o recebe passa a dever a quem o deu. Ele deve, de certa maneira, ser assumido, tomado, reivindicado. A não ser que não possa ser mantido contra oposição, não é poder e nunca será vivenciado como real por parte de quem o recebeu. O que nos é dado, nesse caso, por mais atraente que pareça, é quase sempre uma armadilha. Assim, as pessoas podem perder o jogo de poder ao receber poder.

O objeto de prazer é um ideal inacessível, a procura do prazer é carregada de angústia; quanto mais se acredita alcançá-lo, por exemplo subindo na carreira, mais a angústia é reforçada, pois se percebe que não se está satisfeito nem mesmo se se “atingir” seu objetivo [...]. Inversamente, a angústia leva ao prazer agressivo, que o defende contra ela; assim, o indivíduo que se sente ameaçado pela iminência da promoção (caso frequente) não terá outra saída senão a de aceitar e de buscar uma promoção posterior (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 153).

Fica evidente, então, que a atual conjuntura e moral do trabalho nos “impõem” uma pena nos condenando a vencer. Frequentemente, são as mesmas políticas da

empresa que provocam uma e outra reação. Por exemplo, a política de altos salários e de promoção, ao mesmo tempo proporciona segurança e insegurança, oferece uma proteção, mas também prende o indivíduo à organização, às satisfações materiais ou ao prestígio, fatores dos quais ele não pode mais abrir mão. Vejamos a dominação escancarada na ambivalência do discurso (primeiro, de uma trabalhadora de empresa com modelo de gestão estratégico e, posteriormente, a fala de uma jogadora profissional de poker):

Se estou na TLTX é porque ela me oferece oportunidades de carreira, o que não é o caso de várias outras empresas. [...] Meu salário dobrou em três anos, portanto sou plenamente feliz. Por outro lado, me sinto aprisionada pela empresa, pois não tenho nenhuma liberdade de mudar de emprego, dado que não posso dizer que estou perfeitamente bem aqui, mas aqui tenho tantas vantagens que me seria muito difícil deixar tudo para trás para recomeçar em outra empresa, num novo ambiente, eu perderia demais. Então, isto conjugado à pressão do trabalho que é enorme aqui, existem dias em que nos sentimos muito mais angustiados do que seguros trabalhando na TLTX, isto é esquematizar a atitude bivalente que se pode ter desta empresa (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 20).

Como podemos ver, a própria trabalhadora está consciente de sua atitude ambivalente. É fácil notarmos como as mesmas políticas de gestão provocam reações positivas e negativas. Tanto no discurso exposto acima quanto no que apresentaremos abaixo, a organização do sistema de trabalho acarreta, ao mesmo tempo, vantagens apreciadas e as contrapartidas de dependência e sofrimento:

‘Mesa show’ (quando não está servindo como mesa final do campeonato, ou seja, antes de restarem apenas dez jogadores para o último jogo): devido às luzes fortes das câmeras de televisão, é difícil uma câmera não focalizar seu rosto enquanto você tenta pressionar um oponente ou quando é o infeliz protagonista da temida ‘vigília da morte’. Isso acontece quando o *cameraman*, depois de passar rapidamente pelos outros jogadores, dá um *close* na sua expressão de derrotado e na minguada pilha de fichas, sabendo que não lhe resta outra escolha senão apostar tudo. Eles estão apenas esperando por sua derrota. [...] Mais cedo ou mais tarde a mesa show se torna a mesa final e, apesar da ‘vigília da morte’, é o lugar onde você quer muito ficar, junto com os dez jogadores restantes. Depois oito. Depois sete... (DUKE, 2007, p. 15).

Notamos, por conseguinte, que os sujeitos desenvolvem formas de prazer do tipo sadomasoquista (no trânsito misto constante com a dor, o sofrimento e a angústia).

Da tecnocracia à estratégia

A estrutura tecnocrática tem como ferramenta uma *racionalidade ilimitada*. Numa tal estrutura, o poder pertence aos *experts*, que supõem e creem possuir os elementos do *conhecimento*, o que lhes dá a possibilidade não somente de resolver de maneira excelente os problemas colocados, mas, igualmente, de antever o seu surgimento, graças a um sistema de previsão e a um sistema de simulação (o que permite testar diferentes tipos de cenários de desenvolvimento). Para os tecnocratas, os problemas interessantes são aqueles quantificáveis ou suscetíveis de sê-lo. De acordo com Enriquez (2000), é possível também matematizar o real e inventar indicadores econômicos, sociais e mesmo afetivos, passíveis, cada um deles, de uma avaliação adequada, podendo ser elementos de um cálculo e, assim, entrar num sistema de (in)equações que um economista-matemático estaria apto a resolver.

A partir desse paradigma, tornar-se-ia possível, já que tudo pode ser programado (mesmo se existem ainda zonas de incerteza que podem ser reduzidas graças à teoria lógico-matemática das decisões, no universo do provável ou do incerto), ceder à fantasia do controle praticamente total do presente e do porvir, e de evitar a ansiedade, sempre inerente às relações com o desconhecido. *Experts* são, assim, definidores de modos de pensar e de modelos de ação que devem servir de normas e de regras de funcionamento. Já o modelo de gestão estratégica estrutura-se de outra forma. O surgimento de fenômenos que não tinham sido objeto de nenhuma previsão, a percepção da empresa e do seu meio ambiente como um mundo hipercomplexo casam mal com a ideia de uma *racionalidade ilimitada* e um *planejamento* de longo prazo. A estrutura estratégica leva em conta a diversidade do mundo, a impossibilidade de sua apreensão total. Nessas condições, vão continuar a florescer modelos, mas estes serão, agora, adaptáveis, e levarão em grande conta circunstâncias e ações de parceiros e de adversários. O planejamento vai ser substituído pela *estratégia*... Ademais, essa capacidade estratégica não deve mais ser o apanágio de uma elite possuidora de conhecimentos excepcionais, mas deve, sim, ser a proeza de “não importa quem”. Todos estratégicos, tal é a palavra de ordem. Isso é passível de compreensão, pois a empresa necessita de indivíduos sutis, capazes de tomar iniciativas e de reagir o mais rapidamente possível, provando leveza e flexibilidade frente aos acontecimentos imprevisíveis, constantes e numerosos com os quais são confrontados. Todo mundo torna-se *um jogador*, tentando ganhar e devendo ter sucesso, mesmo nas piores condições.

A consequência é uma concentração sobre as estratégias de *curto prazo* (enquanto a tecnocracia vivia no *longo prazo*), que correm o risco de ter consequências nefastas para a empresa (uma estratégia de curto prazo pode ser particularmente rentável durante um período, mostrando-se catastrófica a partir do momento em que se leva em conta um longo período). Os jogadores estratégicos *lambdas* (donde surge o novo interesse pela teoria dos jogos,¹⁸ de Von Neumann e Morgenstern) não são mais pressionados a possuir conhecimentos amplos em certas áreas; eles devem ser capazes de adquirir continuamente novos conhecimentos nas áreas mais variadas, as mais pertinentes para a empresa naquele “instante t” (ENRIQUEZ, 2000). Devem, pois, seguir as sessões de *formação permanente* (como mostra a multiplicação de sessões *ad hoc* à disposição dos quadros dirigentes e dos empregados nas empresas de ponta, que têm por objetivo fornecer “armas” para resolver a totalidade dos problemas susceptíveis de emergir), e continuar sua formação pessoalmente, estudando os novos artigos ou livros sobre administração e “resolução de problemas”; devem, pois, ser capazes de uma adaptação contínua, a fim de não serem surpreendidos por processos desconhecidos e que não estejam preparados para resolver da melhor maneira.

Uma empresa, no sistema econômico capitalista, deve sobreviver, conquistar novos mercados, alcançar uma potência ilimitada, eliminar, se possível, seus concorrentes. Para atingir tal objetivo, ela necessita de indivíduos que sejam simultaneamente grandes tomadores de decisão (altamente analíticos e competentes tecnicamente), bem como grandes comunicadores e persuasores. No entanto, conforme assinalou Ehrenberg (2010), a dinâmica capitalista não está mais fundada sobre uma ética, dessa forma, ela não pode desenvolver senão suas características puramente primárias e seus aspectos esportivos, valorizando a *performance* pela *performance*.

Sendo assim, o trabalhador deverá saber fazer prova constante de teatralidade. Logo que todo poder é um “poder no palco”, o trabalhador-jogador-ator deve saber

¹⁸ Na economia, a teoria dos jogos tem sido usada, segundo Bierman e Fernandez (1998), para examinar a concorrência e a cooperação dentro de pequenos grupos de empresas. A partir daí, era apenas um pequeno passo até a estratégia. Pesquisadores de administração de estratégia têm procurado tirar proveito da teoria dos jogos, pois ela provê critérios valiosos quando lida com situações que permitem perguntas simples, não fornecendo respostas positivas ou negativas, mas ajudando a examinar de forma sistemática várias permutações e combinações de condições que podem alterar a situação. As questões estratégicas da vida real dão origem a um número imenso de variações, impossibilitando o tratamento exaustivo de todas as possibilidades. Assim, o objetivo não é resolver as questões estratégicas, mas sim ajudar a ordenar o pensamento estratégico – provendo um conjunto de conceitos para a compreensão das manobras dinâmicas contra os concorrentes. Embora similar à teoria da decisão, a teoria dos jogos estuda decisões que são tomadas em um ambiente onde vários jogadores interagem. Em outras palavras, a teoria dos jogos estuda as escolhas de comportamentos ótimos quando o custo e benefício de cada opção não é fixo, mas depende, sobretudo, da escolha dos outros indivíduos.

transitar e se exprimir em posturas majestosas, roupas suntuosas, festas, opulência, extravagância, visando surpreender e impactar as massas (isso fica representado de maneira evidente em nosso contexto de discussão, nos “palcos” montados, por exemplo, para a realização das conferências semestrais ou anuais das grandes empresas ou para a realização dos campeonatos de poker, onde atuam e desfilam as imagens soberbas: a performatividade empreendida). Os sujeitos devem poder se mostrar, impressionar, demonstrar magnificência, fazer ressaltar suas marcas de sucesso a partir de um jogo de aparências.

Nossa sociedade – Baudrillard tem feito ver fortemente já há muito tempo – é uma sociedade onde a aparência triunfa. É, pois, a sociedade perfeita para todos aqueles que sabem usar a ‘histeria’ com plena consciência. Atenção! Não se trata de dizer que essas personalidades são, no seu foro íntimo, históricas. Basta, já que a aparência vale mais que a realidade e a mentira que a verdade, conduzir-se exteriormente assim. O que são esses seres por trás da fachada, disso nós não temos a mínima ideia. Eles fazem o que é preciso para que o mistério perdure. E, de todo modo, isso não tem a menor importância. A máscara, *a persona*, substitui a pessoa. Tente saber o que pensa realmente um japonês e você compreenderá rapidamente que o essencial está no exterior, na superfície, e é apenas a superfície que conta (ENRIQUEZ, 2000, p. 24).

Os indivíduos comportam-se sempre “como se” estivessem bem na própria pele, como se amassem realmente os outros, como se estivessem sempre dispostos a se envolver (tecnicamente ou interpessoalmente), como se a pressão promovida pela organização do trabalho ou do jogo de modo algum lhes desestabilizasse etc. É assaz difícil vencer uma personalidade “como se”, possuidora de um *ego grandioso*, na medida em que ela potencialmente adapta-se aos desafios proporcionados pelo ambiente, onde manifesta como identidade tão somente a sua identidade social.¹⁹

As relações de trabalho em tempo de aventura e *performance*

A prática esportiva e a linguagem do esporte penetraram a tal ponto em todos os poros da sociedade que está em via de se tornar uma passagem obrigatória para os

¹⁹ Os jogadores de poker se utilizam dos recursos teatrais, a fim de gozar de benefícios frente ao processo competitivo do jogo. Um dos exemplos claros da modulação da expressividade (ou mais especificamente, neste caso, da inexpressividade) frente às emoções é chamado de “*poker face*”. “*Poker face*” significa “cara de poker”, e designa a expressão que os jogadores devem ter para poderem “blefar” no jogo. Ela é uma expressão vazia, que não demonstra nenhum sentimento, dificultando, para os adversários, o entendimento do que o indivíduo está prestes a fazer ou qual é o jogo que tem em mãos. A “*poker face*” faz parte das estratégias adotadas pelos jogadores de poker, uma vez que o jogador, visando melhor desempenho, objetiva sempre enganar seus adversários.

valores da ação. “Esse ir-e-vir permanente entre esporte, aventura e empresa, esse espírito de conquista que nos invade, é a marca de uma mudança decisiva na mitologia da autorrealização” (EHRENBERG, 2010, p. 11).

A aventura é utilizada no contexto de sessões de formação permanente, tais como os intitulados “Estágios sem-limites”, em que se praticam percursos audaciosos, *rafting*, saltos de paraquedismo com a intenção de fazer os colaboradores aprender a assumir riscos, tanto individualmente quanto coletivamente, num ambiente econômico imprevisível (realidade do mercado contemporâneo). O que há algumas décadas era pouco comum, por vezes impensável, hoje o esporte é utilizado como símbolo da competitividade de uma empresa e é empregado como método de gestão de pessoal.

Devemos notar, agora, a posição do sujeito como ator da *performance* e não somente espectador. O ponto de vista do ator domina, de agora em diante, a mitologia da autorrealização, logo que cada um deve aprender a governar-se por si mesmo e a encontrar as orientações para sua existência também em si mesmo.

Dessa forma, vemos que hoje só conta a ação do indivíduo que não dependa de ninguém, a não ser do próprio indivíduo, da parte puramente pessoal deste, cuja proeza, que se tornou necessária na atualidade, é legítima qualquer que seja ela – como testemunha o *Guinness World Records* [Livro dos Recordes]. Mas você deve deixar sua marca por sua superação e distinção. Ou seja, quando a salvação coletiva, que é a transformação política da sociedade, está em crise, a “verborreia” de desafios, *performances*, de dinamismo e outras atitudes conquistadoras constitui um conjunto de disciplinas de salvação pessoal.

O valor referencial do esporte²⁰ está a tal ponto dilatado na atualidade que se transformou “num lugar” onde se tem a legitimidade para falar de outra coisa. Colocando de outra maneira, o esporte consolida-se como instituição, na medida em que imagens de vida e modos de ação se difundem, se popularizam e adquirem legitimidade por meio dele.

Nesse registro, ele permite, de agora em diante, aos indivíduos-esportistas, algo inerente ao desejo de ser sujeito por si mesmo e não objeto de qualquer coisa; é por isso

²⁰ Quando falamos do *boom* do esporte, devemos tomar o cuidado de especificar que o esporte não se reduz a esportes clássicos: ele é, em nossa época, muito mais do que isso. É um estilo de vida, um estado de espírito; é o gosto do desafio e da aventura, quer seja individual ou coletivamente.

que o esporte em teoria passa mais por um ideal de libertação do que por uma moral de assujeitamento ou uma alienação.

Numa sociedade em que a desestabilização dos sistemas de referência é generalizada, o esporte é o *summum principium* de uma cultura do heroísmo que nos intima, não a delirar diante das proezas de seres excepcionais numa identificação com eles – eles não são mais do que os suportes de nossa própria modelização, já que agora todos podemos ser excepcionais –, mas nos intima a inventar a nós mesmos contando com nossas únicas forças (EHRENBERG, 2010, p. 25).

Hoje, o esporte simboliza e promove a imagem do indivíduo autônomo, produzindo tanto sua saúde, sua aparência física, quanto sua implicação na vida profissional como o empreendedor de sua própria existência.

A aventura heroica

A aventura heroica “pertence a um mundo sem Deus”, no qual indivíduos excepcionais buscam substituí-lo por outros seres absolutos, tal como as organizações estratégicas ou o jogo/mundo do poker como fenômenos sacralizados e que permitem uma elevação egoica suprema.

O herói popular (atleta vedete do esporte-aventura) se opõe ao “herói trágico”. Destino, autenticidade e desprendimento do mundo para se alcançar uma transcendência e elitismo caracterizam este último. Já carreira, popularidade, mergulho no mundo e modelo de massa definem o herói popular. Ao destino de uma elite (herói trágico) se substitui uma “história possível para todos” (ideia falaciosa vendida pelas organizações estratégicas e pelo poker: sucesso acessível a “todos” – o sonho ganha o *status* de realizável). A ideologia da aventura produz, ao mesmo tempo, um meio de reencantamento da vida cotidiana e um instrumento para se integrar melhor ao mundo – ao menos como construção imaginária.

A prova de existência constante que é o motor da relação homem-jogo ou da relação homem-trabalho é problematizada por Ehrenberg (2010). O autor questiona se é preciso provar continuamente nossa própria vida. E responde ser esta um estranho sinal de fraqueza, sinal que prenuncia um novo fanatismo, o da *performance* sem rosto, o de uma prova sem fim. Afirma ainda que ter de provar, constantemente, a própria existência é, ao mesmo tempo, o motor e a fragilidade do indivíduo puro.

Estamos atravessados pelo que podemos denominar de “profissionalização da identidade”, que, sob a égide da imagem, esfumaça a diferenciação entre o espaço

interno da identidade (Quem sou eu?) e o espaço público do sucesso (O que eu faço?). Dessa forma, a sociedade assimila a identidade e sua aparência de modo a definir que “sou o que eu pareço”, já que a imagem da *performance* é a única coisa que importa.

O luxo estava nas coisas e, de agora em diante, ele está no indivíduo. A abundância estava nos objetos; agora, ela também é uma das múltiplas vias que são oferecidas para se conquistar sua individualidade. A sobrevivência não é, na aventura contemporânea, uma obrigação a que se está sujeito, mas uma “escolha” para se forjar. Sua transformação em mercado prolonga o consumo de massa no acesso à autonomia e à visibilidade pessoal. Esse mercado do extremo visa colocar em jogo o indivíduo na sua expressão puramente pessoal: ele o reduz a uma pura capacidade, a de ser apenas si mesmo. O indivíduo, colocado numa situação extrema, é promovido como sendo, para si mesmo, o signo mais provável de sua existência (FREIRE-COSTA, 2004).

A ideologia contemporânea do esporte-aventura

Ehrenberg (2010) expõe que “[...] a competição esportiva depende *de um regime de progresso* em situações estáveis, ao passo que a aventura depende *de um regime da mudança* em situações instáveis” (p. 42, grifos do autor). Dessa forma, se a competição esportiva é um ideal social de justiça a partir do mérito, a aventura é uma forma de viver a mudança quando o futuro é dificilmente previsível e quando a complexidade crescente do mundo embaralha as referências estabelecidas.

Quando a crise constitui o funcionamento normal da realidade social, o ganho do esporte-aventura consiste em deslocar/“descentralizar” para os indivíduos as obrigações que antes eram assumidas de maneira centralizada pelas instituições. Dessa forma, as dificuldades da planificação dos mercados, bem como das técnicas e dos produtos nas empresas, a instabilidade do futuro e a percepção de uma situação em que reina a hipercomplexidade, encontram uma solução no fato de exigir do indivíduo flexibilidade, desenvoltura comportamental, rapidez de reação e de adaptação que um sistema totalmente centralizado e burocratizado não pode produzir nem administrar de modo eficaz (BENDASSOLLI, 2009; FREITAS, 2006).

A autonomia do indivíduo é, ao mesmo tempo, a expressão de uma aspiração geral de populações mais instruídas do que antes e *uma exigência funcional* que só pode tornar eficaz o governo de uma organização, ou até mesmo de uma sociedade, num ambiente instável. A partir disso:

[...] o esporte-aventura é uma maneira de resolver, apoiando-se sobre a ação individual, simultaneamente, a crise dos modos de ação clássicos da política, em que as desigualdades são apreendidas de modo centralizado e coletivo – daí o tema do indivíduo que se governa por si mesmo – e os problemas colocados pelas modificações de nossas relações com a mudança, em que o otimismo do progresso linear e estável é derrotado pela crise das representações do futuro – daí o sobrevivente (EHRENBERG, 2010, p. 44).

Já que o esporte-aventura é, simultaneamente, uma relação com a sobrevivência e com a igualdade, é esse esporte que tem, sem dúvida, o maior impacto sobre a imaginação contemporânea. Metáfora do mundo em que se vive e regra de comportamento, ele fornece uma resposta heroica à incerteza, o que podemos entender como uma passagem para a lógica do desafio em que devemos produzir nossa própria liberdade.

Contemporaneamente, perfila-se um estilo de homem que sincretiza tradições provenientes do ideal competitivo do esporte e de um velho modelo empreendedor com um culto recente à ascensão social. Este, portanto, caracteriza-se como o atleta-herói da ascensão social. Sendo assim, a ideário difundido propõe que o comportamento heroico não tem mais um domínio reservado. Onde quer que se esteja, o que quer que se faça, qualquer que seja nossa posição na hierarquia econômico-social, há sempre um caminho que conduz ao *vedetariado*. A assimilação de heroísmo ao empreendedor tem, sem dúvida, um aspecto institucional, mas seu impacto vai além, pois é o sentido mesmo da palavra empresa que acreditamos ter-se alterado. Ela designa não mais uma acumulação, ainda que sempre se trate de acumular (no sistema capitalista de produção), mas inova na maneira de conduzir, pois se empenha no fato de empreender sobre toda e qualquer coisa. A empresa na filosofia do empreendedorismo simboliza uma criação pessoal, uma aventura *possível para todos*.²¹

Há não muito tempo, a encenação heroica era limitada a alguns domínios situados na distração de massa, como cinema, música, esporte etc. Em nossos dias, o “show heroico” está em toda parte. Os heróis saíram das telas de cinema ou dos palcos para ocupar um “espaço cênico” ilimitado. As formas do espetáculo e as figuras espetaculares esquivam, de agora em diante, à especialização para se tornarem um modo e um modelo de ser na sociedade. De acordo com Ehrenberg (2010, p. 49), “a empresa

²¹ Essa repentina promoção da ação de empreender como valor e princípio de ação no domínio da vida privada, como no da vida profissional, faz do sucesso, sobretudo do sucesso empresarial, um verdadeiro sistema de normas que se endereça a todos, qualquer que seja o lugar de cada um na hierarquia social.

sai da empresa como o esporte saiu do esporte: a vida cotidiana e ordinária é, doravante, sua cena”. Sendo assim, trata-se menos de uma extensão da cultura de massa a novas figuras do que de uma transformação de nossa imagem da ação, da qual elas fornecem o modelo e essas figuras são, portanto, os suportes de uma pedagogia comum que, doravante, nos obriga a ser “empresários” de nossa própria vida.

Ehrenberg (2010, p. 51) apresenta um trecho do prefácio de um desses múltiplos guias da vitória que brotam nas prateleiras das livrarias há alguns anos, que pode nos servir de exemplo da construção ideológica da “vitória”:

Chega de sucesso ultrapassado, que se obtinha com os dentes serrados, com os pés nos *starting-blocks* e os cotovelos do lado do vizinho. A geração *Boss* está na crista da onda na vida e não é uma intelectual. Ela ama o sucesso e o dinheiro, o jogo e o risco. Você também? Este livro, que foi escrito para você, o ajudará a vencer sem complexo. Ele não pretende que você amanhã se transforme num Bernard Tapie, Christophe Lambert ou Christine Ockrent – ele faz mais do que isso: tornar-se *você* e ter confiança nisso.

Vivemos, portanto, o imperativo do sucesso, no qual a identidade se constrói a partir de uma ação calculada no risco e na *performance*. Os “especialistas em sucesso” propõem aos indivíduos ter por ambição tornar-se si mesmo, identificar-se com si mesmo e ser o melhor, e, assim, assimilar um código “da autenticidade” ou da identidade a um código de visibilidade (BIRMAN, 2001). Desse modo, os sujeitos devem permitir entrar na intimidade psíquica o modelo público da *performance*: a identidade depende de uma conquista semelhante a um recorde, um campeonato ou um mercado.

Mas devemos refletir sobre o real potencial de tornar-se si mesmo ou gerir-se autonomamente em uma sociedade de controles, muitas vezes, invisíveis (PELBART, 2003). Cantillon (2010 [1755]) define a classe dos empreendedores como a classe dos que vivem na incerteza, ou seja, que devem refletir constantemente, usar de razão em uma lógica em que o risco é real. Para o autor, o empreendedor é um homem que se encontra à semelhança do filósofo, forçado a empreender e por si mesmo se conduzir. A popularidade atribuída à imagem do empreendedor é menos atrelada ao fato de ser o poderoso que domina os humildes do que ser o indivíduo que desarranja a rotina e domina a situação em vez de a ela se submeter. No entanto, apesar dos modelos de gestão atuais prometerem incentivar o exercício desses “perfis” empreendedores nos cenários institucionais, a realidade nos incita a questionar se não seria, na verdade, uma

forma mais tenaz de alienação, por meio do desenvolvimento de uma falsa impressão de controle/autonomia aos indivíduos cada vez mais subjugados.

O ganhar e o sucesso: de resultados possíveis a necessidades

Ehrenberg, citando um artigo da revista *Préventique* (n. 7, fevereiro de 1986), que foi consagrado a discutir a linguagem do sucesso, destaca que um ganhador é, de partida, “autor de sua vida”. Vindo de não se sabe onde, o vencedor experimenta um sucesso rápido e, de acordo com o autor, aparentemente sem volta. Sendo assim, o sucesso torna-se, antes de tudo, uma atitude necessária diante da vida.

O ganhador deve ser um sujeito que faz funcionar um “imaginário” da automobilização em uma competição ampliada, na qual cada um deve localizar seu lugar independentemente de suas fraquezas ou de suas potências de origem. Quando a possibilidade da mobilidade explode, quando nos colocamos a pensar que cada um pode entrar em concorrência com todo mundo, não há mais um grande homem a imitar, já que qualquer pessoa pode pretender ser um/esse “grande homem”.

Mas podemos nos perguntar: se o indivíduo deve construir sua identidade sem, para isso, contar com os referenciais dados pela tradição cultural a que ele pertence, como ele irá se orientar? De acordo com Bendassolli (2005), o indivíduo conta hoje com duas fontes de orientação e inspiração que substituem o papel tradicional da cultura: a empresa e o esporte. O resultado dessa combinação é o surgimento do culto à *performance* e de uma nova cultura a ela associada.

De fato, os executivos são hoje vistos como indivíduos que incorporam características valiosas, tais como espírito empreendedor, iniciativa, ousadia, eficiência e autonomia. Essa transformação ocorreu em paralelo à transformação no mundo dos esportes. Ao mesmo tempo em que os esportes são hoje conduzidos como negócios, as empresas se baseiam em modelos similares aos que regem a competição esportiva. Com isso, diversos princípios comuns na linguagem das organizações vêm dos esportes, materializados em expressões tais como “superar limites” e “vencer os adversários”.

No Brasil, temos diversos exemplos de esportistas-empresários (Jorge Paulo Lemann, Jorge Gerdau, Abilio Diniz e Roberto Justus) que são respeitados e vistos como modelos de conduta. Esses indivíduos são comumente apresentados como casos de sucesso pessoal, pessoas que venceram com esforço, dedicação e disciplina. Tais modelos induzem as pessoas a acreditar que o importante é assumir riscos, enfrentar

desafios e vencer obstáculos por conta própria. Faz-se acreditar que, ao agir/empreender assim, o sucesso naturalmente virá.

O campeão esportivo-empresarial, que até então era um herói anônimo entre as classes populares, é redefinido como um símbolo de excelência social. Evidencia-se, assim, a exposição “espetacular” e a possibilidade de “ascensão social”.

O discurso do esporte-aventura e do espírito da empresa

O esporte-aventura e o espírito de empresa constituem uma maneira de exercer o poder fundada sobre a estimulação da autonomia. Marilena Chaui, em seu livro *O que é ideologia* (1994), aponta que são altamente eficazes os sistemas de governo que nos ordenam ser nós mesmos, saber empregar nossas próprias competências, nossa própria inteligência, ou seja, que estimulam nossa “capacidade” de autocontrole. Indo além, ao se referir mais especificamente às instituições (em especial as de trabalho) ela propõe que: “a organização será tanto mais eficaz quanto mais todos os seus membros se identificarem com ela e com os objetivos dela, fazendo de suas vidas um serviço a ela que é retribuído com a subida na hierarquia de poder” (p. 103).

A gestão de recursos humanos nas organizações estratégicas direciona-se especialmente, de agora em diante, a uma luta a favor do engajamento dos trabalhadores, e todos os instrumentos que emprega buscam mobilizar cada um e cada equipe. Há, obviamente, amplos efeitos de discurso nessa abordagem gerencial, mas ela não deixa de construir uma concepção de eficácia que alia um modelo ultraconcorrencial a um modelo de realização pessoal. Essa ideologia da gestão está totalmente em sintonia com as normas que regem o esporte-aventura e o consumo e, de acordo com Ehrenberg, ela torna indistinta a clara separação entre as normas da vida privada e aquelas da vida profissional – enquanto as primeiras se profissionalizam, as segundas se tornam um lugar potencial para o desenvolvimento pessoal.

O esporte-aventura no cenário empresarial é, portanto, um programa que consiste em fabricar, nos assalariados, uma verdadeira mentalidade de empreendedor, transformando-os em apoiadores da empresa na qual eles trabalham, para que os sujeitos vivam a empresa e a concorrência mundial como um desafio, um jogo e um esporte: desejando obstinadamente ganhar. Os empregados constituem, assim, o “capital do futuro”.

Ehrenberg (2010) apresenta em sua obra uma entrevista realizada com o diretor geral da *Digital France* e este enuncia o ideário que sustenta as ações valorizadas no

espaço empresarial. O diretor declara: “Não temos grandes certezas, nem ordens, nem esquemas fixos; preferimos contar com os valores, com uma organização um pouco fluida, em perpétuo movimento, antiesterilizante. Cada um deve organizar-se do jeito que achar melhor” (p. 112), quando ele especifica que todos os assalariados são individualizados, que cada um “faça seu salário”, ele coloca, não importa qual seu empregado, na perspectiva de ser empreendedor de sua própria carreira. Acrescenta ainda: “o único esquema é ter prazer no que se faz, tomar riscos e os assumir, e ser mais bem-sucedido do que a média das pessoas” (p. 112).

As ruínas do progresso e a resolução miraculosa

A meta não é mais o investimento industrial, mas sim o "golpe" financeiro. De acordo com Enriquez (2000), Max Weber provavelmente não reconheceria mais seu mundo: trabalhar não enriquece mais, ou muito pouco. Atualmente, a especulação está sobrevalorizada no processo de engendrar dinheiro. A fórmula marxiana: dinheiro permite a produção de mercadoria que, por sua vez, produz dinheiro, está obsoleta. Contemporaneamente, o dinheiro permite fazer dinheiro sem produção de mercadorias. Enriquez (2000) nos auxilia a descrever este cenário e apontar algumas decorrências:

1. A gestão estratégica embasa-se, cada vez mais, em estratégias de curto prazo e à força de jogar no curto prazo temos um mundo estruturado sob este aspecto.
2. As estratégias mais financeiras que produtivas acabaram por desestabilizar o mercado. As "desregulamentações" selvagens fazem do capitalismo avançado uma autêntica selva, que provoca o medo de certos gestores de empresas que, crescentemente, reivindicam um retorno à “ética” ou, pelo menos, às regras do jogo aceitas por todos.
3. De acordo com o autor, a “histeria” e a “teatralidade” encontram seus limites. O mundo das aparências começa a aparecer como um mundo de mistificação.
4. Mesmo a elite não está mais segura de si.
5. E, como consequência, podemos apontar que, atualmente, a gestão estratégica não pode levar os indivíduos senão a um desgaste mental provocado pela carga psíquica desmesurada dedicada à manutenção da função ocupada, e que os coloca em um *doublebind* constante que faz com que, não importa o que cumpram no longo prazo (salvo para alguns indivíduos favorecidos), eles terão errado. Os trabalhadores são, pois, submetidos a constante estresse, e não se podem manter senão graças à absorção massiva de medicamentos. Eles tornam-se, então, “*indivíduos sob perfusão*”.

Diante da aventura empreendedora em que se tornou a vida em sociedade, em relação à qual faltam frequentemente os reparos e os meios institucionais que permitiriam a qualquer um enfrentá-la, não causa espanto (infelizmente) ver a obrigação de ganhar vir acompanhada de uma crise de identidade maior, e o sofrimento psicossocial (com fortíssimo potencial patogênico) apodera-se de grande parte de nossos compatriotas. Diante disso, o consumo maciço de medicamentos psicotrópicos, sob o peso dessa pressão psíquica “inérita”, bem como um *fundamentalismo identitário*,²² acompanham a pacificação aparente da sociedade.

A partir disso, torna-se central a discussão sobre a medicalização do social: os psicotrópicos e os tranquilizantes e suas relevâncias para manter o desempenho na ideologia do sucesso. Eles são substâncias dopantes para aquele indivíduo que, na sociedade concorrencial, tem de ir ao fim de si mesmo, assim como o esportista deve superar seus limites em uma competição. Eles são uma maneira de ser si mesmo que, dependendo do caso, contorna ou reforça o trabalho exercido sobre si, o que permite construir uma boa imagem ao aparentemente se autocontrolar face ao outro (adversário/concorrente ou parceiro).

A realidade cada vez mais crescente da prescrição massiva de tranquilizantes é uma solução que podemos caracterizar como desatinada e inadequada aos problemas de ansiedade e de dificuldade de viver que se associam a múltiplas limitações de um desenvolvimento das relações afetivas e da solidariedade “não financeira” entre indivíduos. E, no momento atual, em que praticamente aceitamos essa dependência, admitimos que o tratamento de uma doença da sociedade consiste em tomar um produto que poderia ajudar a suportá-la.

A obsessão de ganhar, de vencer, de ser “alguém”, e o consumo em massa de medicamentos psicotrópicos estão estreitamente ligados, pois a nova cultura da conquista é, necessariamente, uma cultura da ansiedade, que é a face de sombra dela. Assim sendo, a sociedade dopada é um aspecto da empresarização da vida (SILVA; HASHIMOTO, 2012).

A massificação do consumo de medicamentos psicotrópicos, junto à multiplicidade de problemas aos quais se supõe que esse consumo responda pelos indivíduos (que podemos entender como drogas de integração – necessárias para

²² Ver Bauman (2005).

enfrentar a realidade)²³, sugere que uma lógica de modificação de estados de consciência esteja em ação na sociedade, alcançando populações estatisticamente maiores em comparação com aquelas envolvidas com usos de estimulantes e alucinógenos ilícitos, na medida em que rompe com o imaginário do desvio e da insegurança que organiza a percepção social dessas drogas.

Os estimulantes da sociedade concorrencial são *drogas sócio-relacionais*. Os psicotrópicos não são consumidos para inebriar-se ou por prazer, mas para aliviar a carga da responsabilidade quando ela se torna muito pesada, ou seja, são assimiláveis a práticas de modificação de estados de consciência de indivíduos impelidos a ser integralmente responsáveis por seus destinos. De modo semelhante às dopagens esportivas, eles são um meio de reforçar as capacidades corporais e psicológicas a fim de que o sujeito-consumidor enfrente melhor a competição. A referência à dopagem, ou seja, ao uso de drogas no universo esportivo, oferece uma chave para apreender significações desse fenômeno de massa. Ehrenberg (2010, p. 143), discorrendo sobre os medicamentos psicoestimulantes, expõe que:

[...] eles permitem estimular-se ou acalmar-se para ser competitivo e de mostrar-se independente das obrigações sociais *mantendo-se totalmente socializado*. Tais medicamentos são do tipo de *autoassistência*. A dificuldade de alcançar a autonomia é então simultaneamente esvaziada pelos meios artificiais e disfarçada pelo cuidado de oferecer a imagem da autonomia, do dinamismo ou do autocontrole.

Sendo assim, podemos considerar que esse *dopping* ajuda-nos a entrar em cena e a nos manter quando temos receio de aparecer diante de nosso público e, acima de tudo, diante de nós mesmos.

Em um trecho de entrevista à Revista Piauí (2011, p. 18), Maria Eduarda Mayrinck, jogadora brasileira de poker, discorrendo sobre sua rotina e seus hábitos de vida diária e profissional, fala sobre a naturalização do uso de medicamentos psicotrópicos no que podemos intitular de mundo do poker:

Acordei e a calça jeans apertou. Parar de fumar tem seu preço. Parei há dez dias e está sendo uma experiência detestável. Pelo menos serviu para eu descobrir algo novo dos meus amigos aqui em Vegas. Tenho começado minhas conversas com um “Você por acaso toma

²³ Se as drogas tradicionais nos permitem fugir para a irrealidade, os medicamentos psicotrópicos estão aí para nos fazer enfrentar a realidade.

remédio para ansiedade ou depressão? Se toma, pode me dar alguns? É que parei de fumar, ando muito ansiosa e mal-humorada, ontem chorei durante um comercial de carro, tá foda...”. A resposta tem sido afirmativa e assim consegui acumular uma quantidade boa de remédios tarja preta. Estou impressionada com o fato de todos tomarem algo. Melhor não puxar esse fio...

A ideologia contemporânea difunde o imaginário falacioso de que: “dopar-se não é drogar-se”; e argumenta que drogar-se significa uma rejeição, uma recusa do mundo real, uma busca suicida, uma fuga insana nos limbos da despersonalização. Já dopar-se, no mundo moderno, representa um processo de integração às vezes indispensável, uma arma para enfrentar o real. Recentemente, vi um marketing centrado nessa ideologia de naturalização do *dopping*, que alicerçado na licitude inscreve absurdos de estimulação do uso de substâncias para potencialização de um sujeito fragilizado/limitado frente às exigências desmedidas da sociedade do desempenho contemporânea. Em uma propaganda de uma bebida energética altamente difundida mundialmente, vemos um exemplo claro do que aqui tratamos. Ela apresentava a seguinte questão: “*Cansado de cair de sono no trabalho?*” E posteriormente trazia a solução miraculosa: “*Tome Red Bull!*”. O imperativo contido na publicidade é um representante da legitimidade e, sobretudo, incentivo dado ao uso de estimulantes em nossa sociedade em detrimento aos questionamentos sobre os limites humanos e suas reais condições de saúde biopsicossocial. Não são postas em questão as situações nas quais os indivíduos estão submetidos nas organizações sociais que habitam – seja no trabalho, no esporte etc. – contanto que estes obtenham sucesso.

O tema da *performance* é igualmente empregado nas publicidades das empresas farmacêuticas. Em um *slogan* de um medicamento antidepressivo que propaga a “vida ativa”, podemos ver claramente o emprego desta filosofia: “reencontrar bem rápido o gosto de agir, a vontade de empreender”.

Os tranquilizantes são, atualmente, mais medicamentos do “conforto psicológico” do que instrumentos terapêuticos; são objetos de consumo corrente, na mesma estirpe que a televisão ou o telefone, as vitaminas ou os produtos de beleza.

Ao sair da patologia para se inserir na normalidade da vida os medicamentos psicotrópicos transformam-se em técnicas de adaptação a um modo de vida no qual o bem-estar é um estado híbrido que pertence tanto à saúde quanto ao conforto. Esse estado define-se pelo exclusivo *sentimento* que o indivíduo tem de si mesmo. A voga surpreendente do Prozac nos Estados Unidos o demonstra bem. O

Prozac é um antidepressivo que encontrou grande repercussão nos EUA, chegando, em décadas anteriores, a ocupar 20% do mercado de antidepressivos e a ser usado até mesmo por pessoas em perfeito estado de saúde. Esse medicamento miraculoso (*wonder drug*) teria poucos efeitos colaterais. Essa é uma das chaves de seu sucesso. De acordo com um psiquiatra do *Best Israel Medical Center*, “as pessoas querem experimentá-lo. Se você lhes diz que não estão deprimidas, elas lhe respondem: ‘Mas é claro que nós estamos’” (EHRENBERG, 2010, p. 152).

Sintetizando a discussão ideológica apresentada acima, entende-se que o indivíduo deve fazer o sistema funcionar na maior velocidade possível, até em supervelocidade. As condições da vida atual, a concorrência e a competição desenfreadas dos candidatos para obter um diploma, um posto de trabalho, um reconhecimento profissional ou gratificações afetivas tornam frequentemente indispensáveis o recurso a produtos tonificantes e estimulantes. O mundo do esporte e do jogo reproduz, de maneira às vezes caricatural, as condições da “verdadeira vida”. É aí que a vontade de triunfar, a necessidade de se superar, de concretizar a façanha jamais vista se impõe a todos os “atletas do mundo cotidiano” de forma evidente e institucionalizada. Não é mais o bastante “participar”, mas sim vencer, dominar, esmagar o adversário, enfim, subir ao pódio.

A dopagem na concorrência profissional: do sofrimento ao sucesso?

Quando a vida é um esporte e, a cada dia mais, um esporte profissional, impulsionando mais a ganhar do que a participar, o “direito aos estimulantes” promovido pelos manuais sagrados de dopagem e os argumentos utilizados são um convite aberto à toxicomania. Se a dopagem é o sacrilégio da competição esportiva porque ela é uma maneira extracompetitiva de fazer a competição, o mesmo não ocorre com a concorrência profissional, pois os critérios que fazem referência apenas à justiça não têm aqui qualquer sentido. Todavia, neste momento cabe questionar: os medicamentos da “vida ativo-frenética” não permitem o desenvolvimento ou o reconhecimento de nenhum sofrimento ou patologia aos indivíduos (em especial aos trabalhadores da sociedade do desempenho)?

Segundo o Dr. Pérrisol, médico do trabalho, um terço dos assalariados das empresas que ele acompanhou apresentavam depressão (EHRENBERG, 2010). Em estudo realizado junto a 700 dirigentes e quadros dirigentes, Stora (1998) indica que 46% se consideram “hiperestressados”; 32% têm perturbações cardiovasculares; 63%,

astenia; 24%, perturbações do sono; e 12%, perturbações gástricas. Quando as dificuldades de uma empresa começam a ser visíveis pelos empregados, inconscientemente cada um compreende que não deve ser o mais fraco e ainda menos se reconhecer em seu estado. Aquele que o fizer se condenaria. Resultado: todo o mundo fabrica para si uma máscara. Um médico do trabalho declarou certa vez que, se antes as pessoas pediam licenças por doença, hoje elas tomam tranquilizantes (GAULEJAC, 2007). Patrick Laure (1998) expõe que quando a pressão é demasiadamente forte (característica da gestão administrativa contemporânea), a tentação é grande em recorrer a produtos para suportá-la.

No Vale do Silício, região avançada no Ocidente em termos de alta tecnologia, de gestão do trabalho, de desenvolvimento econômico e de *performance*, 60% das pessoas têm um conselheiro psicológico (contra 30% para o americano médio). Segundo a DEA (*Drug Enforcement Administration*), essa região é a mais pesada consumidora de cocaína de todos os Estados Unidos, e uma pesquisa de 1984 do *San Jose Mercury News* indica que 35% das pessoas interrogadas trabalham sob a influência de drogas. O consumismo de cocaína é muito frequente entre os filhos das *high technology families*. Empresas de serviços informáticos pagam, a seus empregados, até 18 visitas ao psicoterapeuta para resolver problemas de alcoolismo, de outras drogas ou conjugais (considerando que a região do Vale do Silício apresenta a taxa de divórcio mais elevada dos Estados Unidos).

Temos de nos haver, de agora em diante, com um heroísmo mínimo e massivo, cujo consumo crescente de medicamentos psicotrópicos constitui o avesso. O laço entre heroísmo e psicotrópicos é tão estreito que a fronteira que nos faz passar de um ao outro é tênue. Tanto um como o outro respondem à indeterminação do mundo moderno, que não diz antecipadamente qual é a nossa identidade e nosso lugar na sociedade: a lógica toxicomaníaca depende de um mecanismo de autoconstrução que favorece a economia da implicação pessoal e decompõe a identidade pessoal em uma presença aparente ou impessoal. Essa lógica é um modo de ser que está fora da questão do sujeito. O *dope* é o meio de satisfazer a paixão genuinamente privada de ser si mesmo na impossibilidade de aí chegar. Convém nos perguntar, portanto, o que isso representaria?

Vejamos: o discurso atual sobre os psicotrópicos fala das formas do laço social em uma sociedade que é, cada vez mais, uma sociedade de indivíduos, que impele cada um a construir sua própria liberdade, a conquistar sua identidade, a desenhar seu próprio

caminho na vida até se perder nele, até se extraviar nos seus estranhos caminhos pseudofamiliares que não levam à parte alguma.

A aspiração da toxicomania no registro da socialização é um indicador cultural da paixão de ser si mesmo, e de ser apenas isso. Apenas si mesmo, mas totalmente si mesmo. Viver para ser, para se tornar, si mesmo é a face obscura, plena de sofrimento, a face depressiva e ansiosa desse estilo de igualdade dos indivíduos. Mas é também o indivíduo realizado até em seu excesso. Indivíduo “viciado” [em drogas] que, buscando a todo o preço reencontrar o outro, não reencontra ninguém (EHRENBERG, 2010, p. 152).

É possível, dessa forma, que o “si” se torne um dia nosso parceiro único e polivalente, o “produto” ao qual nos enganchemos, realizando, assim, a intuição baudelaireana (1966) que via na droga um medonho/preocupante casamento do homem consigo mesmo, tendo o outro desaparecido, funcionando apenas como padrão de medida.

De agora em diante, é a essa postura que nos convida a empresarização da vida, postura que define um tipo de ator inteiramente individualizado, que deve encontrar em si mesmo as próprias referências, sendo, ao mesmo tempo, a questão e a resposta – puro indivíduo. Nessa situação, o outro figura apenas como padrão de medida, polo de uma relação de concorrência, de confronto ou de competição. A dopagem ou o uso das “drogas de integração” devem, então, ser consideradas como o exercício da relação com o outro quando este não é senão a medida do si mesmo. Sendo assim, retomamos o questionamento feito no título deste tópico e consideramos a partir do exposto que a dopagem na concorrência profissional, longe de esgotar o sofrimento, favorece uma ilusão de sucesso e atua apenas como prótese ou órtese, escamoteando e alienando a presentificação da angústia de morte biopsicossocial.

Capítulo 3 – Jogador de Poker no Mundo do Trabalho Contemporâneo

Este capítulo trata de algumas características representativas do trabalho na sociedade contemporânea, em especial aquelas mais específicas que configuram o trabalho como jogador de poker: informalidade (paradoxo autonomia e liberdade *versus* insegurança); estigma social; risco; competitividade; individualismo; sofrimento; adoecimento; reconhecimento; entre outras. O cenário constitui-se a partir da análise dos discursos dos jogadores profissionais de poker (sujeitos estes mais apropriados para exprimir a realidade do mundo do trabalho que se desnuda a eles cotidianamente).

A mutação do trabalho

Castells (2007) nos autoriza a postular que há um processo de mutação do trabalho, da organização da produção e da classe trabalhadora no mundo contemporâneo. Nestas últimas quatro décadas, estão ocorrendo transformações significativas relacionadas ao trabalho e ao emprego:

A evolução do mercado de trabalho durante o chamado período ‘pós-industrial’ (1970–90) mostra, ao mesmo tempo, um padrão geral de deslocamento do emprego industrial e dois caminhos diferentes em relação à atividade industrial: o primeiro significa uma rápida diminuição do emprego na indústria aliada a uma grande expansão do emprego em serviços relacionados à produção (em percentual) e em serviços sociais (volumes), enquanto outras atividades de serviços ainda são mantidas como fontes de emprego (CASTELLS, 2007, p. 237).

O autor alerta para o fato de que o processo de reestruturação produtiva em decorrência do incremento das “tecnologias da informação” e estimulada pela concorrência global está introduzindo uma transformação fundamental: a individualização no processo de trabalho. Estamos testemunhando o reverso da tendência histórica do assalariamento do trabalho e socialização da produção que foi a característica predominante da dita “era industrial”. A nova organização econômica e social baseada nas tecnologias da informação visa à administração descentralizadora, ao trabalho individualizante e a mercados personalizados e, desse modo, segmenta o trabalho e fragmenta a sociedade. O surgimento dos métodos da denominada “produção enxuta” segue atrelado a práticas empresariais reinantes de flexibilização e, por vezes, precarização, como: a subcontratação, a terceirização, o estabelecimento de negócios no

exterior, o trabalho consultivo e a redução do quadro funcional. Esse processo de flexibilização generalizada estaria nas bases das mudanças do mundo do trabalho.

Discursivamente contrário à lógica burocrática fordista, o capitalismo flexível alicerça-se na reinvenção descontínua das instituições, em uma especialização flexível (apesar do paradoxo) e sobre uma concentração do poder sem centralização.

Com uma nova representação de empresa, se ataca a burocracia sob o argumento de que ela empobrece o trabalho e aliena o indivíduo; utiliza-se de um ideário de libertação pelas vias da participação. Porém, acaba por atingir os mesmos resultados de enfraquecimento do trabalhador, parecendo ter de novidade apenas a forma sutil como tal enfraquecimento se opera, baseado predominantemente na manipulação das percepções e subjetividade do trabalhador. (BATISTA-DOS-SANTOS, 2009, p. 14).

Nessa nova forma de organização do trabalho, que perpetra a adaptação e por meio de processos de reengenharia, reestruturações e “enxugamentos”, espera-se que os trabalhadores também estejam abertos às mudanças, desejosos de aprendizagens contínuas, sendo versáteis e assumindo – individualmente – a responsabilidade e os riscos gerados pelas mudanças em sua trajetória profissional, portando-se como *trabalhadores flexíveis* (BOLTANSKI; CHIAPELLO, 2009). Estes devem assumir a concorrência entre si não como um sistema de governo ligado a uma gestão de pessoas baseada na lógica de competitividade do mercado, mas como se este fosse o comportamento/funcionamento normal, ligado à natureza das coisas.

De acordo com o jogador profissional Leo Bello, o “poker nada mais é do que um jogo executivo sobre gerenciamento de riscos e visualização de oportunidades com o objetivo de ganhar mais do que a concorrência” (BELLO, 2008, p. 200). Para tanto, os sujeitos devem estar abertos a um comprometimento desmedido em relação a um mundo cercado de necessidades, como: disciplina, estudo, dedicação intensiva, paciência, controle emocional, entre outras – que, na construção fantasiosa de como é ser um jogador profissional de poker, não estão contemplados (onde só se evidenciam o *glamour*, a riqueza e demais aspectos extremamente positivos que circulariam o exercício de uma atividade dos sonhos). Vejamos como Dusty Schmidt apresenta, nas páginas iniciais de sua obra, a necessidade de comprometimento para que os indivíduos ingressem em tal mundo:

Então lhe perguntarei o seguinte: antes mesmo de virar a próxima página, você está completamente comprometido? Como dizem em *Onze Homens e Um Segredo*, ‘Você está nessa, ou não está?’ O poker não é um esquema para enriquecer rapidamente. Não é uma árvore de dinheiro crescendo no seu computador. Mas é algo que pode lhe livrar das correntes de uma vida de períodos integrais, contanto que você tenha disciplina para desenvolver as suas habilidades (SCHMIDT, 2012, p. 33).

Sendo assim, a ideologia gerencial que alicerça o funcionamento das organizações de trabalho, bem como sustenta o poker profissional espera, ou melhor, exige que seus trabalhadores sejam: “fortes, dinâmicos, competentes, disponíveis, seguros de si, capazes de enfrentar as contradições e de preencher objetivos sempre mais ambiciosos” (GAULEJAC, 2007, p. 216). Estas seriam características determinantes requeridas aos que almejam sucesso nesse mundo de extrema competitividade e flexibilidade.

As mudanças na organização do trabalho não necessariamente significam progresso e bem-estar para as pessoas. As transformações ligadas à reestruturação produtiva e ao regime de acumulação flexível do capital têm criado novas formas de subjetivação, mas, também, novas formas de sofrimento e patologias sociais. Para Sennett (2002), operacionalmente, as coisas são bastante claras e, relativamente, simples, mas emocionalmente ilegíveis – ou em uma linguagem ambígua e, até mesmo, falaciosa – que despertam emoções, por consequência, ambivalentes. O sentido do trabalho é ilegível, de modo que os trabalhadores não sabem exatamente o que estão fazendo, nem para onde estão indo. E não é por acaso que isso acontece. As organizações flexíveis enfatizam a “capacitação em relações humanas”, para que as pessoas sejam proativas em circunstâncias ambíguas. Essa conjuntura transforma o indivíduo em um “eu maleável”, uma colagem de fragmentos (de saberes, habilidades e atitudes) em incessante *devir*. Todavia, obrigando que seja um devir realizador, ativo e performático. Assim, como se estivessem dentro de um labirinto, os indivíduos creem muitas vezes estarem chegando à meta, a seu fim, ao tesouro; todavia, na maioria das vezes, estão desorientados, enganados e isolados por um cenário entorpecedor e sem volta.

De acordo com Antunes (2000), se, no passado recente, apenas marginalmente a classe trabalhadora apresentava níveis de informalidade no Brasil, hoje mais de 50% dela encontra-se nessa condição (aqui, a informalidade é concebida em sentido amplo), desprovida de direitos, fora da rede de proteção social e sem carteira de trabalho. Desemprego ampliado, precarização exacerbada, rebaixamento salarial acentuado e perda crescente de direitos formam o desenho mais frequente de nossa classe trabalhadora.

A dita “nova informalidade” (na qual se insere o exercício laboral como jogador de poker) é o resultado natural de mudanças no processo de trabalho, de novas concepções organizacionais e novos tipos de emprego dos homens, sem tempo ou espaço fixos, gerados pela sociedade pós-fordista ou pós-industrial. Esta, conforme apontam pesquisadores, cientistas sociais, economistas, embora cause problemas sociais no curto prazo, representa uma mudança estrutural nos padrões de trabalho.

Este é o cenário em que vem se apresentando o mundo laboral na atualidade. Vejamos, na sequência, como se estruturam as relações de trabalho que se descortinam no jogo de poker – em especial no que concerne às questões relativas à saúde no trabalho do jogador profissional de poker.

1- O estigma social e o jogo de poker:

Gostaríamos de iniciar este tópico apresentando uma citação irônica proferida por Carlos Mavca: “Como diria meu amigo de São Paulo e parceiro no Mebeliska (<www.mebeliska.com>), Eduardo Sequela, nós escolhemos o poker porque é um esporte que não precisa de muito dinheiro, não vicia, a família se orgulha e a mulher apoia” (2011, p. 44).

O poker vem ganhando cada vez mais reconhecimento social. Uma das provas de que a redução do estigma está em processo pode ser demonstrado quando, pela primeira vez, o guia anual *O Melhor de São Paulo* (2014) da revista *Época* incluiu um clube de poker em seu roteiro. O H2 Club foi indicado como o “melhor clube de poker”. O guia recentemente lançado pela revista destacou o H2 nas seções “Diversão e Entretenimento” e “Tendência”. Operando na capital, o local é considerado por muitos como o melhor clube de poker do Brasil.

O texto publicado retrata o ambiente encontrado no clube:

É tudo conforme a lei. Recentemente, o poker se livrou do estigma de jogo de azar e se tornou o esporte da moda na capital. São tantos os praticantes que as disputas acontecem todos os dias no H2. O local em nada lembra as salas enfumaçadas usadas por mafiosos mal-encarados do cinema. Bem iluminado e cheio de mesas, o clube recebe até 400 pessoas por noite (ÉPOCA, 2014, p. 88).

Os donos do clube apontam que este foi um prêmio inédito no país e espera-se que ele abra uma gama de oportunidades e caminhos para que os investimentos em casas e clubes de poker no Brasil aumentem cada vez mais, expandindo, assim, suas marcas e beneficiando por completo a imagem do poker nas mídias nacionais.

Mas será que esse prêmio concedido – que denotaria maior aceitação social – já reverbera (de forma positiva) para os esportistas da mente que lidam cotidianamente com o exercício profissional como jogadores? A desmistificação do esporte já alcançou um nível de modo a permitir possível reconhecimento aos trabalhadores? Ou a superficialidade desse processo exalta apenas uma pseudoaceitação que mascara um estigma ainda complexamente nocivo? Vejamos um depoimento que nos ajuda a refletir sobre respostas a essas perguntas:

[...] o poker é um esporte. Mas como envolve aposta, a galera já acha que vou apostar até minha mãe. Digo, isso não é um problema para quem joga mesmo, é profissional, estuda. A gente sabe que saber jogar é tão importante como se separar da mesa. Claro também que ‘um pato’ [amador] qualquer que se vicia não vai acabar se entupindo de remédio, viciado mesmo, apostando até os filhos. Isso não existe nas regras dos jogos e campeonatos organizados seriamente, e duvido que exista até em joguinhos de brincadeira, por que não é a sorte quem manda, saca? Ele vai é perder dinheiro e mais dinheiro se não tomar cuidado, se não contabilizar tudo. Mas, claro, eu me cuido para não ficar bitolado. Eu, por exemplo, divido meu tempo. Jogo 6 horas em casa pela internet para garantir meu sustento. Como gosto mesmo do jogo ao vivo, campeonatos, além das seis horas, venho ao clube quando há as rodadas e, às vezes, as mesas de torneios por satélite. Não vivo para o poker. Vivo do poker. Qual a diferença entre mim e um cara que vara a noite em um escritório de advocacia e, no dia seguinte, está lá às 6 da manhã? Digo, acho que minha rotina é melhor, não? Trabalho de casa. Sou sério. Não sou um moleque jogando sem saber o que tá fazendo, dependendo só das cartas e da sorte, um doente sem hora nem disciplina para nada, que joga como pura brincadeira. Diferente dele, eu tenho minhas pausas, minha meta diária de lucros, e é isso. Além de tempo para minha família e amigos... Eu tiro até férias, tem épocas que nem jogo e só curto outras coisas. Tenho hobbies, vou ao cinema... Isso tudo eu sei que é

tranquilo, o problema são os outros, o que os outros ainda acham do que eu escolhi fazer para viver. Claro que eu às vezes ligo para o que minha mãe acharia, a preocupação dela e o preconceito que rola, mas eu continuo aqui e me considero um profissional, pois vivo disso. Mas vício? Cara, se houver, o que nunca vi, foi um ou outro caso, aqui ou acolá, de manés amadores, que não se cuidam e principalmente não sabem que o poker é habilidade, estudo, ralação, e que saíram apostando como se estivessem em uma roleta, em um jogo de azar, só brincando de ser sortudo. O profissional mesmo sabe diferenciar trabalho de lazer. Tenho hora para sair. Tenho hora de jogar e de estudar o jogo. Tenho hora de esquecer do jogo. Sei meu próprio limite e me controlar. Tenho uma grana para jogar e é isso... Me controlo, pô! Sei dos meus limites, estudo pra caralho... Quero eliminar a sorte, ganhar dinheiro e me divertir sim, mas com um foco maior no fato de que isso aqui é meu trampo (MANGABEIRA, 2014, p. 94).

Alguém que demonstra pertencer a uma categoria com atributos diferentes ou incomuns é pouco aceito pelo grupo social, que não consegue lidar com o dessemelhante e, em situações extremas, o converte em uma pessoa má e perigosa, que deixa de ser vista como pessoa na sua totalidade, na sua capacidade de ação, e transforma-se em um ser desprovido de potencialidades.

O estigma é um atributo que produz um amplo descrédito na vida do sujeito; em situações extremas, é nomeado como "defeito", "falha" ou desvantagem em relação ao outro; isso constitui uma discrepância entre a identidade social virtual e a identidade real. Para os estigmatizados, a sociedade reduz as oportunidades, esforços e movimentos, não atribui valor, impõe a perda da identidade social e determina uma imagem deteriorada, de acordo com o modelo que convém à sociedade. O social anula a individualidade e determina o modelo que interessa para manter o padrão de poder, anulando todos os que rompem ou tentam romper com esse modelo. O diferente passa a assumir a categoria de "nocivo", "incapaz", fora do parâmetro que a sociedade toma como padrão. Ele fica à margem e passa a ter que dar a resposta que a sociedade determina. O social tenta conservar a imagem deteriorada com um esforço constante por manter a eficácia do simbólico e ocultar o que interessa, que é a manutenção do sistema de controle social.

O desacreditado não necessita manter somente o controle da tensão emocional diante dos controles sociais, mas uma boa administração da informação acerca dos estigmas, como, dizer a verdade ou mentir a quem, como, onde e quando queira, em determinada situação ou momento (MELO, 1999). No livro escrito pelo jogador Dusty Schmidt, um capítulo é redigido por sua esposa. O objetivo de sua imersão na obra é

narrar as experiências de se relacionar com um jogador de poker. Em alguns relatos, ela expõe a possibilidade da mentira ou omissões, mas, por outro lado, alerta para a necessidade de autoafirmação e segurança em relação ao aspecto profissional para aquelas pessoas com quem se pretende um relacionamento duradouro e íntimo. Mesmo que haja um estigma social, a melhor forma de lutar contra ele seria uma exposição verdadeira.

‘Então, no que você trabalha?’

Sei que disse que você pode inventar todos os tipos de títulos de empregos para parecer mais ‘respeitável’ ou ‘digno de confiança’ para as outras pessoas. Embora eu ache que contar uma mentira inofensiva aos conhecidos possa funcionar para lhe tirar de situações sociais constrangedoras, não recomendo fazer isso em um namoro. Você precisa ver a reação honesta da outra pessoa ao seu verdadeiro emprego: jogador de poker on-line. Diga em voz alta, diga com orgulho, e explique o que isso significa para você.

Ter confiança quando você fala é a chave. Se você parecer envergonhado de ser um jogador de poker on-line, ela lerá ‘degenerado’ desde o princípio. Tive as minhas dúvidas quando Dusty me disse qual era o seu emprego. Eu realmente achei que ele estava vivendo de herança ou que os seus pais pagavam suas contas etc. De fato, pensei isso por um bom tempo (SCHMIDT, 2012, p. 102).

A visibilidade do estigma constitui um fator decisivo e aqueles que convivem com o indivíduo podem exercer influência na apreensão da sua identidade social.

Também é difícil se casar/namorar com um jogador de poker se você é avessa ao risco. Tinha a ideia, antes de conhecer o Dusty, que a forma mais segura de viver a vida e pagar as suas contas era ir para escola, conseguir um emprego em tempo integral fixo, e nunca o largar. Entendo esta mentalidade porque já a tive (SCHMIDT, 2012, p. 103).

A identidade social estigmatizada destrói atributos e qualidades do sujeito, exerce o poder de controle das suas ações e reforça a deterioração da sua identidade social, enfatizando os desvios e ocultando o caráter ideológico dos estigmas. A sociedade impõe a rejeição, leva à perda da confiança em si e reforça o caráter simbólico da representação social segundo a qual os sujeitos são considerados incapazes e prejudiciais à interação sadia na comunidade:

Recentemente fiz uma doação significativa a uma instituição com fins não lucrativos perto da minha casa em Portland, Oregon. O executivo da fundação foi gentil o suficiente para me agradecer, me convidando

para jogar golfe uma tarde. A partida aconteceu algumas semanas antes do nascimento da nossa primeira filha, Lennon.

Enquanto caminhávamos pelo *tee* [local de onde se iniciam as tacadas para cada buraco], o diretor me perguntou, ‘Então, quando a sua filha tiver idade, o que você dirá a ela que faz para viver?’

‘O que você quer dizer?’, perguntei, um pouco confuso.

‘Quero dizer, você não pode contar a ela que é um jogador profissional de poker’, ele respondeu, rindo. ‘Você não pode dizer a ela que é um apostador’.

A pergunta me surpreendeu. Aparentemente o meu dinheiro ‘não merecido’ era bom o suficiente para que ele aceitasse a minha doação, mas sujo o suficiente para que eu não pudesse dizer à minha filha como o ganhei (SCHMIDT, 2012, p. 141).

Retomando o conceito de individualidade virtual e identidade real do sujeito, o autor sublinha que, quanto mais discrepante for a diferença entre as duas identidades, mais acentuado o estigma; quanto mais visual, quanto mais acentuada e recortada a diferença, mais estigmatizante; quanto mais visível a diferença entre o real e os atributos determinantes do social, mais se acentua a problemática do sujeito regido pela força do controle social. A discrepância entre as duas identidades é prejudicial para a identidade social; o sujeito assume uma posição isolada da sociedade ou de si mesmo e passa a ser uma pessoa desacreditada. Em consequência, passa a não aceitar-se a si mesmo. O sujeito passa a ser o diferente, dentro de uma sociedade que exige a semelhança e não reconhece, na semelhança, as diferenças. Sem espaço, sem voz, sem papéis e sem função, não pode ser nomeado e passa a ser um "ninguém", "um nada" nas relações com o outro. Não pode ser o sujeito da ação.

Vejamos a fala abaixo, de um jogador carioca que reclama exatamente da impossibilidade de se assumir para a sociedade e, especialmente, para a sua família que vive dos lucros do jogo de poker. Formado em matemática em uma universidade pública do Rio de Janeiro, então com 24 anos, para ele:

[...] ainda há muito preconceito. Fica difícil até quando eu vou sair com uma mulher e ela me pergunta o que eu faço. O que eu digo? Não quero que ela pare de sair comigo. A mesma coisa, minha mãe. Digo que tô vivendo de aulas particulares e é isso. Jogo, mas, claro, no estado que tô, ainda é incerto... Tem dias que tenho uma boa grana e noutros, nenhuma. No meio disso, pago o aluguel e como e vivo... e jogo (MANGABEIRA, 2014, p. 89).

Se, por um lado, a autoidentidade do sujeito como jogador está em processo avançado de permanência/estabilização – já que em nenhum momento ele deixa de se

classificar como jogador, nem pensa em mudar de profissão –, por outro, o impacto que a categoria vício/anormalidade tem sobre sua identidade social é uma presença constante. Aqui, ela é pautada em uma distinção entre “eu” e “outros”, cuja classificação como “anormal”, além de não aceita pelo jogador, é ignorada e colocada para segundo plano, apesar de presente. Essa pretensa anormalidade, esse “muito preconceito ainda existente”, é combatido pelos lucros obtidos, pela certeza de novos lucros e pelo discurso disseminado dos profissionais do poker por meio dos manuais, sites e entrevistas:

[...] é aquilo, eu tenho grana. Ganho mais do que dando aulinha em cursinho. Sempre tem, e mesmo quando a grana cai, sempre sobra o suficiente para me manter. E estudando como ‘tô’, jogando como ‘tô’, daqui a pouco entra um dinheiro pesado e calo a boca de todo mundo. Só se é chamado de viciado quando se perde, quando se tá na pior. Mas o que eles não sabem é que poker é um jogo de habilidade, no qual quanto mais você joga e aprende, menos sorte tem. Aí eu jogo mesmo e ‘tô’ na direção certa. Quando ficar rico (risos), aí eu conto que sou o que já sou, jogador profissional. (MANGABEIRA, 2014, p. 89).

O vício e a anormalidade, na sociedade do desempenho e do sucesso financeiro, somente estão associados à derrota. Quando se ganha, há uma mudança de registro e aí se encontra o exemplo a ser seguido; o profissional passa a ser rotulado como aplicado e disciplinado.

O ato de se identificar como um jogador (que vive, total ou parcialmente, financeiramente do poker), em algumas ocasiões, é associado à malandragem e ao vício.

A partir de relatos, alguns jogadores confidenciam que escondiam de suas famílias que viviam dos ganhos do poker; mentiam em novos relacionamentos quanto aos seus trabalhos; e dizem que ainda existe muito preconceito quando afirmam que são jogadores. Muitos, para evitarem o preconceito, afirmam que são profissionais autônomos. Enquanto jogar esporadicamente como um meio de diversão ou entretenimento não é encarado como problemático, viver do poker e ser identificado como um jogador é.

À medida que há maiores ganhos, que os jogadores se tornam conhecidos e que os lucros são suficientes para manter a totalidade da vida financeira, a estabilização vai ganhando densidade, transformando a ideia do senso comum de que o jogo é um vício na concepção de que poker é esporte e o jogador, um “atleta”. O vício dá lugar à profissão; a sorte cede diante da técnica, e o sucesso financeiro é o elemento semântico

que permite a redefinição das tensões e perigos da trajetória. Vejamos os relatos ilustrativos abaixo:

Entrevistador: Fale-me sobre a escolha profissional atrelada ao poker frente à família e se sofreu com questões relacionadas ao estigma social;

Entrevistado 1: Quando eu casei já jogava [...] eu não vivia só do poker, mas eu já tinha como renda paralela.

Entrevistador: E como foi essa decisão socialmente para você: pra sua esposa, família, seus amigos, como foi isso?

Entrevistado 1: Tipo... a minha vida assim... as coisas que eu fiz, eu sempre quis mostrar pro meu pai. Então, tipo, eu fazia um gol, eu queria fazer pro meu pai. Eu fazia... eu tirava nota na escola eu queria mostrar pra ele. É... quando eu me formei e é mais ou menos junto a isso, meu pai faleceu. Então, assim, eu praticamente tive que meio que assumir é... tipo, não tem... é, é... sou eu né. Eu que tenho que ir atrás das coisas. Então, quem me dava conselhos... Meu pai sempre me falou que... pra eu ir atrás do que eu gostava né. Com responsabilidade e tal. Mas, se eu quisesse ser um lixeiro, eu ia ter que ser um lixeiro com responsabilidade e amanhã ser dono da REK (empresa de caçambas de lixo que por muitos anos vem monopolizando o mercado em Ribeirão Preto [cidade do interior do Estado de São Paulo]). Se eu quisesse ser engenheiro, mesma coisa. Mas que eu fizesse alguma coisa que eu gostasse. Então eu levava isso em consideração. É, eu acho que também, a partir do momento que começa a entrar dinheiro no negócio, fica tudo muito mais fácil de você explicar uma situação. Se de repente eu começasse a perder, me endividasse ou levasse como um *hobby*, é lógico que seria muito mais difícil minha família entender. Mas, como representou muito financeiramente pra mim, é muito mais fácil todo mundo entender. Entendeu? É lógico que quem está distante... não acompanha... quem não é do meio, fala: é um louco que largou a empresa, que teoricamente, na cabeça de todo mundo, era um sucesso, assim né. É um louco que largou a empresa pra viver de baralho. Mas eu sabia que não era isso e consegui explicar pros meus familiares, que é pra quem eu me importo, que não era isso, entendeu? E quando entra dinheiro eu acho que fica mais fácil (Parênteses nossos)

Atrelado à lógica financeirizada de imersão social na contemporaneidade, vejamos a fala de um jogador “comprando” o reconhecimento e a aceitação social:

[...] é bom saber que tem gente ganhando dinheiro e gente, como você, estudando o poker. Pô! É assim que isso aqui deixa de ser visto como menor, como vício, e, quem sabe, daqui a pouco me assumo para minha família como o jogador que sou, mas, claro, depois de comprar um carro para meu pai com o dinheiro do poker (MANGABEIRA, 2014, p. 91).

Se a identidade de jogador se estabelece do presente para o passado, reflexivamente, abarcando a trajetória do indivíduo de maneira corretiva e inventiva, a motivação se dá com a possibilidade ou realidade da vivência da independência financeira. Viver do poker é o clímax do processo de jogar. O sucesso financeiro aparece como o sustentáculo da narrativa de identidade que consegue escapar aos discursos sociais correntes que caracterizam o jogador como um viciado. Estabelece-se no processo uma diferenciação semântica entre as afirmações “eu jogo poker” e “eu sou jogador de poker”. Sendo assim, o ser só se impõe após o jogar conseguir render frutos econômicos, determinando a lógica justificadora da biografia e nela intervindo como agente de valorização do passado.

No panorama de vinculação entre identidade-profissão-esporte, o poker distancia-se do mero lazer (de um lazer puro), o que reverbera na diferenciação entre as afirmativas “eu jogo poker” e “eu sou jogador de poker”. Dois limites que caracterizam um jogar de maneira lúdica e sem obrigações técnicas ou profissionais – entretenimento, distração, lazer, – e o jogar semiprofissional e profissional, alocados na alcunha de “sérios”. Alinhado ao que estamos discutindo, Mangabeira (2014) refletiu sobre as práticas do jogo por profissão ou por “mero lazer” e apresenta os subsídios discursivos que sustentam a técnica, o estudo e a especialização no jogo como favorecedoras da legitimação social:

Mais do que simplesmente negar o aspecto de lazer, o poker, como profissão, reaprecia essa dimensão do jogo, realoca tal lado lúdico no espectro mais próximo da qualidade profissional, e faz o jogo abandonar o polo do completo lazer puro, da distração pura, ou seja, do *locus* discursivo dos ‘perigos’ que podem aparecer atrelados ao jogo (p. 60).

A sobrevalorização da qualidade técnico-profissional se faz necessária em vista dos aspectos atrelados aos jogos de cartas em nossa sociedade. O lazer na prática desportiva-profissional do poker se diferencia razoavelmente ao de outras atividades, ao menos no campo semântico, como veremos ilustrado a seguir:

[...] se o lazer, em contraposição conceitual ao trabalho, significa distração, divertimento e recreação, no campo desportivo essas qualidades, quando ligadas a esportes como futebol e vôlei, por exemplo, servem por si só para balizar e avalizar a prática sem quaisquer ‘perigos’ para os jogadores. No universo do poker, contudo, elas não bastam para sustentá-lo como algo ‘saudável’, ‘bom’,

‘digno’. O risco do vício em um jogo vinculado à sorte e a cartas age como imperativo discursivo mais forte que diminui a importância das funções do lazer e reconstrói o poker como algo corrosivo, não saudável, viciante (MANGABEIRA, 2014, p. 61).

Mas devemos levar em conta que, por outro lado, negar o aspecto do lazer é negar o aspecto lúdico – de distração, entretenimento, formação de personalidade – que o poker possui, conforme os jogadores, tanto nas entrevistas quanto nos livros, afirmaram. A solução discursiva dos profissionais é requalificá-lo de modo a afastar os perigos de um lazer puro – descansado – que facilmente arrastariam o jogo para a patologia.

Diferente dos que praticam outros esportes por distração – por puro lazer –, como o futebol, que não apresenta discursivamente nenhum perigo estrutural para nenhum praticante, o poker precisa manter-se no polo da normalidade, no qual ser um esporte sustenta sua definição como profissão e vice-versa.

Nesse sentido, o atleta que coloca na sua rotina a prática do futebol não precisa legitimar seu divertimento ou trabalho. O futebol, independentemente de quaisquer qualidades (ou defeitos) que possua, pode e é estimulado, em nossa sociedade, a ser praticado sem que perigos viciantes e estigmatizantes o rondem (MANGABEIRA, 2014). Paralelamente, no universo do poker, dependendo da intensidade da prática, surge o “perigo patológico”. Ser apenas um lazer puro, mas intenso, talvez diário, no qual dinheiro pode estar sendo perdido, transforma-o em um lazer perigoso, cuja prática, parentes, amigos e a sociedade em geral desencorajam. Assim, a defesa do poker profissional sistematiza-o como uma atividade que está distante do âmbito do descanso, passível de ser controlada pelo praticante, cuja pedra de toque é a perícia e não a sorte, tudo no sentido de negação do lazer como elemento único definidor da prática. Nesse universo de cartas, o divertimento, a distração, a possibilidade de desenvolvimento da aprendizagem, sem, entretanto, o aspecto de descanso que os lazes puros possuem, reforçam a caracterização do poker na direção de uma profissão-lazer para aqueles que passam a viver financeiramente do jogo (“eu sou jogador de poker”). Já a necessidade de evitar excessos na prática “descansada” do jogo, para aqueles que só jogam para se distrair (“eu jogo poker”), ou seja, como lazer puro, requalificam-no no sentido de um lazer controlado, dieteticamente praticado. Na fala de um dos entrevistados isso fica exemplificado:

Entrevistado 1: [...] sempre vai ter o jogador que joga por *hobby* e o jogador profissional. Porque o jogador que está por *hobby* ali ele gosta de jogar o jogo. E não quer dizer que ele é menos inteligente que você. Quer dizer que ele estuda menos. Ele tem a sua profissão. Muitos são bem-sucedidos na vida, mas estão ali por *hobby*. Não quer dizer que ele é melhor ou pior que você. Mas quer dizer que você estuda mais que ele. Você se dedica mais que ele. Então o jogador de poker depende disso para viver. Se todo mundo fosse jogador de poker estudado, ninguém mais teria vantagem em viver disso. Então quanto mais pessoas, mais gente jogando melhor para quem vive disso. E pra quem não vive está ali como *hobby*. Como se eu fosse jogar futebol vou ter que pagar uma quadra. No poker, o sujeito diz: Ah, vou jogar um torneio de 200 reais e ainda posso sair com um prêmio. O cara que está jogando por *hobby* podia estar investindo em outra coisa. Investindo em um *hobby* em outro lugar, como futebol ou boliche. E o jogador de poker já não vê assim.

Entre os jogadores de ofício, profissionalização é quase um antônimo do lazer puro como descanso e uma das bases do afastamento do discurso patológico. O discurso que transforma o poker em uma profissão (porque vinculada à perícia e da qual se pode viver financeiramente) visa conferir ao jogo viabilidade social e legitimidade.

Para o poker, transformá-lo em uma profissão é, para além de legitimar os ganhos em dinheiro, ratificá-lo, retrospectivamente, também como um lazer mais “sério”, não apenas praticado na esfera do descanso, em que os perigos da evasão para um mundo viciante podem existir. Ser uma profissão-lazer, ou seja, um modo de viver financeiramente de um jogo que é também uma distração, um entretenimento e um modo de aprendizagem, realoca-o na esfera da ocupação, afastando-o, mesmo que superficialmente, do discurso em relação aos perigos patogênicos.

Ao lado da profissionalização, o plano perícia *versus* sorte contribui para atestar a “normalidade” e/ou legalidade do jogo. Os discursos dos jogadores profissionais constroem-se contra um plano de fundo do senso comum que o entende como um jogo de azar, em última análise, ligado à possibilidade do vício. Contra esses elementos, perícia, habilidade e técnica surgem, embutidos na concepção de profissão-lazer, como os catalisadores de uma nova classificação social do poker que reforça sua construção final como esporte. Assim, as técnicas e a habilidade estruturam as qualidades esportivas e, retroativamente, corroboram o espectro profissional do jogo.

Ouvi milhões de vezes: não posso contar ao meu pai o que faço, porque não quero decepcioná-lo. Este é um ferimento autoimposto. Qualquer homem que passa 40-50 horas por semana sustentando a si mesmo e à sua família de forma perfeitamente legal não deve se sentir

culpado sequer por dois segundos. As pessoas geralmente não são consistentes com sua lógica. Quando eu era um jogador da turnê de golfe, as pessoas diziam: ‘Você é o meu herói. Você está fazendo algo além do horário de trabalho. Você está seguindo seu sonho’. Mas assim que comecei a fazer a mesma coisa no poker, fui castigado, embora não houvesse diferença entre o mecanismo das duas buscas. Eu aparecia, pagava taxa de entrada, praticava um jogo no qual era habilidoso, e recebia de acordo com o resultado. Os únicos padrões que importam são os seus. Você me ouvirá dizer diversas vezes neste livro: o homem dignifica o trabalho; o trabalho não dignifica o homem (SCHMIDT, 2012, p. 35).

Contra o estigma social, o discurso dos jogadores profissionais esforça-se para fazer o poker se distanciar do enquadramento como jogo de azar, de modo que eles reforçam determinados ângulos do jogo que explicam o lado fortuito para além do não controle que a sorte engendraria. Em oposição à definição de ser um jogo que dependa exclusivamente da sorte, os enunciados e estudos dos técnicos, peritos e acadêmicos, disseminados com a popularização mundial do poker, são parte constante do linguajar “nativo”/profissional sobre o jogo, de maneira a reforçá-lo como um jogo técnico, um “esporte mental”, no qual a perícia (a soma da expertise em elementos matemáticos – técnica – com os dados psicológicos de controle e manipulação de emoções) pode mudar o rumo do jogo.

Em uma das entrevistas, quando questionado sobre como foi o processo de escolha profissional relacionada ao poker frente à família, vejamos o que um jogador respondeu:

Entrevistado 2: É... Foi engraçado... Eu, por incrível que pareça, sofri menos preconceito do que muitos amigos meus tiveram. Muitos tiveram que esconder. Eu tinha amigos que organizavam eventos e os que jogavam e os pais e as mães nem sonhavam que eles faziam algo relacionado com o poker. Amigos que ganhavam torneio e davam o troféu para algum amigo, porque não podiam aparecer com o troféu em casa. Ou deixava no clube. Pra não jogar fora, ele falava assim: Ó leva pra você. Ninguém da família inteira podia saber que ele jogava poker. No meu caso, a minha mãe é muito aberta. Então, desde a primeira vez, eu disse: Estou fazendo isso. E ela falou: Ó, você sabe o que faz. Até por essa minha vivência... essa característica da minha vida de viajar desde moleque por causa do esporte. Ficar longe. Morar fora etc. Eu criei um vínculo com a minha mãe, com minha família, muito responsável, vamos dizer assim. Ela: Pô, você morou tanto, você viajou lá fora... você fazia o que você quisesse. Então eu te eduquei para você fazer o que você quiser. Ser autônomo e coisa e tal. E, se você fizer merda, você sabe que você vai levar pancadas da vida. Desde pequeno, cinco ou seis anos, era assim. Então, ela soube desde o início, mas não falava pra ninguém. Eu falava: Ó, não fala pra

ninguém. Se alguém perguntar, fala que eu estou fazendo as coisas de esporte.

Entrevistador: Por que isso veio de você [para ela não falar pra ninguém]?

Entrevistado 2: Pra não ter que explicar. Porque, se tivesse que explicar, ninguém conseguiria explicar na época. Ninguém conseguiria explicar: Mas pô, isso aí não é ilegal? Tipo, ferrou... não tem como falar se é legal ou não.

Entrevistador: Ela não saberia explicar?

Entrevistado 2: Não. E eu também não. Ninguém tinha como falar. Porque se o cara falasse assim: É, mas não tem nada, não sei o que, mas aonde está falando isso. Mas aí você falava: Mas é de habilidade. E ele falava: É de habilidade por quê? Onde comprova isso?. Não tinha o que falar. Qualquer um com um pouco de argumentação me destruía... destruía qualquer um, porque seria o meu 'achômetro' contra o 'achômetro', ou melhor, contra a 'lei' do cara. Ele falava: Olha, não tem poker em lugar nenhum. Cassino é proibido. Então é proibido, ué. Como eu ia falar que não era: Não, mas eles só proibem jogo de azar. Mas o argumento já viria: Mas isso é jogo de azar. Eu dou as cartas, bate lá e eu ganho de você. Não tinha como rebater. Até então não tinha inúmeros estudos de órgãos reconhecidos, não tinham pareceres... e isso foi a nossa bengala. Quando esses estudos apareceram eles viraram nossa arma. Vieram para provar aquilo que a gente já sabia de uma maneira mais concreta. Mas, até então, 2005, 2006 e 2007, eu falava para a minha mãe: Ó, mãe, estou fazendo isso... E ela tinha preocupação. Ela falava: Ah, meu filho... Ela tinha preocupação. Ela não falava: "Não, não vai", mas ela tinha preocupação. Ela falava: Toma cuidado... Meu Deus... Sabe aquela coisa de mãe?! E a gente tinha receio. Tinha receio até de andar com as fichas no carro. Não andávamos muito com as fichas pra lá e pra cá. A gente ficava com um puta medo. Ah, a polícia vai parar e já perguntar: Que que é isso? Estão indo pra algum cassino clandestino?. Nessa época, eu até lembro. A gente colocava embaixo do tapete. Bem assim, achando que, conscientemente, a gente estava fazendo uma coisa que não era compreendida totalmente. E que a gente teria problemas se alguém parasse a gente. E com uma tranquilidade entre os nossos amigos, porque todo mundo ali sabia.

Entrevistador: Hoje ficou algum resquício disso?

Entrevistado 2: De medo? Não... Por incrível que pareça, eu não sei porque, mas, talvez, porque a minha profissão ela me dá liberdade pra fazer algumas coisas... a minha formação... Porque eu via que meus amigos tinham muito mais, porque todos eram advogados. Qualquer coisinha errada na vida deles, digamos assim, mata a vida profissional para o resto da vida deles, né. Eu não tinha tanto receio que nem eles assim... Sentia que eles tinham muito mais receio, até porque de alguns o pai era advogado também e não sabia ou conhecia sobre o jogo. Eu, como era totalmente aberto com a minha família que eu fazia aquilo, eu sabia que se o cara me parasse... eu nunca fui preso, nunca uso drogas, não faço nada... o cara vai me parar e vai falar: mas você está trazendo isso aí pra que? E eu responderia: Tipo... não, não tem nada... Eu não tinha tanto esse receio quanto os outros. Mas eu tinha. Não era zero. O meio era tão estigmatizado que pensávamos: Será que vai dar problema se a gente levar? Será que vai dar problema se a gente levar isso? Nossa, os caras vão... vão encher nosso saco... vão levar a gente pra delegacia. E não sei o que... é contravenção... E

tudo molecão, né. Aí foi passando, né, pois começaram a surgir os clubes. Mas ainda tinham os eventos que a gente fazia fora. Porque não eram dentro de clubes. Era em restaurantes, em lanchonetes... e aí a gente tinha medo de alguém da lanchonete... alguém ligar e falar: Olha, os caras estão fazendo alguma coisa errada aqui. E a polícia bater e falar: O que vocês estão fazendo aqui? E esse dinheiro e ‘não sei o que...’, vamos todos pra delegacia. Bom... esse era o cenário que a gente tinha medo. Com a vinda dos clubes, a gente começou a ficar com um pouco menos de medo, mas ainda não era suficiente. Mas, hoje em dia... muito pelo contrário. Toda oportunidade que eu tenho pra falar que eu trabalho com isso eu falo. Óbvio que por experiência própria eu falo com um cuidado diferenciado que eualaria se eu fosse um jogador de futebol. ‘Ah, o que você faz?’. ‘Sou técnico de futebol.’ Ia ser na lata. Pronto, acabou. Ou ‘Eu sou advogado.’ Agora, quando eu vou falar, eu que pessoalmente sei que muita gente não tem noção, mas muita gente ainda não tem noção... isso é uma coisa difícil pra gente, porque sempre a gente tem que explicar. Sempre a gente tem que explicar. Sempre, sempre, sempre. É 100% das vezes que alguém pergunta o que eu faço eu vou explicar. Não vou simplesmente falar: ‘Eu sou advogado.’ E é quase diário isso. Por exemplo: eu estava viajando agora, no final de semana, eu fiz essa explicação umas duas ou três vezes. Eu conversando com a dona da pousada e ela perguntou: ‘O que você faz?’ E eu sempre começo assim: Ah, a gente trabalha com eventos esportivos. Eventos de campeonatos. E nos últimos anos os eventos que a gente tem mais realizado são eventos na modalidade poker. Você conhece poker? É bem didático. E ela falou: Poker...? Engraçado, fazia muito tempo que não via essa reação. E a mulher era muito gente fina. Ficou minha amiga tal. Mas a primeira coisa que ela falou, assim: Nossa, mas poker pode aqui no Brasil? Isso antigamente era muito. Cem por cento quase das pessoas falavam isso. E isso veio diminuindo, diminuindo... ao ponto de chegar 50 a 50. E eu falar poker e a pessoa falar: Poker! Pô, eu tenho um amigo que joga poker! Meu primo joga poker! Mas muita gente ainda pergunta: Como que é? Aí devemos proceder a uma explicação adequada. Porque hoje o único resquício assim de ter uma preocupação relacionada à nossa atividade é nessa parte, de apresentação. Porque, dependendo de como você apresenta e para quem você apresenta, vai ter cara que não vai perguntar, buscar compreender e esclarecer. E, na cabeça dele, vai ficar: Nossa, o cara é mafioso. O cara é... Porque é o que ronda na cabeça de pessoas que não têm esse esclarecimento.

Mas, em relação ao estigma social, tem pessoas que é difícil você tirar assim simplesmente com um papo. Principalmente algumas com mais idade. Porque às vezes você tem que convencer e não é simplesmente você explicar. Algumas pessoas você tem que convencer ela de que não é um jogo de azar. Alguém falar que não é mais jogo de azar muitas vezes não é mais suficiente. E a nossa grande arma hoje, e que já vem nos auxiliando há alguns anos, é expor em massa. E ligar o poker a ícones como, por exemplo, aconteceu agora com a nossa maior vitória foi esse gordão aqui ligado ao poker [apontando para a capa da revista *Flop* que estampava “Ronaldo Fenômeno”, recém-contratado por um site de poker para ser seu jogador e representar sua marca]. Porque a massa não tem acesso. A massa não tem acesso à TV a cabo, que é onde passa o poker. A massa não tem acesso aos torneios porque são em lugares nobres e com valores elevados. A

massa também não tem acesso aos clubes, porque também são caros. Estão em centros urbanos, sempre em bairros bons. O cara vai abrir um clube, ele abre em um bairro bom, porque senão ele não vai ter público. Então, essa massa está alienada ainda. Massa que ele está atingindo [o Ronaldo] e outras reportagens com outros ícones esportivos e artistas estão atingindo. De pouco em pouco, estão atingindo. Ao ponto de, por exemplo, a avó da minha namorada. Ela mora em Barretos. Tem 80 anos. É imigrante japonesa. Tem uma vida extremamente tradicional. Mora na vilinha dela. Mesmo ela sabendo que a neta dela – que é quase uma filha – trabalha no poker há três anos, que o namorado dela trabalha no poker a não sei quantos anos. Ela vive dentro do poker. Ela nunca tinha falado do poker. Às vezes ela falava: Ah, ‘filha’, isso não é errado? Você não vai ser presa? Mas ela não falava muito do assunto. Quando ele [o Ronaldo] saiu no Fantástico falando que fazia rodas de poker em sua casa. No dia seguinte, ela ligou e falou: ‘Nooossa, eu vi o Ronaldo jogar poker, que legal né!?’ E ela que era ligada. Totalmente ligada à coisa. Ela nunca tinha falado. E aí ela falou: ‘Nossa, fiquei feliz, você trabalha com isso. Nossa, ele também joga poker, que bonitinho’. Sabe uma coisa assim!? Então, esse alcance só se dá através do poder da mídia popular.

O fato de ele aparecer jogando por três minutos em um canal de TV aberta com a expressão da Globo teve uma dimensão e repercussão enorme. Mas ele só apareceu jogando esses três minutos em TV aberta porque houve um árduo trabalho dos jogadores, da Confederação e das federações para desmistificar o jogo. Porque senão ele não ia ligar o nome dele ao poker nunca. Se o poker estivesse como estava há sete anos, por exemplo.

Entrevistador: Você fala que a imagem do poker era uma e hoje ela mudou. Qual é a imagem do poker hoje?

Entrevistado 2: A imagem do poker hoje... Aí depende da seara que você falar. Depende da dimensão. Ainda não temos pesquisas claras, mas creio que se você parar na Avenida Paulista... Por que se você for num lugar de pessoas esclarecidas, num lugar um pouco mais evoluído financeiramente, e conseqüentemente as pessoas intelectualmente vão ser um pouco mais evoluídas – por oportunidade de vida –, pegue a Paulista. Se você parar dez caras na Paulista, a porcentagem de pessoas que vão falar super bem do poker... E perguntar: Você conhece o poker? Uma boa gama responderá: ‘Nossa, conheço. Putz, é muito legal... tem fulano de tal e a gente joga. É um esporte que exige bastante’. Vai pegar muito mais do que se você for a uma periferia, por exemplo, e perguntar o que é poker. Às vezes, o cara não vai nem saber. E os que vão saber vão ligar a cassinos... Ou a uma possibilidade extremamente atual que é uma ligação ao jogador Ronaldo. Essa imagem está em processo de transição vivo. Você [se referindo a mim] viu um jogo da seleção brasileira [de futebol] que foi a primeira vez que a Globo anunciou... foi a primeira vez que apareceu o poker lá pra massa. Sendo divulgado em um jogo nacional que todo mundo estava parado pra ver, ao lado de marcas tradicionalíssimas de apoio. Ao lado da Brahma. Vem a propaganda da Brahma aí ela saía e entrava a do PokerStars [o é maior site de poker do mundo]. Isso era uma coisa que não imaginávamos que poderia chegar a essa dimensão, a esse ponto. E em tão pouco tempo. Então, assim, eu acho que hoje a imagem do poker é uma imagem de um... de um jogo divertido, onde... Muita gente diz: ‘O poker ‘tá’ na

moda né... ‘tá’ em ascensão’. ‘‘Tá’ bombando!’ ‘O poker ‘tá’ a maior moda... tem um monte de amigos meus que jogam’. ‘‘Tá’ virando uma febre!’.

A informação social transmitida por um símbolo pode constituir um registro especial de prestígio, honra ou posição social privilegiada. O símbolo de prestígio pode contrapor-se aos símbolos de estigmas. Isso vem a municiar a luta pela transposição de situações relacionadas ao poker como promotoras de medo e estigma social, para uma assunção de valores que sejam favorecedores do reconhecimento social na atualidade.

Graças à exibição quase ininterrupta da *World Series of Poker* na ESPN, o poker agora é pensado de forma bem mais respeitosa do que costumava ser. Mas as coisas ainda não estão onde gostaríamos que estivessem em termos de aceitação.

Quando comecei a jogar para o meu sustento, em 2005, basicamente todos com quem eu conversava achavam que eu estava louco. Eu odiava quando as pessoas perguntavam o que eu fazia para viver. Eu costumava responder, timidamente, ‘Bem, acredite ou não, eu na verdade jogo poker on-line para viver. Eu sei, é estranho, não é? Mas, ei, está pagando as contas até agora’.

Eu me encolhia quando dizia isso, e rezava para que a pessoa com quem eu estivesse conversando não decidisse me dar um sermão. Eu rapidamente percebi que uma resposta hesitante era exatamente o oposto do que você gostaria de dizer.

O meu conselho – o mesmo da minha esposa – é dizer isso alto e com orgulho. É importante acreditar no que você está dizendo. Afinal de contas, se você não fizer parecer um bom emprego, por que esperaria que outras pessoas pensassem isso?

Se você disser, com um sorriso no rosto, ‘Eu jogo poker on-line para viver, e é o melhor emprego do mundo para mim’, as suas chances de conseguir uma resposta favorável aumentam centenas de vezes. Em vez de ser o sujeito com quem as pessoas rapidamente brincam, você se tornará o mais invejado do recinto. Afinal de contas, as pessoas admiram o espírito independente que é necessário para ficar por própria conta desta forma tão corajosa, e geralmente desejam ter um pouco mais dele dentro de si mesmas (SCHMIDT, 2012, p. 142-3).

A transposição de uma lógica que se estabelece como sendo socialmente repulsiva para uma digna de “inveja” se configura a partir de um mecanismo de defesa estruturado para o estabelecimento de relativa amortização da imoralidade atrelada ao jogo. Dessa forma, o sujeito aproveita de características da organização do trabalho como jogador profissional de poker que são sobrevalorizadas no cenário social atual e encontra condições para sua autoafirmação.

Para fechar este tópico, leiamos os relatos abaixo, de um jogador profissional e ocupante de um cargo político na Confederação Brasileira de Texas Hold’em:

Entrevistado 3: [...] existia um inconsciente coletivo na sociedade que tratava essa questão de forma errônea, talvez pela contaminação da década de [19]40, porque, em 1946, Dutra proíbe os cassinos no Brasil, recebe forte pressão da Igreja Católica para terminar com os jogos no Brasil, numa época em que o presidencialismo era exercido de uma forma muito dura no Brasil, que o poder era pleno. [...] Então, ele vai lá simplesmente, e instaura, do dia pra noite, o fechamento dos cassinos [...] mas o que interessa é que, como foram fechados os cassinos, a população ficou com a percepção de que tudo aquilo, a percepção era óbvia, de que tudo aquilo, que acontecia lá dentro, era proibido, mas isso é ridículo, porque, por exemplo, lá dentro aconteciam grandes shows musicais, aconteciam os teatros de revista. O que foi fechado não era tudo que acontecia lá dentro. O que foi fechado, o que foi proibido, foram os jogos de azar, e, por contaminação social, o poker levou a percepção social de que ele também era proibido. Como não existiu de 1946 a 2006 ninguém disposto a brigar para provar que joio é joio e trigo é trigo, ele encontrou o limbo desse inconsciente coletivo, como se a sociedade tivesse uma percepção certa sobre isso, e a gente descobre que tem absolutamente como provar que o poker não habitava os jogos proibidos. [...] aí entra a frente social, eu sabia que ia ser uma batalha muito grande. Mas, como eu tenho um perfil empreendedor muito forte em mim, eu comprei a parte do negócio. Meu lado racional demonstrava que eu conseguia comprovar isso juridicamente, e o social aí entra um pouco da minha irreverência. Eu não estava muito a fim mesmo de fazer uma coisa que todo mundo já tivesse feito, eu estava a fim mesmo era de comprar uma briga meio esquisita. Porque, se você parar pra pensar, em 1995, quando eu abro meu primeiro negócio, eu tenho 22 anos, com 24 anos de idade eu já tinha 6 escolas, com 27 anos de idade eu tinha 20 e tantas escolas. O que eu quero te dizer com isso? Que eu já tinha brincado de ser empresário, sabe? Muito novo. Eu queria um desafio mais esquisito. Eu estou usando a palavra ‘esquisito’ de propósito, eu queria uma coisa mais diferente. Queria fazer uma coisa que ninguém tinha feito.

Eu não liguei muito para o que a sociedade iria pensar. Um dia, chamei uns amigos meus e falei ‘cara, eu vou comprar essa briga aí’, nada muito formal, um dia era saindo pra bater papo com um amigo, outro dia tomando chope com outro. Todo mundo sabia que eu estava ganhando dinheiro com poker, que estava disputando campeonatos. Porque eu era líder do ranking brasileiro, então era uma coisa muito evidente, eu não precisava puxar o assunto, saía pra tomar um chope e eles perguntavam como que era ganhar, perder... a conversa era muito atrativa. Eu, aos poucos, fui mostrando para eles que eu tinha a intenção de transformar aquilo em uma coisa mais presente em minha vida. Com meu pai realmente a conversa, porque meu pai, como a pessoa que guiou os meus passos até uma certa idade, ele meio que me chamou e perguntou ‘qual é que era?’, e aí eu comecei a explicar pra ele, e ele falou pra mim ‘você é um cara lúcido, inteligente, racional, coerente, é responsável, só tome cuidado com isso, cuidado com aquilo, e vamos seguir esse barco’. Aí o resto, na verdade, me motivava, porque tem, você que estudou Psicologia sabe disso, tem gente que você bate e se ‘apequena’ e tem nego que você bate que ele cresce, inclusive você que estuda Psicologia voltada pro trabalho deve

falar assim: ‘nesse funcionário, não bate que some’. Existem algumas políticas, a política de metas, que é uma política de pressão, que funcionam pra alguns e [para] outros não. Eu sou igual massa de pão, quanto mais bate, mais cresce.

[...] Além do que, me irrita a lenda urbana, quantas pessoas você já ouviu falar que perderam fazenda? Com certeza já ouviu. E quantas pessoas você ouviu falar que ganhou fazenda? Para pra pensar, se alguém perdeu a fazenda, alguém ganhou a fazenda. Quem ganhou a fazenda? Fizeram uma entrevista com os homens, ‘quantas vezes você faz sexo por semana? Cinco. Fizeram a mesma pergunta para as mulheres, quantas vezes você faz sexo por semana? Uma.’ Ou alguém está sendo mentiroso ou está transando com outra. Então, tem um punhado de besteira que vai se perpetuando e vai virando lenda urbana, sabe? Porque, ‘cadê o cara que ganhou a fazenda?’ Vou lançar essa campanha, porque ‘até tem um tio lá que ganhou a fazenda’, mas uma não resolve, eu quero o cara que ganhou umas 100 mil fazendas, porque o tanto de cara que já perdeu... Então, assim, não encaro como uma brincadeira. Levo com muita seriedade o trabalho que eu tenho que fazer para desenvolver a virada mental da sociedade etc.

A luta pela desestigmatização passa pelo esclarecimento sobre o jogo e sobre suas características vinculadas às habilidades. A desmistificação vem sendo realizada por meio de uma massificação das informações sobre esse esporte da mente dada por revistas, programas de televisão, propagandas e, também, por meio do papel central de figuras que já têm um reconhecimento social (como celebridades: esportistas de outras modalidades, artistas, apresentadores de TV, empresários etc.) que praticam o jogo de poker e atrelam sua imagem à difusão desse cenário. O acesso ao jogo também ficou mais fácil; onde o que era relegado aos porões e às esfumaçadas salas às escondidas, passou a ser visível e *cool*. A “fumaça vem se dissipando” a partir da abertura de clubes em diversas cidades em nosso país e, principalmente, pela esfera virtual (salas de jogos on-line), que favoreceu a prática de curiosos junto a esportistas da mente que já desenvolviam o jogo há alguns anos e profissionais que se encontram cotidianamente nesses espaços.

O número crescente de praticantes e a difusão social sobre o jogo, todavia, ainda não são suficientes para a garantia de uma aceitação social favorecedora do respeito e da estima. A desmistificação está em curso; porém, a “linha de chegada” almejada pelos esportistas ainda está distante e o reconhecimento pelo trabalho passa mais pela lógica do sucesso financeiro (se alcançado, o que por sinal é uma conquista para poucos neste mundo competitivo) do que pela valorização do trabalho em sua estética e utilidade social. Sendo assim, o cenário ainda é perturbador para os sujeitos que decidem desenvolver sua atuação profissional atrelada ao jogo de poker. Um jogador profissional

em nosso país, invariavelmente, sofrerá, para além das dificuldades atreladas às condições e organização do trabalho (que serão tratadas em tópicos subsequentes), com as mazelas sociais do preconceito e da intolerância. Mas a luta vem se fortalecendo e, pelo que pôde ser visto, os indivíduos estão dispostos a sustentá-la de forma cada vez mais organizada e instrumentalizada.

2- O cotidiano de trabalho como jogador profissional de poker:

Na introdução de sua obra, Gaulejac (2007) relata uma situação envolvendo três atores: Hervé (diretor de recursos humanos), Alain (chefe de projeto) e Jacques (funcionário da empresa que compõe a equipe liderada por Alain). A composição da situação inicia-se com uma ligação telefônica para Alain por parte de Hervé, visando angariar um nome que fosse indicado à organização que deliberou uma redução de 10% do corpo efetivo em cada equipe. O paralelo que gostaria de estabelecer encontra-se no que foi disparado por tal situação. Uma vez que, três meses antes, Jacques havia se atirado da janela do escritório. Conflitos conjugais, dificuldades profissionais, depressão... Após um período de recuperação (que envolveu um plano social organizado pela própria empresa), Jacques retoma suas atividades junto à equipe de trabalho. Alain (um *manager* “humano”: atencioso, sensível e preocupado com as dificuldades encontradas por seus pares e subordinados) encontra-se em uma situação ambivalente entre suas crenças e valores e a realidade gestionária na qual se encontra exposto/submetido. A felicidade de Alain pela reintegração de Jacques contrasta com a ética financeirizada da gestão. A ligação do diretor de recursos humanos expõe Alain a um confronto com uma evidência dolorosa: diante do pragmatismo e da eficácia, as considerações éticas e humanistas devem se apagar.

“Na hora da guerra econômica, de nada serve ter estados de alma”. “Para ganhar essa guerra é preciso fazer sacrifícios e todo combate exige perdas humanas”. São essas as regras do jogo que cada *manager* tem que integrar caso queira aceder a postos de responsabilidade e neles se manter. No realismo gestionário, entre a lógica do lucro e do respeito pelas pessoas, as armas são desiguais. Sendo assim, Jacques está condenado. Logo ele se encontra habitado por um sofrimento que o torna particularmente vulnerável às dificuldades e à competição. As organizações estratégicas precisam, “simplesmente”, de homens realistas, pragmáticos e eficazes. Quando é disparada a política gestionária, não é mais hora de compaixão, mas de luta, sem envolvimento afetivo.

Ao desligar o telefone, Alain percebe a magistral distância entre aquilo que lhe é pedido e aquilo em que acredita. A imagem da guerra se impõe como uma volta à barbárie e à insensatez. Diante disso, é fácil imaginarmos qual foi o destino de Jacques.

O telefonema é a metáfora que pode ser feita ao anúncio do diretor de torneio de poker para que sejam distribuídas as cartas, ou seja, que se inicie o campeonato. Nesse momento, a lógica é cortar um a um até que reste o mais forte, o de melhor desempenho, o mais apto ao ambiente hostil. Os coabitantes devem ser atacados (em especial, os mais fracos). Pela lei da sobrevivência.

“Matt pronuncia as palavras que dão o chute inicial em qualquer torneio, abrindo um mundo de possibilidades para cada um dos jogadores: ‘Embaralhem e distribuam’” (DUKE, 2007, p. 17). Na realidade que se configura no mundo do poker, esse pontapé abre um cenário possível para que o sujeito busque a realização de suas fantasias, *locus* onde ele possa exercer poder, desenvolver a socialização e sazonalmente obter reconhecimento, e, todavia, obviamente, ser antiteticamente o cenário favorecedor da frustração e da morte subjetiva.

Consonantemente à máxima do mercado, no jogo também vigora o imperativo de que não há lugar para todos e que o pódio é limitado aos de melhor desempenho. Os mais fortes devem resistir a um cenário animalesco para obterem sucesso na seleção (a)natural proposta.

O jogador Carlos Mavca (2011, p. 124) alerta que ao entrar para o mundo do poker: “não espere ajuda ou misericórdia. Se demonstrar fraqueza, será atacado. Assim como você deve saber atacar os mais fracos”. Dusty Schmidt (2012, p. 115) reafirma e legitima esse processo apresentando uma verdade universal no poker: “os seus oponentes mais fracos são os seus melhores fregueses”. A naturalização e obrigação do sucesso se configuram em um campo de relações de poder desiguais, de modo que perversamente eu possa me favorecer dessas vantagens e alcançar o gozo a partir de uma opressão “sádica”.

[...] o jogo de poker assemelha-se ao mundo dos negócios: as habilidades para se tornar um bom jogador de poker são as mesmas essenciais para ser bem sucedido no mundo competitivo. Neste sentido, você aproveita das suas percepções e intuições, das fraquezas dos adversários, das instabilidades emocionais, do humor dos jogadores da mesa. Você consegue induzir seus adversários a desistirem da rodada com as melhores mãos, fazendo-os jogar com a emoção, e até mesmo fazê-los ‘entrar em tilt’ ao mostrar suas cartas, revelando que fez um grande blefe (BELLO, 2008, p. 58).

Outro depoimento complementa e exemplifica esse campo opressivo e extorsivo que se desenvolve na ética do jogo:

No momento em que tiver entrado na mente de seu adversário e perceber que ele entrou em tilt, por alguma razão, você deve entender os motivos de ele ainda estar ali jogando, e atacar seus pontos fracos sem piedade para maximizar seus lucros. Se não o fizer, alguém irá fazê-lo (MAVCA, 2011, p. 143).

No modelo de gestão que vimos utilizando como paralelo – o gerenciamento estratégico –, vemos favorecer relações de violência, de exclusão e ostracismo. Na organização estratégica, todo mundo encontra-se submetido à tensão, ou seja, a uma pressão permanente que não conseguem controlar. Dessa forma, cada indivíduo tenta descarregar sua agressividade sobre o outro, contribuindo, assim, para reforçar a lógica do “salve-se quem puder”, o que Gaulejac (2007) denominou de *moral do assédio*. Essa moralidade desenvolve-se no cenário empresarial, bem como nas relações profissionais que se descortinam nas mesas em que os sujeitos exercem seus ofícios. Exemplo disso pode ser visto no relato de Duke (2007, p. 221):

Phil é melhor jogador do que eu, mas, se for pego no momento certo, pode perder sua estabilidade. Parte da sua estratégia está voltada para deixar seus oponentes irritados. Ele insulta, caçoa do seu modo de jogar. A maioria deles se deixa levar pela tática e entra na defensiva, o que prejudica seu jogo. Tentam se vingar de Phil e, por excesso de agressividade impensada, perdem muito dinheiro para ele.

As dinâmicas do jogo ao vivo e do jogo online:

Na dinâmica que se estabelece entre o jogo ao vivo e o jogo on-line, embora seja o mesmo jogo, pela perda do elemento visual, as diferenças de como jogar existem. Contudo, o mote, o impulso para o jogo, de acordo com um jogador profissional entrevistado por Mangabeira (2014, p. 107) Carlos, é pontual:

A minha proposta quando eu comecei era fazer uma boa renda jogando, e aí, pela internet, era melhor, porque é muito menos custoso jogar de casa, você pode jogar a hora que você quiser, a quantidade de mesas que você quiser, tem torneio vinte e quatro horas por dia... Você joga a qualquer hora do dia, da madrugada, da noite... E eu sou um cara notívago pra caramba... Então, de madrugada... Aonde você vai conseguir trabalhar, de madrugada, em casa? Só jogando poker. Você não tem custo de comida, de transporte, nada... Então, minha

proposta era jogar de casa, onde você gasta muito menos e pode ganhar muito mais. Só que não é tão simples assim, né? Porque, na verdade, você tem que ter um lastro para poder aguentar a variância, os altos e baixos do jogo. Mas eu consegui experimentar que tem como você ganhar dinheiro, e aí depende do quanto você precisa para viver. E, quanto mais você quiser ganhar, maior tem que ser o seu *bankroll* para aguentar as variâncias do jogo. Hoje, eu jogo, mas eu não vivo mais só do jogo, porque eu tenho os negócios envolvendo o poker. Eu quis alinhar as duas coisas para não ficar refém só do jogo, porque é uma disciplina surreal. Já fiquei jogando quinze horas por dia, todos os dias, aguentando a pressão, a variância e tal. Por outro lado, no jogo ao vivo, também tem o lado de estilo de vida. Você vem para cá jogar e se entreter, se divertir, conhecer gente. É diversão também. Aqui é um ponto de encontro, ultrapassou as barreiras do jogo apenas.

Abaixo, veremos relatos dos entrevistados expressando a dinâmica estabelecida para o exercício do jogo profissional:

Entrevistador: Quando você fala que joga muito, isso significa o que em tempo de trabalho? Durante a semana, você joga cinco dias, seis dias ou todos os dias?

Entrevistado 1: Eu tento jogar... de segunda a sexta... *Sit and Go*... eu jogo em torno de seis a oito horas por dia. Eu tento sempre manter a relação com a minha família. Não me perder nisso. Então, esse jogo que eu jogo, *Sit and Go*, você tem muita liberdade, você consegue começar agora e parar daqui a meia hora. Então não é... vamos supor: torneio você começa de manhã e você pode estar de madrugada jogando. Então, nesse tipo de jogo, eu consigo ter essa liberdade. Então, eu tento fazer esporte, que é importante, eu acho, porque muitas vezes você fica dez horas jogando sentado [devemos atentar à incoerência do tempo de trabalho anunciado anteriormente e do que é relatado agora em sua intensidade: 'muitas vezes']. Então, você tem que estar com o corpo legal, porque senão atrapalha sua mente. Então, eu sempre tentei conciliar muito bem essas coisas... Eu jogo de segunda a sexta. Sábado eu descanso, não jogo... e domingo eu jogo torneio. Não é minha área, né. Mas eu jogo torneio, pois são 'da onde' vem os maiores prêmios... as boladas, né. O que eu jogo é um valor garantido como se fosse o meu salário. E de domingo é como se fosse um extra... um *up*... uma bolada que pode vir. Então, eu invisto em domingo. Domingo sempre foi o melhor dia pro jogador profissional de poker na internet. São onde estão os maiores prêmios. Todo domingo tem sempre, no mínimo, dois torneios com um milhão garantido de prêmio. Todo domingo. Então, pra um jogador, a segunda-feira é domingo.

Entrevistador: Já que estamos falando do seu dia típico de trabalho, você geralmente joga muito mais on-line?

Entrevistado 1: É muito mais on-line... Muitas vezes eu não tenho 'aquele' prazer em jogar, mas, como em todo trabalho, tem dia que você não está disposto a ir pro trabalho, mas tem que ir. Então, é desgastante e muito repetitivo. Então, muitas vezes, eu não tenho aquele prazer, mas tenho que jogar. Eu tenho muito mais prazer em

jogar ao vivo. Mas sempre dependi do jogo na internet. Sempre jogando na internet diariamente, mas sempre gostei mais de jogar ao vivo. Então, faz aproximadamente sete ou oito anos que eu fico praticamente um mês em Las Vegas. Que aí é a hora que eu tiro pra esse ‘lazer’ entre aspas [observação dele] que dá pra... é... que eu saio um pouquinho da rotina, que me ajuda também durante o ano, porque se eu fico só naquela rotina... é umas férias como qualquer outro trabalhador precisa. Então, eu fico praticamente um mês lá. Eu jogo torneios e tal. Isso são férias, mas pode representar financeiramente também. Como na maioria das vezes representou [primeira inserção de parênteses nossa e segunda empregada para reafirmar uma observação feita por ele].

Outro jogador relata sua rotina de trabalho, que envolve uma dura jornada de cerca de nove horas (noturnas) por dia de trabalho (dentre eles, o domingo), atreladas a um cuidado psicofísico, bem como atividades visando uma saúde social:

Entrevistado 3: Trabalho 5 dias por semana, e tenho 2 dias por semana para minha mulher, porque é uma atividade noturna, né. Então, todas as quintas e sábados são dias de eu e minha mulher sairmos. Minha rotina é: acordar tarde, porque os torneios começam por volta de 21h, e acabam por volta de 7h da manhã. Mas hoje a grade de torneios da internet tem sido puxada um pouco para mais cedo, para atender mais ao horário europeu. O grande núcleo de jogadores eram os americanos, então, como você tem a costa leste e a costa oeste, você tem aí 5 horas de diferença entre uma costa e outra, os torneios começam por volta de umas 20h e acabam por volta de 4h, mas, com índice de adrenalina inimaginável, acabamos indo dormir por volta de 5h30, 6h. Acordo por volta de 15h, faço exercícios, rotinas diversas do dia a dia (alimentação, banco...), por volta de 20h estou pronto de novo para enfrentar a rotina do jogo. Quinta-feira é o dia em que minha mulher e eu jantamos só nós dois, e todos os sábados saímos em grupos, casais, amigos, em baladas, boates.

Em relação aos “horários de funcionamento”, é algo essencial para os negócios que você esteja aberto quando espera a maior parte do movimento. Essa tônica do mercado também se aplica ao poker:

Uma regra geral é tentar jogar poker quando os americanos não estão trabalhando. Verdade, o poker é uma empresa mundial, então você tecnicamente pode jogar a qualquer hora do dia. Mas os Estados Unidos, de longe, contribuem com a maior quantidade de jogadores on-line, então tardes, noites e fins de semana – pelo horário norte-americano – são os horários nobres do poker. Domingo é o melhor dia, pois é quando o *PokerStars* faz os seus torneios. Eles colocam milhões garantidos em prêmios todo fim de semana, o que atrai dezenas de milhares de pessoas só para estes torneios. Quando você adicionar os *cash games* à equação, costuma

haver entre 250.000 e 500.000 pessoas no *PokerStars* (SCHMIDT, 2012, p. 117).

Torna-se visível a estruturação do autônomo jogador de poker como um empreendedor de seu negócio, devendo, este, estar habilitado a estruturar a melhor rotina laboral e entendendo um balanço adequado entre suas condições físicas e emocionais somadas à expectativa em relação ao jogo naquela jornada e o melhor momento requerido para esse exercício.

Alguns questionamentos críticos relativos às fantasias criadas em torno do endeusamento da profissão poker:

Em relação à assertiva de que “os jogadores tem a autonomia de fazerem seus próprios horários de trabalho”, Mavca afirma categoricamente: “MENTIRA!”. Dois argumentos apresentados por ele dão solidez ao seu tom peremptório:

A. Os horários não são flexíveis. Para grindar torneios de verdade, você precisa ter uma rotina dura. Você não pode escolher jogar às 11h15 ou às 19h45 se aquele torneio com 100k garantido só começa às 21h. Além disso, você não pode começar o torneio às 21h e parar às 23h para sair com a mulher ou namorada. Terá que seguir até o fim. Você não pode jogar futebol com os amigos na terça-feira à noite, pois temos o satélite para tal evento, ou ir ao Maracanã aos domingos e perder os torneios principais de domingo (MAVCA, 2011, p. 124).

O trabalho em turnos e/ou noturno é tema de relevância na atualidade, devido à sua ampla aplicação, por razões técnicas, sociais e econômicas. Entretanto, estudos (MORENO; FISHER; ROTENBERG, 2003; CAMPOS; MARTINO, 2004; OLIVEIRA *et al.*, 2006) têm demonstrado que essa organização temporal do trabalho pode ocasionar distúrbios na saúde e perturbações na vida familiar e social do indivíduo.

B. Devido a esses horários totalmente irregulares e às durações imprevisíveis dos torneios, o jogador poderá dormir e acordar em horários diferentes ao longo de uma mesma semana ou mês. Essa quebra da rotina desregula o relógio biológico, trazendo a longo prazo insônia e outros distúrbios prejudiciais à saúde (MAVCA, 2011, p. 124).

Trabalhos em turnos com diferentes horários ou no período noturno fixo obrigam o trabalhador a trocar seu período de sono, o que leva a uma desordem temporal do organismo e, ao longo do tempo, a prejuízos à saúde:

A desordem da estrutura dos ritmos circadianos causam mal-estar, fadiga, sonolência, insônia, irritabilidade, prejuízo da agilidade mental, desempenho e eficiência. O sono diurno é prejudicado pelas condições ambientais não favoráveis, como iluminação, ruídos e acontecimentos domésticos, modificando a distribuição das fases do sono e interferindo em sua propriedade restauradora (CAMPOS; MARTINO, 2004, p. 416).

Outras consequências, no longo prazo, citadas pelas autoras são os distúrbios severos e persistentes do sono, como fadiga crônica e síndrome psiconeurótica (ansiedade e depressão crônica).

Dependendo do esquema de turnos, podem enfrentar dificuldades de convivência com familiares e amigos, além da relativa impossibilidade de participar de outros compromissos regulares, caminhando para o isolamento social (MORENO; FISHER; ROTENBERG, 2003, p. 37).

Portanto, devido aos horários incomuns de trabalho, o indivíduo pode enfrentar dificuldades em se relacionar socialmente, já que seu período de trabalho contraria os horários “estabelecidos” pela sociedade.

– “Terei tempo de cuidar da minha saúde, algo difícil na rotina de outras profissões”. Essa assertiva também é problematizada pelo jogador brasileiro Carlos Mavca, que a relativiza. Este, por seu conhecimento de causa, afirma que a rotina de um *grinder* acaba provocando uma vida sedentária e de pouco convívio social que pode afetar alguns jogadores. Ele relata, inclusive, casos de grandes jogadores brasileiros que chegaram a entrar em depressão e ter problemas de saúde até aprender a lidar com essa rotina. Em seu relato sobre a rotina de trabalho ele crê que ela:

[...] pode (e deve) ser balanceada com atividades esportivas e sociais, mas ainda assim o *grind* regular trará efeitos colaterais como a LER (Lesão por Esforço Repetitivo), problemas de visão, postura da coluna etc., que outras profissões similares também trazem. Pior ainda para quem joga em sites menores, pois não há tempo nem a possibilidade de ir ‘rapidinho’ ao banheiro, pois não há, por exemplo, *breaks* sincronizados (MAVCA, 2011, p. 130).

Podemos analisar essa atividade rotineira, repetitiva e de longa duração em uma assimilação com o trabalho taylorizado. Desse modo, autores que estudam a saúde do trabalhador se questionam sobre o bem-estar biopsicossocial, a ausência dele em

algumas atividades laborais e as condições básicas para que ele se estabeleça. Em se tratando da forma de trabalho descrita acima, percebe-se que as atividades são exercidas em um campo restrito e heterocontrolado. E, contrariamente ao que é proposto por teóricos (por exemplo: Christophe Dejours), para se conquistar saúde a partir do trabalho as atividades não permitem uma autoregulação e liberdade como a fantasia propagandeia.

Creio que para o bem-estar físico é preciso a liberdade de regular as variações que aparecem no estado do organismo; temos o direito de ter um corpo que tem vontade de dormir, temos o direito de ter um corpo que está cansado (o que não é forçosamente anormal) e que tem vontade de repousar.

A saúde é a liberdade de dar a esse corpo a possibilidade de repousar, é a liberdade de lhe dar de comer quando ele tem fome, de fazê-lo dormir quando ele tem sono, de fornecer-lhe açúcar quando baixa a glicemia. É, portanto, a liberdade de adaptação. Não é anormal estar cansado, estar com sono. Não é, talvez, anormal ter uma gripe, e aí vê-se que isso vai longe. Pode ser até que seja normal ter algumas doenças. O que não é normal é não poder cuidar dessa doença, não poder ir para a cama, deixar-se levar pela doença, deixar que as coisas sejam feitas por outro durante algum tempo, parar de trabalhar durante a gripe e depois voltar (DEJOURS, 1986, p. 4.).

“Tenho um trabalho criativo e dinâmico, pois o poker está em eterna evolução”.

Nesse momento, Mavca, amparado por um realismo-pessimismo, afirma incisivamente: **MESMO ASSIM, VIRAMOS ROBÔS** (MAVCA, 2011, p. 130).

O jogo, por mais que seja dinâmico e evolua constantemente, consiste em repetir tarefas muito simples (analisar *ranges*, fazer cálculos, tomar decisões e clicar, clicar, clicar em botões). Claro que outras profissões também são assim, mas acredito que, após alguns anos, um jogador on-line se ‘cansa’ muito mais rápido do que faz no dia a dia do que um advogado, por exemplo. É como se ele acabasse virando um ‘robô’ (MAVCA, 2011, p. 130).

As decisões passam a ficar menos específicas e criativas, já que se tratam (na maior parte do tempo) de repetições de situações que o sujeito já viu milhares de vezes. Sendo assim, Mavca (2011) propõe que:

A chave para fugir dessas repetições e dessas pressões todas é o equilíbrio. Às vezes, precisamos descansar o corpo e a mente, fazendo outras atividades físicas ou mentais. Tirar pequenas férias e fazer viagens com a família ou passeios com outras pessoas fora do ambiente do poker também pode ajudar a dar uma relaxada. Buscar

dias específicos para jogar e para sair com amigos ou namorada é essencial (p. 131).

Nos últimos anos, mostrou-se, embora os trabalhadores há muito tempo o soubessem, que quando uma tarefa é regular, fixa, imutável, repetitiva é muito perigosa, causando, ou podendo causar, muito mal. O trabalho em linhas de montagem é um exemplo típico de coisas que estão bloqueadas e iguais durante todo o tempo, idênticas o tempo todo. Pois bem, cremos que se pode mostrar que, mais uma vez, é a variedade, a variação, as mudanças no trabalho que são as mais favoráveis à saúde. Cremos que a primeira aquisição desse ponto de vista que vem da fisiologia conduz a que se conceba toda a vida como movimentos, bem como a que se assegure, antes de tudo, a liberdade desses movimentos (DEJOURS, 1986).

Em *cash games*, senti fome, cansaço, vontade de ir ao banheiro, começou o jogo na televisão, ou sua namorada quer ir ao cinema, é só desligar o computador e pronto! Se tiver um infarto durante um torneio, não há nada que possa fazer, pois suas fichas permanecerão ali. O jogador Paul ‘Eskimo’ Clark teve um infarto enquanto jogava, e suas fichas ficaram lá até ele ser eliminado *blinded out* (‘morto pelos pingos’). Em *cash*, qualquer imprevisto, é só sair e voltamos outra hora. Escolhemos nossa mesa e assento, algo impossível num torneio. *Cash games* também são menos frustrantes do que torneios, pois um bom jogador tende a ganhar na maioria das sessões, enquanto nos torneios você só fica feliz se atinge uma grande premiação, ou seja, sente-se frustrado a maior parte do tempo (MAVCA, 2011, p. 131).

Todavia, apesar dos benefícios atrelados à maior autonomia proporcionada pelo *cash game*, essa modalidade apresenta também algumas desvantagens, de acordo com os jogadores. É que normalmente é muito mais enfadonho do que os torneios, logo que os *blinds* não sobem e há muito menos fichas em jogo. Para exemplificar, atentemos à fala de Mavca (2011, p. 131), quando este traz aspectos desvantajosos da referida modalidade em um paralelo com a prática do jogo a partir de torneios:

Não haverá grandes adrenalinhas ou corridas para levar o pote, não haverá eliminações e conquistas. Tomou uma *bad beat*? É só recarregar seu *buy in*. Não haverá aquela bolha da mesa final ou a premiação gigantesca. Isso pode fazer você se distrair e não jogar seu *A GAME*. A rotina é muito mais parecida todos os dias do que a rotina de MTT. Você não vai fazer o seu mês numa única mesa, ou numa única mão, enquanto uma boa premiação de torneio pode resolver a vida de muitas pessoas.

Pudemos notar que as modalidades desenvolvidas do jogo em um paralelo entre torneios e *cash games* apresentam tanto vantagens (por exemplo, autonomia e flexibilidade para uma e possibilidade de ganhos mais representativos “subitamente” para outra) quanto desvantagens. Nesse ponto, o jogador deve realizar um balanço e encontrar a modalidade a ser exercida que lhe permita maior satisfação, realização e adaptação às suas condições físicas, emocionais e sociais.

Viver do poker:

Fazer *bankroll* com *sit and go* ou viver dos torneios, ou, ainda, enveredar pelos *cash games*? Muitos dos que começaram a ganhar no poker e que recém-abandonaram suas atividades, ou estão nesse limiar, se perguntam qual rumo exatamente tomar. De acordo com Mavca (2011), qualquer que seja a decisão, ela: “requer muita disciplina e paciência, e não são todas as pessoas que estão habilitadas a isso. Além do mais, a variância do jogo pode acabar definitivamente com seu psicológico” (MAVCA, 2011, p. 123). E ele complementa dizendo: “mesmo que você tenha os requisitos primordiais para viver do poker, por quanto tempo será que ainda vai curtir isso?” (p. 123).

De acordo com Mavca, quase todos os jogadores vencedores de torneios nos dias de hoje jogaram on-line por pelo menos algum tempo. O jogador propõe que: “Se você pretende, de alguma forma, viver do poker – mesmo ao vivo –, deve passar algum tempo adquirindo experiência na internet. Antes de decidir sobre viver ou não do poker, deve se perguntar se realmente é bom o suficiente para isso” (MAVCA, 2011, p. 380). Ele complementa nos trazendo uma estatística que, apesar de não seguir os critérios científicos para tal, tem sua valia subjetiva: “Eu devo ter conhecido, pelo menos, umas 20 pessoas que me disseram que decidiram viver do poker; após 1 ano, 90% delas não haviam conseguido” (p. 380). Essa estatística ultrapassa, inclusive, o dado já alarmante sobre a mortalidade prematura das micro e pequenas empresas que se abrem em nosso país. De acordo com um estudo realizado pelo IBGE (2010), pôde ser diagnosticado que cerca de 48% das empresas fecham nos primeiros três anos de vida. Isso revela (para os empreendedores de modo geral e, especialmente, aos aspirantes a jogadores profissionais de poker) que o processo de autonomia e empreendedorismo requer não somente o desejo de emancipação dos grilhões da subserviência proletária, mas uma preparação (financeira, emocional, técnica [competências administrativas, contábeis,

jurídicas, entre outras]) a fim de lidar com os percalços e desafios advindos da relação mercadológica capital de trabalho.

Continuemos observando os relatos de Carlos Mavca:

Desses jogadores, digamos que alguns realmente não davam a mínima para serem bons jogadores. Mas e aqueles que eram bons jogadores? O que deu errado?

Para alguns deles, a quantidade de dinheiro ganha não era suficiente para manterem a família no nível em que estavam acostumados. Outros não possuíam um *bankroll* suficientemente bom para aguentar a vida de um profissional e quebraram algumas vezes. Alguns não tinham planos definidos e ficavam perdidos em relação a como, quando e onde jogar e de como criar uma rotina de estudos e jogos. Alguns deles misturavam mais de um desses defeitos com o fato de não terem uma disciplina rígida. Acabaram por ficar despreparados ao enfrentar emocionalmente ou financeiramente um mês ruim e buscaram outras atividades paralelas que os foi afastando do jogo gradativamente. Eles não tinham um plano B para essas situações e de como sobreviveriam durante um *downswing*.

Muitos abdicaram do on-line por se sentirem cansados da vida de *grinder*, o que foi um erro, pois perderam na quantidade e na experiência contínua a ser adquirida. Além disso, quase todos, em graus diferentes, tiveram que enfrentar pressões familiares, pela não aceitação do novo modelo de trabalho. Algum tempo depois, alguns dos poucos restantes se disseram cansados daquela rotina, que valeu a pena enquanto durou, mas que aquela não era a vida em que eles queriam continuar a viver. Eles gostavam daquilo como um *hobby*, mas não como um trabalho (MAVCA, 2011, p. 380).

Diante do cenário exposto, Dusty Schmidt aponta com veemência: “Este é um negócio sério. Você precisa se lembrar disso a cada 15 minutos: isto é um negócio, não um jogo” (2012, p. 38). Muitas pessoas se deixam seduzir pela fantasia de enriquecimento rápido e pelo desejo de emancipação e se perdem em uma imersão ansiosa e cega no jogo que pode levar à falência em vista de uma ganância desmedida:

Você pode dizer, ‘Sair com \$35 após uma ótima noite on-line nas mesas de 5/10 centavos não me empolga!’ Esta é uma mentalidade de apostador, e não deveria estar aqui. Você não está entrando nessa para se vangloriar para os seus amigos. Você está entrando nessa para ganhar dinheiro no longo prazo. Estamos tentando tornar a habilidade relevante em um mundo cheio de acaso, e, para adquirir esta habilidade, você precisa de repetição, que consegue começando de baixo para cima. É como primário, colegial, faculdade, mestrado e doutorado. Seja paciente, e comece do início (SCHMIDT, 2012, p. 38).

Inebriados pelo sonho e idealização de sucesso, muitos desconhecem o quão desgastante e estressante pode ser o trabalho com o poker. Schmidt (2012, p. 138) afirma que:

Ser um profissional de poker não é algo fácil de se fazer, e pode parecer muito mais divertido do que realmente acaba sendo. A paciência é a maior virtude. Há uma grande diferença entre jogar por uma hora ou duas por noite e jogar oito horas todo dia – em horários estranhos – além de todos os outros ajustes que você tem que fazer em seu estilo de vida.

Jornada de trabalho

Os jogadores profissionais organizam-se de modo a terem uma rotina de jogos estruturada cotidianamente. Os profissionais, de acordo com as entrevistas e obras de referência, geralmente apresentam jornada de trabalho de 5 a 6 dias por semana, sendo jogadas em torno de 8 a 10 horas nos dias de trabalho em questão. Apesar de ser um trabalho autônomo e permitir uma organização bem flexível (logo que, especialmente na internet, existem jogos 24 horas por dia), os jogadores devem estruturar-se em relação ao tempo dedicado ao trabalho e estudo do jogo. Dusty Schmidt dá algumas sugestões do regramento necessário e sustenta suas orientações com um tom altamente racional:

Cada vez que você se sentar para jogar poker, deve ser um exercício de reunir as horas de maior qualidade possível. Quando você não estiver praticando o seu melhor jogo, ou passar tempo praticando o jogo errado, ou em uma mesa que não seja produtiva, você está desperdiçando horas. Se você for um bom jogador, ganhando cinco *big blinds* a cada 100, sempre que comete um erro descuidado, e se custar cinco *big blinds*, perde uma hora da sua vida que você nunca terá de volta.

Você basicamente precisa ver o seu tempo como se estivesse ganhando por hora. Não é excitante pensar no poker desta forma, mas esta é a verdade. Alguns dias você está pensando claramente, e os jogos são bons, então você ganha \$1.000 por hora em circunstâncias ideais. Outros dias podem não funcionar tão bem, e nestes dias você pode perder \$500 por hora.

No geral, a sua média é de \$250 por hora. Então, se você passar 30 minutos assistindo um seriado cômico na TV enquanto deveria estar jogando, você está pagando \$125 para fazer isso. Os 10 minutos que você passa lendo um fórum idiota na internet lhe custam \$42 (1/6 de \$250). Vejo o meu negócio de poker exatamente nestes termos. Se estiver fazendo algo a mais durante o tempo que reservei para jogar, isso está me custando dinheiro.

Mas você tem que ser adaptável. [...] Talvez transforme o dia em uma maratona se o jogo continuar bom, ou apenas jogue até que as mesas deixem de ser boas. Se os jogos forem bons, colarei minhas pálpebras abertas se isso me mantiver nas mesas.

Novamente, se você tiver a habilidade que lhe dê uma vantagem em um nível específico, precisa jogar o suficiente para tornar esta vantagem estatisticamente significativa. Por exemplo, se em condições normais, digamos que você ganhe 55% das suas mãos, e perca 45%. Este *gap* de 10% entre as suas vitórias e derrotas representa o seu lucro. Quanto este lucro irá crescer, depende de quanto você jogar.

Este é o seu próprio negócio e, como tal, você não terá um chefe lhe dizendo a que hora você tem que estar lá e a que hora pode sair. A maioria das pessoas tem dificuldade com isso – se você jogar 40 horas por semana, é um monstro na indústria do poker (SCHMIDT, 2011, p. 40-1).

Diante da questão do lucro estar relacionada diretamente ao nível de imersão do indivíduo e às horas empenhadas por esse trabalhador, podemos nos questionar: será que nossa sociedade dando a falsa impressão de controle sobre a jornada de trabalho do jogador de poker por parte de um exercício autônomo, na verdade, por outro lado, não levaria a um descontrole? Essa pergunta se faz plausível logo que a nossa sociedade está calcada nos princípios da ambição desmedida e da insatisfação constante. Vejamos o que isso pode reverberar em relação à organização do trabalho: “se você jogar em tempo integral por 2-3 anos, terá visto tantas das mesmas situações que as suas decisões se tornarão, na maioria, automáticas. Uma vez que as decisões se tornem automáticas, você gastará menos tempo, o que lhe dará liberdade de adicionar ainda mais mesas” (SCHMIDT, 2012, p. 74).

Dando continuidade ao raciocínio da imersão do sujeito na atividade de trabalho, vejamos como o insaciado se estabelece atrelado às mediações sedutoras providas pela organização-poker:

[...] se aprendi algo nos últimos anos é que nada é certo. Bolsas quebram, negócios vão à falência, e trabalhos integrais podem desaparecer em função de demissões e cortes de orçamento. Uma vez que você entenda que o poker é uma coisa tão certa quanto qualquer outro emprego, é ótimo se sentar e considerar pontos positivos de ser um jogador de poker profissional. A felicidade na carreira é fundamental para o sucesso a longo prazo; se você gostar de poker, irá se esforçar mais, jogar por mais tempo, e ter mais sucesso com um sorriso no rosto ao final do mês – na maioria das vezes. A flexibilidade no horário, ser capaz de trabalhar em casa e ser o seu próprio chefe, são luxos que a maioria das pessoas não tem (SCHMIDT, 2012, p. 104).

As características do trabalho que são tidas como vantagens/ “luxos” será que não podem ser, pelo contrário, grandes armadilhas? De acordo com Pagès *et al.* (1987),

nos modelos de gestão estratégicos, é na submissão, na sobrecarga, na alienação que os trabalhadores encontram a fantasia de liberdade e o gozo narcísico. Na fala dos trabalhadores entrevistados podemos notar isso:

É necessário ter um ritmo muito mais rápido e ocupar-se de muitas coisas ao mesmo tempo... Trabalhamos muito mais que quarenta e cinco horas por semana... *Isto faz parte do jogo*, não é uma regra explícita, é implícita e depois admitimos ou não...

Eu não discuto estes problemas (carga de trabalho). Eles estão aí, joga-se o jogo. Se não estamos de acordo, não jogamos.

Uma vez que compreendemos as regras do jogo na TLTX e que as aceitamos, creio que devemos jogar o jogo (p. 58, grifos dos autores).

Estas citações indicam que, se não se aceita a regra do jogo, deve-se ir embora. A organização dá a ilusão de uma liberdade de escolha. A liberdade que o trabalhador tem em uma sociedade capitalista de escolher seu local de exercício, todavia, ainda é necessário que ele seja aceito pela organização – correspondendo doutrinariamente às suas expectativas.

Configura-se, portanto, um cenário de longas jornadas de trabalho, o afastamento da vida privada e, ainda por cima, a necessária alegria e regozijo por estar nessa situação:

Entrevistado 2: Em muitos períodos do ano eu fico muito mais com a galera do poker do que com a minha família. Por exemplo, em abril e maio foi um evento atrás do outro. Seis semanas direto. Eu só fui pra casa pra trocar de roupa, pegar outra mala. Foi Foz do Iguaçu, depois São Paulo, depois um cruzeiro, depois Chile...

Nas organizações estratégicas, aquele que se conforma ao modelo de personalidade suscitado por estas (uma personalidade individualista e agressiva, todavia adaptável, possuindo um ideal de perfeição e resistente ao estresse) encontra nesse cenário uma fonte de satisfação e de valorização narcísica muito importante, satisfações que, de acordo com Pagès *et al.* (1987), justificam a aceitação das pressões exercidas especialmente pela carga de trabalho. Quanto maior a satisfação, maior o nível de aceitação dessa carga e, quanto mais poderosa for a organização, maior satisfação ela trará aos que se identificam com ela. Sendo assim, a adesão aos objetivos é o ponto-chave das relações no trabalho: “a nossa ‘liberdade’ é maior quando nos ‘submetemos’” (p. 58).

Entretanto, nessa ocasião, fica evidente o paradoxo do “controle-vulnerabilizante”:

Mas a partir do momento em que adotamos a regra do jogo corremos o risco de não mais dominá-lo: somos possuídos.

Eu jogo porque é preciso, afinal a gente tem de fazer uma escolha, eu jogo a fundo: me entrego ao jogo. Por enquanto eu sei dar marcha ré e me divertir, talvez eu ria porque tenho medo, ai, ai... (p. 58).

“Dominar as regras do jogo” não nos habilita, necessariamente, a “dominar o jogo”.

Aqueles que vivem disso já o sabem, mas é importante que todos entendam que a vida de um *grinder*, jogando cerca de 8 a 10 horas por dia, 5 a 6 dias por semana, não é glamorosa como pensam por aí. [...] Quando abandonamos nossas atividades e trabalho, convencemos nossa família sobre nosso novo projeto e falamos das maravilhas de se viver disso, de ser nosso próprio chefe e de fazer nosso próprio horário, nos enganamos um pouco. Talvez, no afã de convencer os outros, acabemos não enxergando que não é exatamente um trabalho dos sonhos como parecia. Os iniciantes, entusiasmados pelo jogo desde que começaram a jogar e ofuscados pelo *glamour* dos altos prêmios anunciados em torneios, acabam negligenciando o sacrifício que deve ser uma rotina de torneios e a variância no *bankroll* que isso pode acarretar. (MAVCA, 2011, p. 124).

Desse modo, os sujeitos imersos nesse mundo começam a se conscientizar do processo por eles vivenciado quando já estão, muitas vezes, atolados na areia movediça que é terreno nas relações de produção aí organizadas. Quanto mais se movimentam, mais ficam submersos, presos à ideologia.

Em se tratando da manutenção da disciplina, de acordo com Schmidt: “Você é efetivamente um profissional autônomo em relação aos seus negócios no poker. Você é o seu próprio chefe, e se vai ter sucesso, seu chefe precisa ser o mais imbecil do mundo. A disciplina é tudo” (2011, p. 111). Entretanto, o que gostaríamos de ressaltar é que esse “chefe imbecil” é, na verdade, docilizado de sua crítica e encerrado em malhas mais sutis. De acordo com Pagès *et al.* (1987, p. 37):

O homem [...] liberta-se assim da tutela estrita e mesquinha do chefe, do educador, dos tiranos locais da empresa clássica, que ama, admira, detesta, com os quais é obrigado a se identificar para aprender a viver, para cair sob uma tutela muito mais obscura, ameaçadora e insidiosa de uma entidade impessoal que penetra na sua vida e na sua alma, de ponta a ponta.

A disciplina se dá, portanto, por uma submissão. Mas uma submissão não aos ditames desse “chefe” (o que denotaria autonomia), e sim ao “ideal de salvação”, emancipação e sucesso proposto ou propagandeado como possível pela atividade.

Condições de trabalho

As condições de trabalho merecem um investimento de acordo com a imersão no mundo profissional do poker. Na evolução do nível básico ao nível altamente especializado, deve-se haver um acompanhamento dos incrementos ergonômicos e tecnológicos:

Em termos de equipamento, eu (com veemência) recomendo comprar uma cadeira confortável, que irá pagar por si mesma e mais. Você também quer um monitor de computador que seja grande o suficiente para lidar com o que você está tentando fazer. Se você só jogar quatro ou cinco mesas, um monitor de *laptop* ou *desktop* convencional funciona. Mas se estiver entrando seriamente nos jogos multimesas, irá querer comprar um monitor de alta resolução de 30 polegadas. Jogando 12-20 mesas, como eu faço, tenho dois monitores com duas telas de 30 polegadas em resolução de 2.560 x 1.600 (é importante comprar o monitor com a maior resolução possível se estiver procurando jogar multimesas de maneira eficiente) (SCHMIDT, 2012, p. 75).

O investimento para favorecer uma satisfatória estrutura ergonômica deve ser colocado como investimento básico à “abertura da empresa-poker” para o exercício como jogador, a fim de que sejam favorecidas as condições mínimas para a saúde e a qualidade de vida no trabalho.

Relacionamento familiar

Neste subitem, gostaríamos de apresentar algumas nuances relativas ao relacionamento sociofamiliar de um jogador profissional. Para ilustrar o momento, utilizaremos relatos tanto de Dusty Schmidt quanto, especialmente, de sua esposa, proporcionando uma leitura dos fenômenos relacionais de forma ilustrativa e experiencial.

Todos já ouvimos dizer, ‘Não leve o seu trabalho para casa’. Mas e se você trabalhar em casa? E se este trabalho acontecer em horas estranhas, for extremamente estressante, e contar com variações financeiras do seu próprio dinheiro?

Desnecessário dizer, manter um relacionamento como um profissional de poker (e com um profissional de poker) requer certo ajuste (SCHMIDT, 2012, p. 101).

Em se tratando das descrições relativas ao que concerne a passar tempo juntos, a esposa de Dusty assume as rédeas da apresentação e já afirma, de pronto, que esse é um problema que requer esforço conjunto de “ambos os lados da mesa”:

Se especificar horários para jogar poker for melhor para a agenda de todos, então, vá em frente, tente fazer isso. Sempre haverá a necessidade de flexibilidade de ambas as partes – se o horário de poker for depois de 8h da noite, as esposas não podem ficar à porta, batendo o pé, às 8h05. Além disso, seja realista a respeito dos horários que você dá ao seu cônjuge. Não tente fazer com que eu me sinta melhor no curto prazo dizendo que o poker irá acabar às 10h da noite, e depois me deixe encontra-lo rindo nos fóruns da 2 + 2 às 11h30 (SCHMIDT, 2012, p. 105).

Certamente, fóruns, postagens e estudo de históricos de mãos são muito importantes para o desenvolvimento profissional, mas a esposa de Dusty é categórica em afirmar que os indivíduos devem assegurar-se de que essas atividades sejam adicionadas ao horário designado para trabalho no dia. Ela discorre, ainda, sobre uma importante assimilação de que apesar de estarem no mesmo espaço físico (no caso do jogo on-line, que envolve a prática da maior parte dos jogadores profissionais), o exercício profissional exige uma lacuna da vida privada e um deslocamento subjetivo para que esse exercício se estabeleça de maneira profícua:

É muito claro para mim que quando Dusty está nas mesas, ele não está à disposição. Sei em primeira mão que, embora ele adorasse fazer várias coisas ao mesmo tempo, e ter uma conversa satisfatória comigo sobre o meu dia, ele não lembrará de uma palavra do que eu disse depois da sua sessão de poker. Eu não posso simplesmente pedir que ele faça qualquer coisa exceto jogar poker quando ele estiver nas mesas. Só porque ele está em casa, e imediatamente disponível no cômodo ao lado, não quer dizer que eu tenho o direito de entrar lá e reclamar com ele sobre deixar o assento do vaso sanitário levantado. Não é a hora apropriada, e a conversa não surtirá efeito, por mais que eu queira. Isso é muito importante. Não sou Suzie B. Dona de Casa, mas a única coisa que pergunto a Dusty quando ele está nas mesas é o que ele quer para o almoço. Qualquer pressão além disso é EV

negativo para vocês dois. Você pode reclamar à vontade a respeito do assento do vaso sanitário mais tarde (SCHMIDT, 2012, p. 105).

Nos relatos em relação à quantidade de tempo que eles passam juntos, ela expressa a necessidade de que sejam flexíveis e que encontrem, por meio de negociações e concessões, formas de cumprirem com seus compromissos afetivos (particulares e públicos).

Eu basicamente deixo que ele saiba que grandes eventos irão acontecer, e que ele não será capaz de jogar naquele dia. Se este for o caso, às vezes ele jogará algumas horas extras por um ou dois dias para tirar um dia de folga. Eu tenho a minha própria vida e os meus próprios amigos, então é bem fácil para mim fazer os meus próprios planos se ele for jogar poker a noite inteira. Só sejam honestos um com o outro sobre quanto tempo precisam passar juntos para serem felizes, e vocês conseguirão dar um jeito (SCHMIDT, 2012, p. 106).

Contudo, mesmo com a organização para que se estabeleça um balanço entre a vida laboral e vida privada familiar, alguns momentos pelos quais passam os jogadores na busca por um desenvolvimento profissional podem exigir renúncias que reverberam na dinâmica afetiva: “Quando Dusty estava buscando o SuperNova Elite, em 2007, eu sabia que não ia vê-lo com frequência naquele ano, e foi realmente deprimente para mim” (SCHMIDT, 2012, p. 106).

O paralelo com a obra de Pagès *et al.* (1987) se faz profícuo novamente, logo que a concentração da libido na lógica produtivista, dentro da ideologia do desempenho que se estabelece no poker, é escancarada na fala dos trabalhadores das organizações estratégicas:

[...] Há um certo número de restrições que são ligadas à noção de *sobrevivência*... a gente vai levando... tentando não quebrar a cara [...] É como a droga, como se você estivesse apaixonado... se tem uma *amante*. Se seu caso... é sua empresa, o trabalho etc... fatalmente sua mulher vai ter ciúmes.

Isto é quase como uma droga... a gente é fisgado, a empresa te suga e faz com que teu trabalho se torne um hobby... (p. 146, grifo dos autores).

Para fechar este tópico, vejamos o relato do “jogador-peixe” fisgado pela droga no mundo do poker: “Você não quer só ser um jogador de poker básico. Você quer ser grande, e para ser grande, o poker tem que vencer a batalha contra qualquer coisa que competir pela sua atenção” (SCHMIDT, 2012, p. 112). O sucesso, a ambição, fazer

carreira vão se tornar para o indivíduo os valores essenciais, pois são eles e só eles que podem preencher essa angústia do vazio: para ser reconhecido é preciso vencer.

3- A socialização pelo jogo profissional:

Anunciada por André Gorz no fim dos anos 1970 e desenvolvida teoricamente por sociólogos e filósofos pós-marxistas, como Claus Offe, Jürgen Habermas e outros, a tese do fim da centralidade do trabalho advogou que o trabalho vivo em sociedades capitalistas tornara-se residual como fonte de sociabilidade e criação de valor.

Para a literatura clássica sobre o tema aqui em pauta, a sociabilidade dos sujeitos individuais e coletivos advinha de suas relações de trabalho, sendo esse o eixo central do fenômeno social. Os desdobramentos mais recentes da Sociologia e da Filosofia, como vimos no parágrafo acima, entretanto, conferem grande relevo a outras atividades na explicação das estruturas da sociedade (MOTA, 2005).

A emergência de novas centralidades na constituição das identidades é um reflexo das transformações ocorridas no mundo do trabalho nas últimas décadas, dentre as quais se podem citar as consequências da reestruturação produtiva, a desregulamentação e a flexibilização das relações de trabalho, o desaparecimento de diversos postos de emprego ocasionado pela automação e a tendência à precarização das condições de trabalho. Para Castells (2007), trata-se de mudanças determinadas pelo paradigma informacional.²⁴ Ainda assim, segundo o referido autor, as novas condições impostas pelo paradigma emergente não impedem que o processo de trabalho seja entendido como o cerne da estrutura social, já que “em qualquer processo de transição histórica, uma das expressões de mudança sistêmica mais direta é a transformação da estrutura ocupacional, ou seja, da composição das categorias profissionais e do emprego” (CASTELLS, 2007, p. 266).

Na mesma direção, Sorj (2008, p. 26) afirma que o trabalho:

[...] continua a ser um dos mais importantes determinantes das condições de vida [...] Sua presença tem invadido de tal forma diferentes esferas da vida que temos, hoje, grandes dificuldades em estabelecer as fronteiras que separam o âmbito do trabalho do não-trabalho.

²⁴ “A difusão de tecnologia da informação em fábricas, escritórios e serviços reacendeu um temor centenário dos trabalhadores de serem substituídos por máquinas e de se tornarem impertinentes à lógica produtivista que ainda domina nossa organização social” (CASTELLS, 2007, p. 316).

Tem-se, mediante essas observações, que a sociabilidade centrada no trabalho é um fenômeno que se pode observar em diversas situações, especificamente nos espaços de industrialização recente ou em expansão, nos quais o trabalho assume formas mais nítidas.

No que se refere à sociabilidade daí oriunda, é preciso compreender que esta representa uma interação “vivenciada por todos os trabalhadores, dentro e fora dos lugares de trabalho, particularmente no atual contexto de reestruturação produtiva, em que as fronteiras que separam o âmbito do trabalho do não-trabalho estão difusas” (MOTA, 2005, p. 61). Para a autora, “o trabalho é fonte de constituição de identidades e inserção social, muito embora a pluralidade de situações de trabalho na virada de século seja um dado a ser considerado” (MOTA, 2005, p. 30).

Como sugerem os parágrafos anteriores, a heterogeneidade existente entre diversos contextos produtivos requer olhares diferentes para cada caso, implicando que se reconheçam as peculiaridades dos territórios e suas consequências na formação de identidades locais. Uma forma de atender a essa necessidade se apresenta por meio da consideração das formas históricas de constituição dos lugares, permitindo compreender a constituição social, econômica e cultural de suas principais marcas.

Rouchy (2001) discute sobre o *grupo de pertencimento* e apresenta que o homem, do seu nascimento até a morte, vive em grupos familiares, escolares, profissionais, de amigos. Para o autor, essa dimensão do ser é essencial para a estruturação da psique e da identidade, sem apoiá-la sobre um dos múltiplos grupos aos quais pertencemos:

A referência será diferente, segundo o momento e o lugar, marcando, dessa forma, a singularidade e a pluralidade de nossas identidades; o indivíduo não apenas encontra-se em um grupo, em referência a outros grupos, mas esses grupos estão internalizados no indivíduo (p. 130).

Em um sistema organizado, o “eu” existe em relação ao outro e em relação a si mesmo, ocupando um lugar numa rede grupal. Se sou psicólogo, engenheiro, técnico, professor, padre, pesquisador, alemão, americano, cristão, muçulmano, queiramos ou não, os pressupostos, os estereótipos, os preconceitos que se aplicam a essa parte da população determinam a representação do “si mesmo” em relação ao outro, e participam da estruturação do eu por processos de identificação mútua (e de solidariedade) e pela incorporação de normas e de valores compartilhados à revelia do sujeito.

[...] pode ocorrer que os grupos de pertencimento secundário sejam degradados e se mostrem incapazes de preencher sua função que institui o 'eu' e o 'nós'. Há inúmeros exemplos disso nos diversos setores de atividade de nossa sociedade: encontramos aí pessoas em busca de identidade ou de reconhecimento de identidade. Os grupos internos às organizações, aos serviços e às associações não favorecem a metabolização da realidade intrapsíquica e do mundo exterior, pois oferecem apenas um quadro fictício e imagens identificatórias sem carisma. Torna-se imperativo recorrer a outros espaços intermediários em que é possível ser, existir para si e para o outro, em que as aspirações tenham um horizonte de futuro. A negação da importância dos grupos intermediários nas organizações priva-as das forças vivas de seus membros, fonte de enriquecimento, inovação e evolução, em conjunção com as forças do mundo exterior (ROUCHY, 2001, p. 136).

Ambivalência da gestão estratégica em relação à dualidade indivíduo-coletivo e como esta se configura no mundo do poker

Na tentativa de compreender as preferências dos trabalhadores no que tange às práticas de gestão de pessoas nas organizações, Rousseau e Arthur (1999) enfocaram as dimensões *agency-community*, expressas também na literatura pelos termos individualismo e coletivismo. Os autores entendem que, para alinhar as expectativas dos trabalhadores com as ações organizacionais, as noções de *agency-community* são relevantes, pois expressam uma tensão entre princípios opostos e nem sempre conciliáveis quando se trata de delinear políticas de gestão de pessoas. A dimensão *agency* pressupõe a habilidade dos indivíduos em tomar decisões e em atuar em seu próprio interesse, envolvendo questões como autoafirmação, autossuficiência e individualismo. Já a dimensão *community* está ligada às relações de interdependência, de cooperação e de coletividade. Assim, enquanto o aspecto *agency* fomenta a visão e a projeção do indivíduo para o mundo externo à empresa, o aspecto *community* está ligado ao desenvolvimento interno, ao olhar para dentro da empresa e à associação aos colegas de trabalho. Rousseau e Arthur (1999) ressaltam que, apesar de aparentemente opostos, *agency* e *community* podem trazer um novo entendimento a respeito da gestão dos recursos humanos nas organizações: o desafio das empresas contemporâneas é perceber *agency* e *community* como modelos complementares – e não opostos – e buscar contemplá-los em suas políticas de gestão de pessoas. Os autores defendem que um modelo capaz de reunir essas duas orientações seria fundamental para o êxito das

organizações contemporâneas. Vejamos como essas duas orientações se encontram no mundo do poker:

Entrevistador: Você falou: ‘Eu gosto de jogar o poker ao vivo, porque eu conheço novas pessoas, vou interagindo...’ Mas como é que fica? Pois eles objetivamente são ou poderão ser seus adversários!? Aí vocês discutem mãos, trocam informações e se alimentam tecnicamente de forma mútua. E daqui a um pouco você está ao lado deles e eles que te deram essa ferramenta. Como é que é? Existe essa cooperação, mesmo com toda a competitividade?

Entrevistado 1: Vou te dar um exemplo. No campeonato mundial de Las Vegas (WSOP) são... Vamos por aqui no BSOP, que é o campeonato brasileiro de poker. O brasileiro, na etapa de São Paulo, que é a etapa final, dá em torno de 1500 a 2000 pessoas. Então, é muito raro você pegar um amigo seu na mesa. É... mas mesmo pegando, tem 10 pessoas ali. E quem divulga o ‘jogo saudável’, pra ele é um adversário como qualquer outro. E pra pessoa também. Não existe isso no poker, quem quer o jogo correto e honesto como a gente prega... ‘ah, é meu amigo então não vou jogar’. Isso não existe. Mas o que eu quero te dizer é que a chance de eu jogar com um amigo meu é muito pequena. E, se jogar, eu vou ter ele como adversário, como ele vai ter também. E eu acho que isso é a maior forma de demonstração de respeito pelo outro. Mas são muitas pessoas, então é difícil você ‘bater’ com a pessoa amiga. Hoje pra você evoluir você depende dessas conversas.

Apesar do *community* proporcionar o exercício do esporte, no poker vemos transparecer mais efusivamente a *agency* como principal norteadora ideológica. Neste momento, veremos o poker destilando características da ideologia norte-americana e a questão do individualismo aparece (no trabalho-esporte) como sendo uma ação que sustenta a meritocracia. Segundo Barbosa (2003), do ponto de vista histórico-social a sociedade norte-americana constituiu-se como um universo baseado na ideologia individualista, sendo o desempenho e a iniciativa pessoal os principais mecanismos de mobilidade social. De acordo com a autora, a visão norte-americana do indivíduo baseia-se na concepção de igualdade de oportunidades, que atribui ao indivíduo total responsabilidade pelo seu destino. O conceito norte-americano de igualdade seria uma igualdade de direitos, dada pela lei e circunscrita a ela, referindo-se ao exercício da cidadania. Nessa perspectiva, o desempenho seria o resultado de processos e de mecanismos intrínsecos ao ser humano, um produto mais individual do que social, respaldado na crença de igualdade de oportunidade para todos. Cada um poderia exercer o seu talento numa espécie de individualismo de liberdade ilimitada, por meio do qual o

indivíduo disporia de todos os recursos dos quais necessita, independentemente de suas origens sociais, para chegar ao topo da pirâmide social.

A mesma autora afirma que, por conta desses aspectos, o herói por excelência é o *self-made man* e seu valor básico é a autorrealização. Para ela, o que melhor exemplificaria o significado do desempenho individual no contexto da meritocracia seria o chamado *star system*, a premiação dos melhores.

O *coletivo de trabalho*, de acordo com Gaulejac (2007), não é mais portador de laços estáveis. Não funda mais um sentimento de pertença na duração. Não é mais o suporte essencial da identidade social. Na atual moral do trabalho, as identidades profissionais desaparecem, as pertenças a um “corpo” profissional se tornam obsoletas, a mobilidade não permite mais se instalar duravelmente em um grupo de trabalho. O coletivo não realiza mais sua função de mediação entre o indivíduo e a empresa. Em caso de conflito, ele não é mais o lugar em que se decidem as formas de resistência, as estratégias de luta, a elaboração de reivindicações. Ele não representa mais um elemento central de solidariedade e de proteção. As injunções de flexibilidade, como os sistemas de avaliação individualizados, reforçam a competição, e não tanto a colaboração.

O exemplo de rompimento do aspecto afetivo, mesmo dentro dos sistemas organizados pelo próprio trabalho (aqui no caso do poker), pode ser diagnosticado na fala recrudescida e cheia de racionalidade instrumental exposta abaixo:

Após cada sessão, você deve escrever a menor situação que lhe incomodar, e então postar essas coisas nos fóruns. Mantenha os seus olhos abertos para a resposta. É claro, haverá alguns idiotas que farão gracinhas, mas quem se importa? Você está no negócio para ganhar dinheiro. Se você quisesse fazer amigos, estaria no Match.com. Não se preocupe com os otários (SCHMIDT, 2012, p. 45).

Os fóruns que poderiam ser espaços para a construção do laço social, do coletivo de trabalho, da solidariedade e do reconhecimento são esvaziados de seu potencial e os sujeitos passam a extrair apenas o desenvolvimento técnico – extirpando qualquer propósito subjetivador.

A partir de um segmento extraído do livro *O poder das organizações*, podemos traçar outro rico paralelo:

[...] o indivíduo fica isolado, serializado e atomizado. Ele não tem relação pessoal privilegiada em relação ao todo; sua afetividade se difunde num vasto conjunto e se fixa na organização. Todos se tratam

por você, se chamam pelo primeiro nome; as relações são impregnadas de cordialidade, mas ‘na TLTX não se fazem amigos’. Lançado numa competição desenfreada, onde cada um joga suas próprias cartas, é difícil usar de uma solidariedade orgânica entre os membros fundamentada em interesses comuns e na partilha de condições similares (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 124).

Sendo assim, Schmidt reflete sobre as relações interpessoais que podem surgir dentro da virtualidade do jogo. Realizando um balanço, notamos que sobra superficialidade e perversão e falta em desenvolvimento humano e social. Quando o jogador se pergunta: “conversar ou não conversar?”, podemos ver reflexões que constroem este cenário que vem sendo descrito:

Tenho uma sensibilidade semelhante em ligar o bate-papo nas mesas que estou jogando. O diálogo pode ser hilário e até informativo. Mas, para equilibrar, há uma quantidade de fofocas de escritório, que significam distração. Reconhecidamente, adicionar distração ao seu pequeno negócio não é lógico.

Qualquer tipo de conversa pode roubar a sua atenção. Junte à equação o fato de que A) você tirou dinheiro dessas pessoas, e B) é um fórum anônimo, e você terá uma receita de energia negativa (p. 113).

Às vezes ligarei o bate-papo só por diversão, e encontrarei umas 100 pessoas tentando conversar comigo. Vinte podem ser profissionais me desejando boa sorte naquele dia, ou me dizendo que veem os meus vídeos. Outros 20 dirão que esperam que eu tenha outro ataque cardíaco, ou simplesmente que me odeiam. É difícil tirar algo de positivo disso (SCHMIDT, 2012, p. 113-4).

Em um paradigma utilitarista, cada ator procura “maximizar suas utilidades”, ou seja, otimizar a relação entre os resultados pessoais de sua ação e os recursos que a isso dedica. A preocupação com a utilidade é facilmente concebível em um universo em que as preocupações com a eficiência e a rentabilidade são constantes. É preciso ser sempre mais eficaz e produtivo para sobreviver. A competição é considerada como um dado “natural”, ao qual é preciso adaptar-se bem. Todavia, por outro lado, estabelece-se no mundo profissional do poker uma formação de coletivos. Formação esta que se identifica e se estabelece de maneira protetiva, reivindicatória, para garantias de um lugar à minoria estigmatizada: as mesas de jogos organizadas nas casas de amigos, as viagens em grupo para os campeonatos, as lutas coletivas para os ganhos jurídicos legitimadores do jogo etc.

Maffesoli (2005, p. 22) lembra que o corpo social desloca-se de uma “lógica da identidade” (essencialmente individualista) para uma “lógica da identificação” (muito mais coletiva). Dessa forma, a cultura do sentimento é consequência da atração; os grupos se formam de acordo com as circunstâncias ou os desejos, características peculiares às pessoas e aos grupos envolvidos com as atividades de aventura nos jogos.

Abaixo, poderemos ver exemplos de formações coletivas que se organizam pelo jogo e para o jogo. Observaremos sugestões para a formação de grupos e fóruns para discussões técnicas que podem frutificar relações fraternas e, porventura, sólidas amizades:

Organize grupos: você pode acabar melhorando e fazendo alguns grandes amigos – pelo menos eu fiz. Ter esta comunicação torna a jornada mais animadora e menos solitária. Você tem um sistema de amigos no qual todos se ajudam mutuamente e trabalham como uma equipe. Não é difícil, de forma alguma, começar isto e continuar. Acredite em mim, se você colocar a sua alma em exposição, receberá de volta mais do que o som de grilos cantando (SCHMIDT, 2012, p. 45).

O relato de um entrevistado pode, também, exemplificar a faísca relativa às formações relacionais e afetivas que podem se estabelecer a partir do jogo, em especial, a partir de seu campo técnico:

Entrevistador: Tem alguém que te ajuda no controle do *bankroll*? Você conversa ou dialoga com alguém?

Entrevistado 1: Tem fóruns na internet. O mais conhecido chama-se ‘mais EV’. Lá tem discussões de todos os tipos. Se você tem dúvidas sobre controle de *bankroll* você põe lá e vão ter caras discutindo isso. Se você tem dúvidas em alguma jogada que você fez. Você quer ver se fez certo ou fez errado. Vai ter cara pra discutir isso com você. Mas eu tenho muitos amigos que eu consigo discutir sobre isso.²⁵

Entrevistador: Você participa de alguma conjugação? Você tem algum grupo/equipe da qual você participa pra estudar o jogo ou fazer viagens juntos para campeonatos?

Entrevistado 1: É... hoje no Brasil está muito comum montar equipes de poker... pra estudar junto. Hoje tem casas que são consideradas grupos de estudos. Os jogadores mudam das suas cidades e vão como se fosse um alojamento e ficam. São grupos de estudos e eles viajam o Brasil inteiro jogando com a marca deles. Então é um grupo. E hoje deve ter por volta de dez ou até mais aqui no Brasil. No mundo tem muitas. Eles se juntam pra estudar o jogo, ler livros. Tem aulas diárias,

²⁵ Entrevistado 1: “Hoje, existe um negócio que chama *coaching* [tipo um treinamento]. Eu acho [que] o jeito mais fácil de você evoluir hoje no poker é você pagando alguém pra te ensinar. Tem *coaching* pela internet e tem hoje *coaching* que o cara vem na sua casa. Fica uma semana te ensinando. Mas o normal é por *Skype*”

com professores... acabou a turma pega outra turma. E o aluno pode virar professor. E tem várias no Brasil. Como a gente tá há muito tempo assim... eu estou há muito tempo (com relação ao jogo no Brasil), você acaba conhecendo muita gente. Então, quando você vai viajar, você tenta combinar sempre com as mesmas pessoas. Porque com essas pessoas você vai discutir mãos que vão te dar... vão te acrescentar alguma coisa. Então não é meio que nem um grupo [nem] nada, mas eu sempre tento viajar com essas pessoas que me acrescentam no jogo em si e tal, porque não adianta nada eu viajar pra jogar um campeonato mundial em Las Vegas, que eu vou há uns sete ou oito anos, e ir com um pessoal que só bebe ou só quer saber de balada. Então isso aí vai mudar um pouco o meu foco. Eu tento viajar com quem está com o mesmo objetivo que o meu.

Gostaríamos de relatar, também, os esforços feitos para que, mesmo em meio a interesses individuais-egocêntricos, um coletivo se formasse para representar os interesses desta categoria em formação.

Entrevistado 2: Há alguns anos, o poker estava constituído por uma máxima de 'cada um por si'. A quantidade de pessoas dispostas a mostrar a parte boa do poker era minúscula. Ou ninguém, praticamente. E a CBTH conseguiu unir os poucos que tinham a intenção de desmistificação. Se não existisse a confederação, cada um sozinho ou isolado não ia conseguir fazer nada. E o Presidente da Confederação, Igor Trafane, incitou a ideia de corporativismo, profissionalização e de consolidação de categoria. Difundiu a proposta para que todos se reunissem e cooperassem para uma causa única. Só que essas pessoas eram poucas. Além da questão geográfica que dificultava, as pessoas envolvidas estavam preocupadas... que elas estão no dia a dia e querem ganhar o dinheiro para botar o pão delas e o leite na casa delas. Então, teve essa dificuldade por isso. Mas sem dúvida nenhuma foi determinante e é determinante, sem dúvida nenhuma, quando nos estruturamos formando a Confederação, pois é por meio dela que estabelecemos todos os diálogos. Sem a Confederação e as Federações derivadas não haveria o fortalecimento político do esporte e jamais ele se edificaria.

O jogo de poker se trata de uma concorrência individual na qual o fim é o lucro e a vitória, e, conseqüentemente, a derrota dos outros. Nesse sentido, não há jogo se os jogadores não quiserem ganhar. Para que o jogar se estabeleça, é necessária a interação pelo lado da força de repulsão, ou seja, do jogador vencer os outros. Paralelamente, a unidade interativa do poker mantém uma tendência positiva na medida em que há uma tensão convergente que é criada pela própria interação dos jogadores. O fato de eles interagirem entre si, apesar da natureza conflitiva e competitiva da mesma, cria a força convergente da relação.

Em texto escrito para a revista *Card Player*, em outubro de 2009, Leo Bello administra algumas sugestões relativas ao campo da sociabilização no mundo do poker. Ele advoga por uma imersão no aspecto relacional como favorecedor e, mais do que isso, básico a imersão e sustentação neste campo.

Faça *networking*: se relacione, conheça pessoas que trabalham com o poker. Troque ideias, se apresente, participe e ajude. Lembre-se de ser humilde diante de quem está começando e ser respeitoso com seus colegas de profissão.

Não consigo conceber um único motivo para você se isolar nesse esporte. Mesmo para manter seus adversários próximos e conhecê-los melhor, é preciso se socializar. Nestas horas, lembre-se do ensinamento de Sun Tzu: mantenha seus amigos por perto, e seus inimigos ainda mais perto.

Agora, se você quiser realmente prosperar, procure fazer o máximo de amizades possível. Neste mercado, no qual o que se espera do profissional são longas jornadas, dias e dias viajando atrás dos melhores torneios – muitas vezes em outros países –, ter amigos próximos alivia bastante a solidão. Além do mais, é muito melhor ser respeitado e visto com carinho pelos colegas de profissão do que ser tido como uma pessoa indesejável.

Os jogadores de poker tendem a ter dificuldades em controlar o ego. As vitórias e o dinheiro no bolso levam a sensações de poder e de conquista. Controlar a arrogância e o ego e ser humilde são atitudes importantes nesse esporte (BELLO, 2009, *s/p*).

Uma estratégia peculiar da gestão na contemporaneidade edifica-se, conforme Pagès *et al.* (1987), Gaulejac (2007), entre outros, a partir da sustentação de um discurso que busca menos atingir o *superego* das pessoas (que é o responsável pelo zelo da *lei*), como ocorria na ética do trabalho nas organizações modernas (WEBER, 2008), do que seu *id* (instância que simboliza a fruição e o prazer imediato). Esse discurso da gestão, flutuando no “ar rarefeito” dos valores humanos na atualidade, incita a fantasia do sucesso fácil, do ganho imediato e da esperteza dos melhores. Nessa “fraqueza” da ética do trabalho (SENNETT, 2002; BENDASSOLLI, 2007), as pessoas anseiam poder “subir na vida” tão rápido quanto um gesto frenético na bolsa de valores. E evidências não faltam para, um caso em um milhão, comprovar a existência dessa porta que foi aberta pela nova economia (é o caso de alguns profissionais no mundo do poker que obtiveram sucesso meteórico e que, por sua evidência, sustentam a fantasia de milhões, como o emblemático Chris Moneymaker, que já relatamos). Então, o discurso gerencial é o discurso do princípio do prazer. E o que isso acarreta para a formação social? Para o laço societal?

Na “ausência” do *pacto edípico* para a consolidação do *pacto social* (PELLEGRINO, 1987), hipotetiza-se que o indivíduo estabelece um “pacto narcíseo” e os sujeitos passam, assim, a não terem mais “dívidas” com a civilização;²⁶ isto é, os indivíduos não precisam lhe prestar contas, tampouco a civilização os exige. E qual é a consequência disso? Liberdade?! Sim, mas muito relativa – ou então a um altíssimo custo. Mas o que mais pode ser observado e para o que devemos atentar ou nos preocupar é a desorientação. Na fragilidade do pacto, o indivíduo é entregue a si mesmo e a seu fluxo pulsional. Sendo assim, na labilidade ética (no caso aqui descrito), o sujeito vive à deriva na necessidade de conquistas, sucesso e realização de desejos de maneira constante e infinita, logo que não se encontra preparado/tolerante à frustração e fracasso (que são possibilidades prementes em uma sociedade da competição, mas que, devido às características de formação subjetiva na atualidade, são grande fonte de sofrimento aos indivíduos). “O mal-estar de hoje, seja ou não na sociedade de gestão, é um sinal de que o pacto civilizacional, nesse sentido psicanalítico, vem sendo rompido” (BENDASSOLLI, 2007, p. 13).

O social só funciona, de acordo com o autor supracitado, na base da falsificação, da idealização e da hipocrisia. Ele se nutre de ilusões, estereótipos, *slogans*. Não pode ser de outra forma. A esperança de uma sociedade em que os homens se saciem da verdade é tão falaciosa quanto aquela de uma sociedade em que as pessoas “se saciem de amor”, utopia que provoca o sorriso irônico de Freud em sua obra *O mal-estar na civilização*.

Não podemos vislumbrar uma sociedade em que as relações entre as pessoas sejam, enfim, verdadeiras. Para Bendassolli (2007), enganar-se a si a ao outro, consciente ou inconscientemente, é algo que está na raiz das relações humanas. Assim, os mitos, as ideologias, as religiões, a falsa consciência de si, a impossibilidade de olhar a realidade de frente, “de encarar de frente o abismo” (Castoriadis) continuarão a fazer a lei.

Mas e quando tudo isso está exacerbado? A ilusão, o falseamento, a inverdade como forma de sobrevivência. Como se estabelece o social? Vejamos um depoimento de como a falsidade se estabelece na ética mercadológica do jogo como questão de sobrevivência e depois pensemos em seu potencial civilizatório:

²⁶ Para detalhamento dessas dívidas, ver Freud em *O mal-estar na civilização* (1930/1996).

Eu sempre deixo o bate-papo ligado quando jogo *heads-up* [...]. Se estiver jogando contra ele em *heads-up*, isso quer dizer que ele provavelmente é um oponente mais fraco, então definitivamente quero esta ação. E se este jogador for embora é porque não o mantenho se divertindo, à vontade, então irei conversar com ele. Não quero que ele se vá, então o encorajarei, e quando ele perder, direi, ‘Oh, camarada. Sinto muito. Esta foi difícil’. Isso pode deixá-lo mais propenso a ficar (SCHMIDT, 2012, p. 114).

Abaixo, se encontram mais alguns relatos teatrais que denotam as características históricas e perversas dos jogadores em exercício profissional. Os parágrafos subsequentes retratam estratégias que se desenvolvem em um campo ético virtual que está pautado na competitividade e sobrevaloriza os aspectos da dissimulação, da esperteza e da sedução.

Muitas vezes, numa mesa de poker, você estará jogando com pessoas que não o agradam, ou com desafetos. O importante é ser educado, sem precisar se socializar com seus oponentes, mas saber respeitá-los e jogar o jogo, tirando suas fichas gradativamente. É um negócio ruim se você afugentar os jogadores ruins – não importa que você goste deles ou não como pessoa. Você não precisa ter um instinto assassino para ser vencedor. Você quer que os *fishes* se sintam confortáveis e, às vezes, pode até mesmo oferecer uma ‘desculpa’ por alguma carta de sorte ao seu favor (MAVCA, 2011, p. 158).

O mesmo autor/jogador continua sua explicação sobre a ética matadora *cool* que se desenvolve no e pelo jogo:

[...] vamos supor que você tenha feito um *nut flush* no *river* contra um jogador inexperiente que você sabe ter uma sequência e, muitas vezes, você optaria em dar um *check raise*, mas você resolve sair apostando, como se dissesse: ‘Olha, eu tenho o *flush*’. Ainda que você perca um pouco de expectativa nessa mão, consegue manter o jogo amigável, mantendo-os na mesa. Quando eles perderem com o *flush nuts* deles para seu *full house*, lamentam junto com eles a grande infelicidade e azar que eles tiveram, como se não houvesse nada que eles pudessem fazer a respeito.

Da próxima vez em que eles jogarem, não se sentirão incomodados em se sentar com você.

Alguns desses *sharks* que se sentam na mesa de óculos escuros, iPod, e não conversam com ninguém ou não fazem questão de se entrosar com os parceiros estão fadados a serem *personas non gratas* nas mesas do live. Às vezes, perder uma mão ou outra com potes pequenos em pequenos blefes faz parte do show. Um bom jogador sabe manter o clima de camaradagem, brincar, fazer piadas, mantendo o ambiente amigável e divertido para que as estrelas continuem a distribuir seu dinheiro sem se importar.

Em algumas entrevistas para o *pokercast* [...] alguns jogadores falaram da necessidade de se entrosar com os *fishes*, para que eles não fiquem tão chateados de ter um *sniper* na mesa. Se você está jogando com vários jogadores ruins que estão ali, se divertindo e entregando todo o dinheiro deles, então você não vai querer fazer nada que atrapalhe esse ‘equilíbrio’. Você quer que eles continuem felizes ali pelo maior tempo possível, para que você ganhe o máximo possível (MAVCA, 2011, p. 381-382).

Enriquez (1997) já havia enunciado que os tempos não são mais dos profissionais que comandam (de maneira autoritarista), mas daqueles que seduzem, persuadem, exalam charme, animam e sabem jogar com as aparências. Nossa sociedade é uma sociedade onde a aparência triunfa – e, nesse caso, triunfa em prol do gozo narcísico.

A ética virtual que se desenvolve no mundo profissional do poker²⁷

Na vida real, ser ganancioso tem uma conotação bastante negativa, dando a entender que alguém está pegando mais do que precisa. Ganância é inclusive um dos sete pecados capitais. Na sociedade ocidental em que vivemos, se você utilizar mais do que precisa de alguma coisa (água, comida, roupa etc.), deixando menos para os outros, você será malvisto pelas pessoas ao seu redor. Quando jogamos poker, contudo, a ganância não é ruim. A ganância não só é aceitável no poker, como é vital! Você precisa conseguir a maior quantidade de dinheiro possível e perder o mínimo possível em cada situação (MAVCA, 2011, p. 152).

O que dizer então sobre provocar o tilt nos oponentes? Os jogadores expressam que uma das situações mais lucrativas numa mesa é quando um ou mais adversários estão em tilt. Quanto mais eles estiverem “tiltados”, mais inaptos estarão ao exercício do jogo e facilitarão o lucro alheio. Diante disso, Carlos Mavca procede uma indagação e discorre sobre essa questão:

Provocar essa situação seria algo ético? Por exemplo: manter o jogo lento para irritar alguém, ou dar *raise* em todas as mãos numa mesa *tight*, ou incentivar que alguém tome mais uma cerveja, ou mostrar um grande blefe ao *fold* do adversário. Essa é uma questão polêmica. Aproveitar-se do tilt adversário em benefício próprio e provocar esse tilt com técnicas de dentro do jogo, tais como blefar; apostar *all in* gigante, colocando pressão nos que têm problemas de *bankroll*; ser agressivo com *raises* e *reraises*; ou pagar um aumento com um lixo

²⁷ A questão ética voltará a ser discutida no núcleo de sentido que trata sobre o risco, mais especificamente na análise do blefe.

nas mãos a fim de, caso acerte, tilar o adversário *tight*, é certamente considerado correto e totalmente aceitável (MAVCA, 2011, p. 152).

Mas e se os jogadores se utilizarem de outros artifícios com o intuito de fazer seus oponentes jogarem mal? Novamente Mavca (2011) apresenta exemplos de atitudes e aponta como estas são julgadas na moralidade que se desenvolve nesse campo. Além do mais, ele emite sua opinião e expressa seu posicionamento ético:

Ter atitudes como: lembrar ao adversário na mesa que ele não tem mais dinheiro a perder; lembrar a ele sobre determinado pote que ele perdeu e como jogou mal; fazer piadinhas implícitas; comemorar de maneira muito explícita e agressiva para que seu oponente jogue tiltado? Muitos jogadores vão dizer que colocar os oponentes em tilt dessa maneira é legal, pois em nenhum momento você desrespeitou as ‘regras’ do jogo, então você deve fazê-lo. Já outros dirão que é uma tática antidesportiva e que você deveria vencê-los sem precisar se rebaixar a essas técnicas. Na verdade, provavelmente, o mais correto aí seria um meio-termo.

Queremos realmente que nossos oponentes joguem tiltados, mas não precisamos deixá-los constrangidos, ou deixar a mesa incomodada com a nossa presença por ser um ‘mala’. Sempre quero colocar meu adversário em tilt por incomodá-lo no jogo, e não por insultá-lo com palavras agressivas. Isso não é mais o velho oeste, portanto, não precisamos de tais táticas. Não estou na mesa para criar amigos ou inimigos, e sim para ganhar dinheiro! (p. 152).

Um modelo de personalidade baseado no sucesso e na conquista se desenvolve na ética do trabalho como jogador de poker. Esse sistema de organização dos impulsos individuais – econômico no sentido psicanalítico do termo –, tal qual encontra campo fértil nas organizações estratégicas, é consolidado ideologicamente por um modelo de personalidade cuja difusão é harmonizada pela organização do trabalho: modelo no trabalho e na carreira, de ambição, de afirmação agressiva de si, modelo de um “animal selvagem individualista” (entretanto, submisso às regras). É um modelo agressivo e anárquico, do indivíduo que pode fazer “aquilo que lhe agrada” (na condição de perseguir os objetivos).

Poker é uma guerra e, como na guerra, vale tudo para se obter a vitória? Ou devemos seguir certas regras implícitas de ética e respeito? Essa é uma questão muito polêmica, pois jogamos para ganhar, seja no poker, seja na vida.

Se disséssemos que, para vencer, precisamos enganar as pessoas, como você reagiria? ‘Ok’, você diria, pois isso faz parte do jogo, que é baseado na estratégia e disfarce. Mas e se um general ordenasse um ataque exclusivamente a escolas infantis, creches e hospitais, além de

executar todos os prisioneiros durante um acordo de trégua? Isso seria uma espécie de trapaça, mesmo numa guerra. O mesmo ocorre no poker. Falaremos coisas para induzir nossos adversários ao erro, diremos mentiras e os faremos acreditar que eles estão tomando as decisões corretas quando não estão. Mas, mesmo assim, nunca roubaremos suas fichas quando eles não estiverem vendo, ou falaremos ‘*call*’ e, em seguida, ao vermos que perdemos o pote, diremos algo do tipo ‘Eu não dei *call*’. Por mais que joguemos para ganhar e acumular dinheiro, devemos ser respeitosos com a etiqueta e com as regras do jogo, ou voltaremos à época do velho oeste, quando a força de uma arma valia mais do que a força de uma boa jogada ou de suas cartas (MAVCA, 2011, p. 392).

Pudemos notar que o campo ético construído consolida uma arena de guerra que dá, ambivalentemente, a possibilidade de vida e morte aos guerreiros-trabalhadores-esportistas, logo que legitima uma ação deliberada ao extermínio dos mais fracos e torna “heróis de guerra” aqueles sobreviventes. Entretanto, esse cenário deve ser regularizado e normatizado para que o campo se consolide com credibilidade e permita a imersão dos sujeitos a partir de uma moralidade estruturante.

Categoria ocupacional

Este tópico visa apresentar alguns aspectos relativos às questões objetivas e subjetivas que envolvem a consolidação da profissão como jogador de poker.

Entrevistador: Você se considera pertencente a uma categoria ocupacional?

Entrevistado 1: Desde que eu comecei a depender somente do poker, eu me considero um jogador profissional de poker. E hoje a Confederação Brasileira briga muito para isso, né. Porque hoje ainda está muito vago como nós vamos pagar impostos, como... Na nossa cabeça, a gente é jogador profissional de poker. Mas, hoje, se for ver, não tem a profissão ‘jogador profissional de poker’. Mas eu me considero um jogador profissional de poker. Lá fora, é fato, né: tem a profissão jogador de poker. Lá, os caras fazem propaganda na TV. São disputados como se fosse um jogador de futebol daqui. Lá é bem claro isso pra eles. Aqui no Brasil está caminhando muito bem pra isso, né. Coisa que há dez anos você ia jogar um torneio aqui no Brasil e ficava com medo de entrar polícia. Já teve muitos casos disso. Hoje você já descarta essa possibilidade. Então, isso tudo é um trabalho que a Confederação Brasileira de poker vem fazendo. Junto às federações e tal. Então quem é jogador profissional se considera uma classe.

Vejamos como se expressa outro entrevistado em relação à mesma questão:

Entrevistado 3: Sim e não. Sim no sentido de que, se tem gente que vive disso... se eu entender que categoria ocupacional de maneira

formal é aquela que é reconhecida pelo Ministério do Trabalho, não. Se eu entender que ser profissional é de onde o ser humano tira seu sustento, e hoje onde milhares de pessoas tiram seu sustento, obviamente sim. Outra coisa é [que] alguns segmentos da sociedade que são responsáveis pela formalização desse entendimento podem, e não é que não nos entendem como profissionais, não nos entendem como uma categoria merecedora de uma nomenclatura a parte. Mas até aí não existe ‘nadador de piscina’. Existe atleta, então em minha opinião já é o suficiente.

A estruturação coletiva e o fato do cenário do poker possibilitar o sustento de uma gama de pessoas em todo o mundo reforçam um relativo sentimento de pertença. Todavia, em nosso país, a suficiência promovida por essas assimilações e enunciadas nas falas dos entrevistados mascara uma borrada questão que envolve uma mescla de conquistas e de reconhecimento, com uma lógica estigmatizadora e precarizadora da categoria em formação.

4- A questão do risco no jogo profissional de poker:

A moral do risco, como apresentada por Gaulejac (2007), permite valorizar a imagem de um acionista dinâmico e corajoso, longe da pulsilanimidade do rentista ou da mediocridade dos trabalhadores resignados com sua sorte. O “riscófilo”²⁸ é um homem empreendedor e capaz de se colocar em questão. Sua fortuna não é o resultado de um enriquecimento indevido, mas do enfrentamento das incertezas do mercado. Ela é muito mais meritória pelo fato de o mercado ser caótico, imprevisível, e de que a concorrência é viva em um mundo instável. A empresa estratégica [e o poker] é uma terra de aventura na qual os “riscófobos” não são bem-vindos.

O “riscófilo” pode ser ilustrado no poker com a fala que segue. Este trecho da entrevista expressa uma coragem (ir)responsável e, em alguns momentos, esbarra em um descontrole para justificar a busca pelo sucesso tão propagada em nossa sociedade do desempenho.

Entrevistador: Você acha, portanto, que é mais ‘chave’ você ser estratégico e controlado do que ser ousado?

Entrevistado 1: Então, eu acho que tem que ter uma mistura dos dois.
Eu falo pra todo mundo: Eu não teria tido sucesso no que eu fiz se eu

²⁸ Conforme a expressão de Ernest-Antoine Seillière, presidente do MEDEF (*Mouvement des entreprises de France*) de 1998 a 2005, que valoriza aqueles que gostam do risco e estigmatiza aqueles que o temem.

não tivesse sido ousado. Se eu não tivesse desrespeitado um pouquinho o *bankroll*. Se eu não tivesse sido ousado também. Mas ousadia demais atrapalha e ousadia de menos também. Caras que começaram comigo lá de baixo, há dez anos, tem cara que não é ousado que está ali ainda. Por que? O cara fala: ‘Ah... eu pago minhas contas em casa... tá bom pra mim’. O cara não evoluiu, né... não cresceu. Ele até pode ter crescido na questão do jogo em si, mas ele poderia estar em outros patamares. Então, eu acho que é uma mistura da ousadia com a disciplina. Tem horas que você tem que sair um pouquinho.

Fala-se da sociedade atual como sendo uma sociedade do risco ou como uma sociedade cada vez mais arriscada. Para La Mendola (2005), essa perspectiva não parece, no entanto, adequada. O deslizamento do significado do termo “risco”, para seus possíveis resultados negativos, oculta os pontos nodais da questão: como se Colombo quisesse naufragar ou como se um empresário, que funda sua própria identidade social no fato de assumir o risco do empreendimento, desejasse o fracasso de sua atuação econômica. É preciso, ao contrário, partir da ideia de que o risco é uma condição imanente da vida individual e social, e que faz parte do conjunto de fatores que se interpõem entre as ações dos agentes e a tentativa de alcançar os resultados desejados explícita ou implicitamente.

Lembrando que deve ser considerada a principal diferenciação entre os sentidos das palavras perigo e risco. Enquanto a primeira é imprevisível, a segunda é previsível e sua probabilidade pode ser calculada, de acordo com níveis de exposição dos envolvidos, entre outros aspectos. Contudo, vale destacar que a expressão risco tem sido utilizada indiscriminadamente tanto para práticas de risco real quanto imaginário.

Isso, segundo Ewert (1989), marcadamente define que uma atividade de aventura é a busca deliberada pelo risco e a incerteza (relativa) do resultado. O risco adquire um papel significativamente importante no que tange à satisfação com a experiência, sendo que o desejo de participar pode diminuir se tais riscos não existirem. Igualmente, o excesso de risco em uma aventura pode resultar na diminuição da satisfação e, até mesmo, na perda do desejo de participação. Nesse sentido, o elemento risco constitui-se em uma construção multidimensional, na qual o reconhecimento e a pesquisa das dimensões psicológicas, físicas e sociais podem ter implicações relevantes na administração da experiência de aventura.

Vale lembrar que, apesar de muitas vezes as pessoas considerarem a palavra risco sob seu viés negativo, ela também é associada à busca de resultados positivos. Para Swarbrooke (2003), as percepções do risco estão diretamente vinculadas à

capacidade, à experiência e ao conhecimento da pessoa com relação à atividade de aventura.

Este autor, apoiado em algumas pesquisas sobre a temática, acredita que pessoas com altos níveis de experiência em montanhismo, por exemplo, tendem a perceber o risco como um desafio, e não como um perigo. Em vez de sentirem-se ameaçadas pelo nível de risco nas montanhas, essas pessoas sentem que o risco contribui, de forma positiva, na aquisição de satisfação. Uma pessoa, então, que nunca praticou montanhismo, pode experimentar um nível de risco desconfortável e incontrolável; contudo, assim que essa mesma pessoa se familiarizar mais com tal prática, passará a perceber o componente risco mais positivamente.

Para Marinho (2008), o risco representa algo indissociável da aventura. Isso pode ser ilustrado pela fala de um entrevistado na pesquisa que o autor realizou:

Quando eu fiz uma prova de *ironman*, por exemplo, e outras provas difíceis de *mountain bike*, no momento ali do sofrimento, do risco, eu pensava: ‘nossa, nunca mais vou fazer isso’, ‘chega’, ‘tá bom’, mas, quando passou uma semana, eu comecei a ter lembranças e já estava querendo alguma coisa pior que aquilo. No sofrimento, no risco, você jura que não vai fazer de novo, mas a hora que você chega, respira, vê que não está faltando nenhum pedaço, que sobreviveu, vem aquela vontade enorme de fazer de novo! (MARINHO, 2008, p. 189).

O que pôde ser visto é que o risco expressa uma probabilidade de que algo inesperado aconteça, apenas momentaneamente, podendo, igualmente, acarretar situações positivas e prazerosas.

A aventura na conjuntura histórico-social e o seu papel na contemporaneidade

De antemão, é preciso enfatizar que o conceito de aventura é dinâmico e possui diferenças significativas quando são comparados determinados fatos e épocas. Na atualidade, Schwartz (2002) ressalta que a aventura passa a ser utilizada para a divulgação de mensagens positivas de vida, propondo a geração de autoestima favorável, de certo *status* e, até mesmo, de uma possível noção de preservação.

A transmissão dessas mensagens positivas pode ser visualizada nos mais variados meios de comunicação, a partir do uso da expressão *aventura* para o comércio de bens e serviços, tais como viagens, carros, seguros de vida, roupas, comidas etc. Nesse sentido, a aventura passa, até mesmo, a estabelecer um padrão de felicidade.

A sedução da aventura está no novo, no “inesperado calculado”:

[...] nem sempre as atividades na natureza são uma aventura. Eu acho que o que caracteriza uma aventura é a novidade, o desafio de você ir para um lugar novo que você não sabe o que vai acontecer, como vai ser o percurso, você não sabe o que, nem quem poderá encontrar no caminho; tem um começo, mas você não sabe como será o fim. Às vezes vencer dificuldades físicas mesmo. Mas, por outro lado, isso nem sempre acontece quando você vai várias vezes para o mesmo lugar, pelo mesmo caminho, fazendo o mesmo percurso; aquilo se torna mais habitual. Então, eu não sei se eu poderia chamar isso de aventura, pois eu já sei o que vai acontecer. Podem ter algumas surpresas, mas eu não sei se elas podem ser chamadas de aventuras [...]. Eu acho que aventura é mais o desafio de alguma coisa nova, de enfrentar o novo ou de descobrir alguma coisa que eu nem imaginaria que pudesse estar ali, de fazer uma descoberta mesmo (MARINHO, 2008, p. 191).

Sendo assim, podem ser levantados argumentos que configuram a moralidade da aventura na sociedade contemporânea: “A rotina, ou melhor, a segurança que envolve a existência, suscita, por vezes, o tédio. Ela alimenta a busca regular de uma intensidade que habitualmente não existe” (LE BRETON, 2006, p. 101). As características de rotina vistas claramente nos modelos de gestão clássicos (ou modernos) são atacadas pelos modelos de gestão estratégica, ancorados justamente neste axioma.

O risco é um tema central da cultura contemporânea. A cultura dominante tem a pretensão de afirmar como universal a ideia de que o perigo deve ser enfrentado segundo os princípios do racionalismo individualista e utilitarista, que devem guiar o agente que assume a responsabilidade pelo risco.

O risco adquire forma e relevância particulares na medida em que representa um processo de construção, experimentação e afirmação da própria identidade. Está em jogo, aqui, outro impulso típico da atualidade: o da reflexividade. De acordo com La Mendola (2005), podemos reconhecer, nas ações de tipo arriscado, a realização do imperativo de duvidar, no qual, por meio de seu agir, os sujeitos cancelam a suspensão da dúvida e realizam uma forma pragmática de reflexividade.

O risco é aqui entendido como uma *interpretação* do enfrentamento do perigo na persecução dos objetivos. Em particular, é essa interpretação que a cultura dominante na modernidade tem a pretensão de afirmar como universal. Em seus traços essenciais, essa ideia sustenta que o perigo deve ser enfrentado em nível individual, potencialmente por todas as pessoas, e que nenhuma dimensão extra-sensorial de tipo mágico-religioso estrutura o campo da ação. São os princípios do racionalismo individualista e utilitarista

que devem guiar o agente que assume a responsabilidade pelo risco; nesses mesmos princípios se inspiraram os mecanismos sociais de premiação dos *melhores*, mecanismos fundados sobre a conexão competência-regras-sucesso. Em último lugar, mas não certamente em importância, essa perspectiva, exatamente por basear-se nos princípios do racionalismo, requer dos agentes sociais que limitem o espaço da dimensão corporal e evitem a emergência das emoções.

Encontra destaque, neste momento, o fator *razão* diante do *risco*: a estruturação da ação, a preparação (experiência, estudo, observação) que diferencia o profissional do “aventureiro”. Junto com a dimensão do perigo, é preciso examinar as dimensões que conferem o sentimento de segurança. Trata-se do conjunto de fatores que caracterizam a experiência do risco, enfatizando em maior ou menor medida o sentimento do perigo e o medo a ele associado, ajudando a decidir adotar, ou não, aquela série de ações, e participando na determinação do resultado das séries de ações.

Trata-se, então, de:

[...] compreender quais são as estratégias para reduzir os fatores de perigo e aumentar os de segurança. Desse ponto de vista, todo o discurso das garantias sociais e das formas institucionais organizadas na modernidade para responder a essa necessidade, ou seja, a questão do *welfare state* e de suas transformações, assume um papel central (LA MENDOLA, 2005, p. 63).

A grande ênfase com que se vem afirmando a necessidade de aumentar a flexibilidade do trabalho, bem como de “inventar-se” um trabalho, deve também defrontar-se com essas observações. Trata-se, em realidade, de encontrar uma forma de legitimar a importância do arriscar-se, sabendo, contudo, que essa disposição, bem como o resultado dos comportamentos, em termos de sucesso ou fracasso, depende igualmente das “redes de proteção” que se estendem sob quem aceita o risco.

Entrevistador: Como é que você lida com a pressão pelo risco da perda?

Entrevistado 1: Bom... o jogador que tem o seu *bankroll* controlado, esse risco da perda é quase nulo. Porque ele está trabalhando a longo prazo. Está trabalhando com quantidade. A partir do momento que a quantidade faz o seu gráfico ficar descendente, aí quer dizer que você está fazendo alguma coisa errada. Aí você tem que parar e estudar. Ver o que você está fazendo de errado. Por exemplo: as coisas no poker evoluem muito. Uma coisa que eu fazia há seis meses. Pode ser errado eu fazer hoje. E pode voltar a ser certo daqui a seis meses. E você tem que se adequar... Então você trabalha a longo prazo, com

quantidade. Se você controlar adequadamente seu *bankroll*, a pressão financeira acaba ficando nula. Porque você está trabalhando com quantidade, com matemática. Então, [n]uma amostragem de mil jogos, a matemática vai entrar. Se você jogar um jogo com seu *bankroll* inteiro, você vai ter essa pressão. Você vai ter a pressão financeira... pressão pra todos os lados. Consequentemente vai jogar o jogo errado, porque você está com a pressão financeira. Você vai tomar atitudes erradas. As ações erradas. Então, se uma pecinha sair do lugar aí pode atrapalhar o seu jogo por inteiro. Então, se você fizer tudo certinho, acaba ficando sem essa pressão financeira.

Outro jogador reafirma a necessidade do controle financeiro e alerta para a questão de somente participar de jogos que não comprometam o *bankroll*: [...] a paz de espírito deve ser um grande fator na sua decisão, pois você só consegue praticar o seu melhor jogo quando se sente confortável (SCHMIDT, 2012, p. 49).

La Mendola (2005) aponta que, nos vários comportamentos de risco, parece ser possível identificar uma demanda implícita por responsabilidade, mesmo naqueles aparentemente mais irresponsáveis. Para o autor:

Essa demanda deve ser considerada de modo sério, o que significa, sem nenhuma tentativa de justificação, atribuir os ônus dos comportamentos destrutivos a quem os pratica, ou seja, transformar de implícito em explícito o ato de assumir responsabilidade. Ao mesmo tempo, no entanto, isso implica perceber a complexidade do desafio em jogo, dos fatores envolvidos nessas dinâmicas do risco. Esses fatores podem ser considerados ‘próximos’, isto é, ligados à interação face a face nos momentos em que ocorrem e associados às interações com as demais pessoas significativas com as quais esses protagonistas se defrontam; e como fatores ‘distantes’, como os sistemas simbólicos de atribuição de valor e os procedimentos sociais de atribuição de sucesso. Significa não requerer responsabilidade apenas quando aquele que detém o controle dos recursos para a construção da economia existencial considera isso adequado. Nada disso exclui (ao contrário, deve prevê-la explicitamente) a elaboração de sistemas de proteção que ofereçam iguais oportunidades para assumir responsabilidade e, ao mesmo tempo, reduzam a inserção de mecanismos perversos de autodestruição no esquema acional e psicológico dos protagonistas, como efeito de imperativos educacionais ambivalentes (p. 72).

Estamos, assim, diante de uma demanda por assumir responsabilidade, pela aquisição de poder, que, inevitavelmente, como qualquer afirmação da liberdade, comporta perigos. O empoderamento deve se dar a partir de uma explicitação da responsabilidade ao agente da situação de risco: a liberdade de ação (que resultará em sucesso ou fracasso) sendo ponderada pelo perigo.

No poker, os jogadores demonstram a si próprios que estão vivos, experimentam isso com o próprio corpo, pelo conjunto das percepções e das emoções por que passam. Essa é a sua necessidade: está em jogo uma real e verdadeira “celebração da autodeterminação”, trata-se de uma demanda de aquisição de poder.

Entrevistador: Você costuma falar muito: ‘o ideal seria’. Você consegue trabalhar bem próximo a esse ideal?

Entrevistado 1: É o mundo perfeito, mas muitas vezes você sai um pouco desse... aí que seu gráfico cai um pouquinho... Eu falo ‘ideal’ é porque muitas vezes você não consegue né. Você está perdendo ali... Eu, no caso, jogo valores altos. Você está perdendo um tanto lá que você já contava como sendo seu. Pô, vou recuperar. É aí que está o problema. Você começa a mudar o seu jeito de jogar. O jeito correto. Então, quando eu falo ideal é porque não é fácil, né. Eu falo de controle de *bankroll* é básico para um jogador de poker, mas não é fácil controlar. Vamos supor: você tem cem X na conta. O torneio lá... o campeonato mundial se você ganhar... você vira o Ronaldo do poker, o Pelé do poker. Você vai sair na rua dando autógrafos. É uma foto e vão te dar 10 mil para você sair em uma revista. Aí você tem cem X na conta, mas o torneio lá custa cinquenta X... Você fica tentado a jogar, mas não é o correto. Não é o ideal. E, muitas vezes, eu já fiz isso, entendeu!? Eu já fiz... Ou jogar mais quando está perdendo. Ou desrespeitar o controle de *bankroll*. O ideal é você seguir à risca. O que está nos livros. O que você aprendeu. Porque, se você seguir à risca, você vai se tornar um jogador de poker bem sucedido. Se você falhar em uma coisinha ou outra, você vai ser um pouco menos bem sucedido. E vai assim por diante. Não aquilo: ah, aquele cara é mais sortudo. Jogador de poker profissional não trabalha com sorte ou azar. Trabalha com matemática, dedicação, disciplina.

Quando um fenômeno ou ação social adquire o *status* de esporte, legitimam-se diversas questões e desenvolve-se o imaginário social de que esta ação está relacionada à saúde, esquecendo-se das mazelas que a mesma pode acarretar. As tentativas de afirmação de um eu próprio livre e responsável atravessam percursos que, por definição, comportam um aumento do nível de perigo. É igualmente verdade que, por vezes, tal processo se inscreve em procedimentos de tipo autodestrutivo. Mas o perigo está estruturalmente presente em muitas práticas totalmente legítimas do ponto de vista social. A atividade esportiva é um dos grandes ritos pelo qual nossa sociedade assinala a importância de respeitar as regras, indicando, ao mesmo tempo, o vínculo entre empenho-competência e resultados bem-sucedidos. É uma atividade reconhecida como o lugar da saúde física e moral, e, por isso, por exemplo, frequentemente indicada como remédio e alternativa à dependência química. No entanto, em sua pesquisa, La Mendola (2005) mostra que as atividades esportivas estão entre as atividades que mais produzem

acidentes. Ninguém pensaria em dizer, contudo, que o esporte faz mal à saúde e, assim, em vetar esse tipo de risco, na medida em que, a partir do nascimento do “espírito” olímpico, a modernidade confere ao esporte a função de socializar as novas gerações pelo vínculo competência-regras-sucesso.

Esses dados sobre o esporte levantam em primeiro lugar a questão de a que riscos é atribuído valor pela “cultura central” de nossa sociedade e, de maneira mais geral, quem possui o poder de decidir quais riscos são passíveis de serem corridos legitimamente?

Amparemo-nos em Anthony Giddens (1991; 2007). Para ele, o risco aparece relacionado a infortúnios e a incertezas, uma noção, portanto, com ação voltada para o futuro e cuja estrutura motivacional é calcular aquelas incertezas, monitorar o incalculável. O centro operacional do risco é a reflexividade, transformando o conceito em instrumento de racionalização das possibilidades com o intuito de diminuir as inseguranças: “risco se refere a infortúnios ativamente avaliados em relação a possibilidades futuras” (GIDDENS, 2007, p. 35). Consequentemente, Giddens atrela ao risco a ideia de segurança ontológica – “crença que a maioria dos seres humanos tem na continuidade da sua auto-identidade e na constância dos ambientes de ação social e material circundantes” (GIDDENS, 1991, p. 104) –, de maneira que é o controle e o gerenciamento dos riscos os responsáveis por criar uma atmosfera de confiança e segurança diante das inúmeras incertezas que mapeiam a realidade social.

Toda sociedade estabelece – por motivos razoáveis – quais substâncias e quais quantidades constituem o abuso. Como dissemos, as demandas da cultura da modernidade, tanto em sua versão leiga como em sua variante religiosa, em particular aquela posterior à Reforma Protestante, visam eliminar o espaço do corpo como via para a construção da identidade por meio da experiência das emoções. Ao mesmo tempo, contudo, os indivíduos, junto com o impulso à unidade e à coerência da pessoa, experimentam uma multiplicação dos circuitos sociais de pertencimento e de referência. Todos são solicitados a assumir papéis adequados aos diferentes contextos institucionais em que se inserem, que, por sua vez, se multiplicam de modo significativo.

Existe um momento emocional no poker – que é intitulado por *tilt* – que será retratado também no tópico relativo aos aspectos que promovem sofrimento ao

trabalhador, mas que, neste momento, se faz cabível logo que pode acarretar consequências marcantes à análise de risco e favorecer uma imersão no perigo. Para Bjerg (2011), os episódios de tilt são um episódio traumático que o jogador não consegue superar e perde, temporariamente, a âncora na linguagem do poker, passando a jogar sem uma “leitura” correta da mesa. O tilt, contudo, não é um trauma que desregula o conhecimento do jogador: ele não perde a âncora na linguagem do poker de maneira crônica. A situação envolve uma mudança de postura, de fé, de crença, de confiança na própria habilidade, passando o jogador a articular a gramática da sorte para tentar manipular os resultados. Ele passa a crer que pode sair da variância negativa por meio da assunção de maiores riscos e do jogar com a sorte, um elemento que esteve e está sempre presente no poker, embora controlado e negativamente valorado. O desregramento da habilidade, o maior número de mãos a que o jogador se submete, a falta de leitura da mesa ou dos adversários, tudo é consequência da mudança da crença no que seja a melhor opção, um resultado da percepção errônea do jogador de que ele precisa jogar mais mãos e assumir riscos maiores para ganhar. O tilt faz o jogador focar no elemento sorte e realçá-lo na linguagem do poker, sem estabelecer o seu controle em alguma estrutura de habilidade ou perícia, como a leitura dos adversários ou o conhecimento das estatísticas, mas elevando-o a uma instância de ação que desregula o gerenciamento dos riscos e aumenta a margem de aceitação dos perigos. Sendo assim, o gerenciamento do risco passa a se submeter às regras do fortuito e da emoção descontrolada.

O gerenciamento do risco é um dos aspectos fundamentais do bom jogar. Sair do tilt, ou melhor, não entrar nele, é uma das finalidades daquela administração, de modo que, tanto o polo de largada, quanto o de chegada do jogador devem pautar-se em controlar a si e ao jogo na direção de assunção dos riscos balizados pela perícia e pelas estatísticas, distanciados da sorte.

No polo do arriscar-se, do aceitar as incertezas que são inerentes ao panorama do jogo, do lidar com elas da melhor forma usando todo o instrumentário à disposição do jogador, é a vertente do ousar que estimula as sensações e emoções ao longo do jogo. É a ideia de suportar riscos em um contexto de probabilidades, de estar sujeito ao imprevisível, um dos pontos de ignição do combustível da emoção que comanda o ato de jogar:

A aceitação do risco é também condição para entusiasmo e aventura – pense nos prazeres que certas pessoas obtêm dos riscos de jogar, de dirigir em alta velocidade, do aventureirismo sexual, ou no mergulho de uma montanha-russa de parque de diversões. Além disso, uma plena aceitação do risco é a própria fonte daquela energia que gera riqueza numa economia moderna (GIDDENS, 2007, p. 34).

O risco no poker se assemelha, em partes, ao risco no mercado financeiro. “Na gestão de portfólio, por exemplo, é essencial avaliar sempre a relação risco/retorno e a aversão ao risco do investidor, no caso jogador. Como diversas coisas na vida, quanto maior o risco, maior o retorno, mas maior também a possibilidade de perdas” (MAVCA, 2011, p. 146). Por isso, antes de se investir qualquer quantia, o ideal é que se estipule um valor que se possa perder, a fim de não se desestabilizar financeira e emocionalmente. Essa disciplina é condição essencial em qualquer atividade que envolve risco de perdas. Sendo assim, o mesmo autor alerta: “Quem não consegue ter controle emocional e disciplina, não deve se envolver em investimentos que possam levar a uma perda insuportável. E no caso do poker, esses investimentos são as apostas” (p. 146).

A objetividade e a racionalidade intelectuais não são as mesmas quando se compara poker com bolsa de valores, apesar da metáfora ajudar a definir, em parte, o jogo. O ambiente asséptico e muito mais matemático que a bolsa cria prescinde de uma série de apostas contínuas dos investidores. Investir na bolsa é articular o dinheiro em uma lógica que, a partir do momento do investimento, independe da vontade do proprietário do capital: o mercado regula os lucros e as perdas, e só resta a quem investiu crer na racionalidade e nas medições objetivas que definiram a segurança do negócio. No poker, coloca-se da mesma forma dinheiro em risco, mas o controle e a direção das apostas estão nas mãos do jogador. Ele define o montante de cada rodada e avalia se a qualidade e a previsibilidade do investimento que está fazendo, com base no valor das cartas que recebeu e na atmosfera relacional da mesa, renderão lucros ou não. A cada mão, ele pode optar por ficar fora da ação ou dela participar, calculando racionalmente as probabilidades. A função emotiva, contudo, que deveria ser rechaçada do cálculo racional, continua ativa nos propósitos finais de cada rodada, além, é claro, da coloração emotiva que o próprio ato de apostar e submeter-se a riscos estimula. A dualidade inerente ao dinheiro e à estrutura de interação, de controle e de apostas que o poker cria impede a separação de intelecto e emoção, tanto que as emoções tornam-se

uma das bases do jogar e, necessariamente, alvo de “controle”, na tentativa de fazer o nível intelectual do meio prevalecer.

“Os jogadores de sucesso não têm medo de errar e de assumir seus erros (mesmo quando ganham os potes). Ou você treina para que isso não mexa no seu psicológico, ou você não nasceu para viver do poker” (MAVCA, 2011, p. 113). Adicionamos a isso a fala do Entrevistado 3: “O jogo chama ‘*no limit hold'em*’. Absolutamente [em] toda mão você pode perder tudo daquele torneio, óbvio. Portanto, estar preparado para perder tudo, e fazer análise de risco é uma característica eminente e necessária de um bom jogador de poker”.

Mas será que o preparo a partir do estudo e da prática cotidiana elimina a ameaça de fracasso, ou o prazer conviverá constantemente com a angústia em um binômio interrelacional? Vejamos como isso se manifesta nas organizações estratégicas a partir das falas de um entrevistado:²⁹

P – Você vive isso como uma espécie de ameaça permanente?

R – Ameaça... não, não acho que seja um termo exato, é algo mais complexo. Claro, que existe uma ameaça: cada vez que tomo uma decisão, posso estar colocando em risco o meu trabalho.

P – Você sente realmente isso?

R – Claro, se um dia eu der uma mancada... é matemático, é a parte americana do meu caráter... Pagam-me pelo que sei fazer, e certa margem de erro, no dia em que eu ultrapassar essa margem, não farei mais meu trabalho, é por aí. É muito simples: Chegará o momento em que, e isto pode acontecer fatalmente um dia, não poderei mais cometer erros. Se isso acontecer, é normal e lógico, digamos que eles correm menos riscos comigo, encostando-me num lugar onde não vou causar tantos prejuízos. Mas tenho, eu acho, uma relativa confiança na honestidade da empresa para comigo, ela não vai me abandonar. (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 145).

A necessidade de uma instrumentalização por parte dos jogadores em relação ao controle financeiro, passando pelo desenvolvimento de habilidades contábeis e administrativas, se faz relevante diante do cenário que se descortina. Isso porque o papel sedutor da autonomia e do empreendedorismo não necessariamente se assimila com um preparo por parte dos jogadores para o exercício de competências em gestão financeira de seu negócio:³⁰ “Já vi muitos jogadores vencedores quebrarem. Eles podem começar

²⁹ Na citação, o respondente (R) corresponde a Pierre (nome fictício), um dos trabalhadores entrevistados por Pagès *et al.* (1987) e que favoreceu diversas análises no âmbito sociomental em se tratando das relações de trabalho desenvolvidas nas organizações com modelo de gestão estratégico.

³⁰ A fim de ilustrar essa carência, vejamos, em anexo, um testemunho, apresentado por Mavca (2011, p. 111-3) que relata a inserção no jogo; o crescimento vertiginoso em termos de jogabilidade e lucros,

com \$5.000, ganhar \$100.000 em três meses, gastar \$80.000 e perder \$25.000. Agora eles estão quebrados, apesar de terem ganhado \$80.000” (SCHMIDT, 2012, p. 48).

Aqueles que estão se saindo realmente mal, por exemplo, podem subir de *stakes*, tentando compensar as suas perdas.

Entrevistador: Você afirmou que costuma manter uma rotina de trabalho/jogo por aproximadamente 6 horas por dia. Em alguns dias você distorce essa rotina e joga um número maior de horas, como 8, 10 ou 12 horas. Se sim, qual a situação: quando está ganhando ou quando tem um dia ruim e está perdendo?

Entrevistado 1: Isso é uma outra estratégia de quem vive disso. Quando você está mal e começa a perder no jogo, as suas ações e as suas estratégias começam a mudar um pouquinho. Isso é normal. Afeta um pouco seu jogo. Então é ideal que você diminua o volume de jogo nestes dias. E, quando você está ganhando, é ideal que você aumente o volume de jogo. Porque você começa a tomar as decisões mais corretamente. Você cria confiança. Então, às vezes que eu jogo mais é porque estou jogando melhor. Não estou cansado. Por exemplo: se estou jogando bola e não estou jogando bem. O técnico me substitui. Então, no poker, se eu não estou jogando bem, seria ideal eu parar. Porque eu estou pensando na mulher, estou pensando na minha filha, ou deu os 10% do cara que não era para dar (ou seja, o adversário só teria 10% de chance de vitória contra 90% meu e ele acaba ganhando) [e] isso já muda o seu tipo de jogo. Então, o ideal é sempre quando está indo mal diminuir o volume e, quando está indo bem, aumentar o volume de jogos. O pessoal da bolsa de valores fala muito isso aí. Mas muita gente faz exatamente o contrário. Quando está indo mal quer recuperar e quando está indo bem para, pois pensa: pô, já ganhei bem por hoje.

Devemos atentar aos perigos disso, logo que o “autocontrole”, nesse sentido, é altamente influenciado pela ideologia gestonária e estipulado pelo crivo do sucesso necessário (portanto, há muito mais um “heterocontrole”). Em busca do desempenho positivo a qualquer custo, às vezes sobra o péssimo desempenho a um altíssimo custo (financeiro, cognitivo, moral, social):

[...] uma fase ruim pode fazer você pensar que precisa continuar jogando, independente das apostas. Se você estiver perdendo, pode ser simples falta de sorte, ou pode ser um jogo ruim. As chances são certamente maiores do seu jogo estar ruim quando você estiver perdendo dinheiro. Ironicamente, é neste momento que as pessoas tendem a jogar por mais tempo. Considerando que estão em uma fase ruim, jogam mais quando não estão no seu melhor momento (SCHMIDT, 2012, p. 61).

todavia sem preparo emocional ou administrativo/contábil; a quebra do *bankroll* e a reação megalomaniaca e onipotente frente ao risco e à realidade de perdas constantes; o sofrimento, a estigmatização e a luta para o reestabelecimento financeiro e emocional; e, por fim, a construção de um caminho mais harmônico para a consolidação da carreira como jogador.

Sendo assim, podemos nos questionar: será que há uma mobilização regida pela pulsão de morte? No texto “Além do princípio do prazer” (1920/1996), Freud construiu o conceito de *pulsão de morte*, remontando essa pulsão às tendências regressivas e conservadoras. Segundo Freud, a pulsão de morte se remeteria a um campo que se dirige para além do princípio do prazer, ou seja, não corresponderia à tendência do aparelho psíquico em abaixar seu nível de desprazer interno, de tal forma que sua presença poderia ser observada clinicamente por meio da compulsão à repetição do desprazer, do sentimento inconsciente de culpa, da necessidade de punição e sofrimento, fenômenos que poderiam configurar-se em tendências mortificantes ao sujeito.

Acredite ou não, quando os jogos estão ruins e estamos pensando de maneira ruim, ficamos propensos a continuar jogando. Mas quando os jogos estão melhores, e estamos pensando o nosso melhor, ficamos propensos a parar. A maioria de nós joga nossas mais longas sessões nas piores circunstâncias (SCHMIDT, 2012, p. 62).

Visando relatar e criticar as longas jornadas empenhadas por jogadores na tentativa de uma recuperação financeira frente a uma sessão deficitária, Dusty nos apresenta algo alarmante: “Todos conhecemos sujeitos que jogaram 30 horas seguidas antes de saírem do lugar. Isto é completamente desnecessário – você teria ganhado no início da sua próxima sessão se tivesse parado para descansar” (SCHMIDT, 2012, p. 62).

A naturalidade com que é tratada a questão denota certa banalização de um fato preocupante e que parece colado a uma cultura na qual mais vale o sucesso financeiro e a vitória do que a saúde biopsicossocial.

Dusty Schmidt (2012) apresenta em sua obra um capítulo intitulado “Conhecendo a sua tolerância ao risco”. Nele, o autor apresenta seu posicionamento como jogador frente ao “desenvolvimento de carreira” que é possibilitado aos sujeitos empreendedores-autônomos em seu exercício profissional. O autor discorre que parte do fazer o seu negócio crescer se relaciona a compreender quanto risco consegue-se tolerar. É justamente nesse ponto que Schmidt é polêmico no “mundo do poker”. Entretanto,

nos proporciona uma reflexão importante e nos leva a questionar se não seria realmente esse o posicionamento mais adequado e balanceado para o desenvolvimento de uma saúde financeira (e, por consequência, das outras saúdes) em um mundo tão favorecedor de personalidades “riscófilas” – para retomar a expressão já utilizada:

Muitas das minhas respostas para a pergunta da tolerância a riscos me colocaram em desavenças com a comunidade do poker, porque vão no âmago do que diferencia uma mentalidade de apostas da minha.

Você deve saber que sou conservador quando o assunto é poker e tolerância a riscos. O risco de ser conservador demais é que posso não subir de limites rápido o suficiente. Mas não sei se terei sucesso nesses limites mais altos. Eu prefiro cometer o erro de ganhar apenas \$60 por hora, quando poderia estar ganhando \$80, do que buscar \$80 e descer para zero. Em última análise, estou ganhando dinheiro fazendo algo que gosto. Não tenho padrão. Faço o meu próprio horário. Não quero arriscar isso para poder me vangloriar diante dos meus iguais no poker.

Vi pessoas ganharem quantias de seis dígitos em um ano em jogos 5/10 e 10/20 NL on-line, mas ainda assim elas têm uma mentalidade de que não obtiveram sucesso até que cheguem aos nosebleed stakes (jogos de apostas altíssimas). Elas arriscarão deixar os seus negócios e suas vidas inteiras em um estado lastimável por serem gananciosas por dinheiro, notoriedade, ou ambos. Em uma noite ruim podem perder tudo (SCHMIDT, 2012, p. 63-64).

Dialogando com Pagès *et al.* (1987), podemos hipotetizar que a carreira leva os empregados a se encarregarem eles mesmos, de um lado, da contradição entre uma carga de trabalho opressiva, uma tensão permanente e pressões importantes; de outro, de seus desejos de liberdade e autonomia. Essa “atribuição de responsabilidade” é possível a partir do momento em que o indivíduo deseja *fazer carreira*, pois o desejo de vencer leva-o a trabalhar sempre mais e melhor. O que ele não vê nessa corrida é que ela produz, como denominaram os autores, *efeitos de poder*. Fazendo carreira para “tomar o poder”, o indivíduo encontra-se também preso: “A gente se levanta e não pode mais parar, a gente está preso” (PAGÉS *et al.*, 1987, p. 133).

Dusty Schmidt é criticado no mundo do poker, em vista de seu conservadorismo, justamente por “remar contra a maré” ideológica que se configura: A força de TLTX consiste em transformar esse desejo em necessidade. O TLTXiniano tem o sentimento de estar preso, sugado, de não poder fazer outra coisa senão subir, de não poder mais parar, com risco de recuar. Ele não escolhe fazer carreira, realmente é levado a isto: “A GENTE É CONDENADO A VENCER” (PAGÉS *et al.*, 1987, p. 133).

Portanto, fazer carreira não é principalmente obter remunerações mais altas, ter funções hierárquicas mais importantes, ver seu “prestígio” e sua “influência” aumentar

na medida das promoções... Todos esses elementos são apenas benefícios secundários, os sinais exteriores da satisfação de uma necessidade mais imperiosa: vencer.

O fato de se imaginar gerente em três meses, diretor de divisão em seis meses e, mais tarde, Presidente Diretor Geral excita o desejo e é o bastante para investir nele toda sua energia [essa é a promessa feita também no mundo do poker: ganhar grandes campeonatos, grandes fortunas, ser reconhecido mundialmente, fazer grandes viagens, habitar magníficos hotéis-cassinos]. Mas o fato de progredir na hierarquia da organização estratégica e no poker, diferente de uma boa refeição que acalma a fome, não acalma a ambição, muito pelo contrário.

‘O desejo aumenta quando o efeito recua’, dizia, com humor, Corneille a Polyeucte. A satisfação, sendo perpetuamente adiada, aumenta a tensão a ponto de a alucinação proporcionar mais prazer do que o objeto em si. O prazer não provém do estado, mas do movimento. Uma vez obtida a promoção, o prazer cessa e só a perspectiva de preencher outro espaço pode lhe dar um novo impulso. E o sentido da fórmula de um dos entrevistados: ‘Temos sempre a impressão de subir numa escada rolante que desce’ (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 137).

Como para a droga, chega um momento em que a falta de tensão cria um estado de vazio insuportável. É o momento em que a alucinação traz mais prazer que a satisfação propriamente dita: a partir dele, o indivíduo estará pronto inteiramente para reencontrar essa tensão, essa corrida desenfreada, esse sentimento de superação contínua, de dar o melhor de si para o melhor desempenho.

O Blefe: a mentira legitimada no jogo de poker e a mentira moralmente estigmatizada no jogo da vida

Em relação à vivência do risco, vejamos, em um adendo a este tópico, uma das ferramentas dos jogadores que os levam a andar sobre uma “corda bamba”, porém consiste em um dos processos que se desenvolve dentro da ética do jogo e que, justamente pelo aspecto de risco, pode favorecer a emoção e o sentido da atividade.

Quando se está jogando poker, conta-se uma história. Essa história, na maioria das vezes, está recheada de sedução e falácias. O falseamento e o engodo são objetivos do jogo, logo que se ganha mais quando se produz envolvimento de terceiros em suas “armadilhas”. O poker traduz-se, nesse sentido, em um jogo no qual se mesclam transmissão de expressões (e o controle destas) e fraudes.

A ausência de caráter, na comparação implícita com o mundo exterior à mesa, dado à indiferença do intelecto e à uniformização do dinheiro por baixo, pela falta de valor nas coisas e pessoas em si, é metaforizado no poker na forma como a mentira é valorada dentro da mesa. No universo do jogo, a indiferença em relação aos outros, tendo o lucro como objetivo, é traduzida na valorização de determinadas qualidades negativas do mundo ordinário. Nas interações que possuem dinheiro por espinha dorsal, um valor em si, desvalorizar o próximo é uma atitude correlata na medida em que essa desvalorização respeita os limites da indiferença e da uniformização. No poker, enganar e mentir para o próximo é fundamental: blefar para conseguir lucro. Nesse sentido, Annie Duke caracteriza uma de suas jogadas:³¹

Erik e eu estamos no mesmo bolo, e eu estou fazendo o que se costuma fazer no poker: tentando fazê-lo fugir. Um *flush* e um *straight* se formam com o *turn*. Por causa da mesa, que mostra duas copas, é bem provável que Erik esteja acreditando que tenho a melhor mão. Creio que ele imagina que tenho um *flush*. Quero assustá-lo para fora do bolo de modo que eu repico (*raise*):

Funciona. Ele corre.

– Achei que você ia blefar – resmunga Erik.

– Não, não. Eu tinha mesmo – minto.

Esse sujeito é um dos meus mais queridos amigos, mas, no poker, trato todos da mesma maneira.

Minto para todos (DUKE, 2007, p. 119).

Temos um ponto central na descrição de Duke: sua postura de mentir para todos no jogo, independente do grau de carinho e amizade, é indicativo da construção de outro mundo, que permite a valorização da mentira a partir da interação baseada no intelecto e no dinheiro, atitudes próximas à “falta de caráter” intrínseca das relações monetárias. Em estudo realizado por Mangabeira (2014), são coletadas entrevistas de jogares profissionais e semi-profissionais de poker e uma delas serve bem para ilustrar o que vem sendo discutido:

[...] você vive num meio que te cobra ética e honestidade o tempo inteiro... E quando você vai jogar poker esses valores tornam-se muito relativos. Existe mais uma etiqueta, umas regras de conduta e bom convívio, mas na hora do quebra pau com cartas e fichas, vale tudo (MANGABEIRA, 2014, p. 163).

³¹ Apesar deste trecho já ter sido utilizado em um momento precedente da tese, optamos por retomá-lo, a fim de ilustrar uma nova análise.

Nesse mundo, a competição é outro valor fundante: o vencer a qualquer custo é o mote de qualquer esporte, mas, no poker, ele adquire outra aura devido aos instrumentos que se usa. Os blefes, as camuflagens, levar o outro ao erro são fundamentos apreciados pelo bom jogador. A habilidade que se “treina” não possui como foco desenvolver qualidades consideradas boas pelo senso comum, mas, ao contrário, negativas. Ser um bom jogador é ser um bom mentiroso, como informa Duke, e, no mundo ficcional, esse é um valor extremamente positivo e valorado. Outro mundo, outros princípios.

De modo semelhante ao que se desenvolve nas organizações estratégicas, vivifica-se no cenário do poker a figura do matador *cool* – como fora apresentado por Enriquez (1997) –, que se caracteriza por aspectos perversos e se mantém em um reforço da teatralidade, em que a máscara, a *persona*, substitui a pessoa. O matador *cool* manifesta um comportamento histérico, suscetível de *erotizar* as relações sociais para alcançar os objetivos. De acordo com o autor, ele integra na sua conduta fálica o modelo feminino, que, dito de outra forma, seria a capacidade de falar bem, ter o poder de convencer, sorrir e seduzir. A sociedade busca pelo triunfo da aparência, sendo a sociedade ideal para os que buscam utilizar-se da histeria com plena consciência (ENRIQUEZ, 1997).

Além de efetuar o mundo fictício como se fosse uma realidade, a vivência da ficcionalidade suspende os critérios naturais de trato com o mesmo. Nesse sentido, por exemplo, uma categoria que ganha nova roupagem no mundo fictício é a mentira, tal qual retratado parágrafos acima por Duke. Mentir e enganar o próximo, percebidos como atitudes importantes e necessárias dentro do mundo fictício, recebem um tratamento diferente daquele dado no mundo corriqueiro, onde é negativamente avaliado. Uma vez que os jogadores sentam-se à mesa do poker, se quiserem vencer, têm que aceitar essas qualidades e usá-las para chegar à vitória.

O blefe se enquadra na conexão entre a comunicação e o gerenciamento reflexivo dos riscos. Para haver blefe é necessário que os outros entendam e sigam a história que está sendo contada. Eles não funcionam contra jogadores menos experientes que observam apenas suas próprias cartas e o nível superficial da interação. Blefar é conduzir o outro a erro, contar uma história falsa e, para tal, necessita-se que o outro a ouça e a entenda. Contudo, blefar também se enquadra no campo emotivo do poker. O jogador profissional Matt Lessinger (2008) caracteriza-o como uma arte, o coração, a alma e o *sex appeal* do poker, e a fonte do prazer que se apossa do jogador ao se

submeter a riscos criados maiores do que os previstos, e ao conseguir convencer que um oponente voluntariamente entregue seu dinheiro sem qualquer motivo para tal. Sem o blefe, para Lessinger (2008), o poker seria um jogo chato: é possível jogá-lo sem blefar, porém perder-se-á uma das camadas que potencializam a emoção na mesa, já que:

Nada dá mais prazer a um jogador do que um blefe bem sincronizado e bem executado. Na verdade, há até um ditado: ‘O que é mais divertido do que ganhar com um *straight flush*? Ganhar com 7-2 de naipes diferentes’. Ao longo do tempo, todo jogador consegue alguns *full houses*, e não é preciso habilidade alguma para vencer com uma mão dessas. Por outro lado, todo jogador também se depara com mãos que são um lixo, mas nem todos conseguem usá-las e, nas circunstâncias certas, transformá-las em mãos vencedoras blefando com sucesso. Portanto, além de ser mais gratificante, com essa habilidade você obtém maior respeito dos seus colegas (LESSINGER, 2008, p. 16).

A mentira e a sedução são legítimas ferramentas no poker, todavia devemos entender os limites desse campo ético. O jogo como jogar é uma realidade ficcional que permite o blefe, mas ser perverso e antiesportivo toca na tensão das barreiras entre os dois mundos e corrompe o cenário ficcional. O sentir-se melhor do que o outro jogador só é possível no jogo como jogo, mas deve ser guardado para si, de modo que controlar o impulso de qualquer provocação ou depreciação é fundamental. Mentir de acordo com regras, valorizar a mentira como meio de ganhar dinheiro, mas não se sentir melhor do que o outro jogador, nem provocá-lo, são os pontos que balizam as mãos. Deve-se estabelecer uma interação pautada na “labilidade de caráter” que o intelecto e o dinheiro permitem dentro do jogo (MANGABEIRA, 2014). Nesse sentido, formas de trapaça são repudiadas, como marcar cartas, olhar as cartas do adversário ou qualquer outra conduta que transite fora do campo normativo do jogo. Todavia, conforme nos apresenta Duke (2007, p. 74):

A ideia de estar agindo errado não impediria alguns jogadores que conheço. Há muito dinheiro envolvido no poker, e nele se encontra um grande número de pessoas que não seguem totalmente as regras. Sendo a natureza humana como é, há muitos trapaceiros no nosso mundo. Por isso, na qualidade de profissional, é preciso tomar cuidado para não se misturar com eles e procurar a companhia de pessoas íntegras.

Em um contexto em que os resultados financeiros representam a finalidade última da atividade, vemos se desenvolverem múltiplos “negócios” (entre eles o poker)

que ilustram o divórcio crescente entre o “*business*” e a moral. A partir do momento em que a ciência gerencial e aqueles que a encarnam se submetem aos interesses do capital, vemos se desenvolverem discursos que cobrem com intenções louváveis práticas que são menos exaltáveis.

5- Saúde no trabalhado para o jogador profissional de poker:

De acordo com Enriquez (2014), os “seres pela organização” não vislumbram outra vida senão aquela proporcionada pela organização, e desde então não buscam mais outros polos de identificação. Para poder provocar tal amor ou pelo menos suscitar um fluxo de afetividade positiva, a empresa deve poder aparecer como um *objeto maravilhoso*, suscetível de provocar, entre os indivíduos, processos de idealização. Para que se torne um *ícone* ou um *ídolo*, ela ainda deve poder manifestar alguma virtude. Essas virtudes podem ser divulgadas no mundo das aparências:

Nada falta para melhorar o clima interno da empresa (SAS – Estocolmo): piscina, clube de esportes e mesmo uma pequena orquestra de câmara. [...] Nada falta para assegurar o conforto dos 2500 colaboradores do grupo que trabalham nos 40.000m² de escritório. Salas de conferências modulares, salão de beleza, agências de seguro e de viagens, bancas de jornais, TV a cabo, sem esquecer o ginásio com sauna, sala de bronzamento etc. (ENRIQUEZ, 2014, p. 88).

Isso tudo implicará uma responsabilização em mesma medida para o sujeito se manter nesse espaço e a altura de todo essas “regalias e conforto”. Mas será que o sujeito está pronto para arcar com tamanha responsabilização? A pressão é suportável e fonte de estímulo? Ou é a maior causa de sofrimento, adoecimento, desistência etc.?

O paralelo pode ser feito com os jogadores profissionais do site *4bet*,³² que vivem na casa chamada Poker Villa:

Eles lá têm comida, casa de frente para a praia, roupa lavada, empregada e uma sofisticada infraestrutura para jogarem com um *bankroll* quase que ilimitado. Já ouvi muitas pessoas dizendo: ‘Ah, assim até eu!’. Mas será verdade? Será que conseguiriam jogar dez a doze horas por dia, cinco vezes por semana, durante um ano? Essa é uma habilidade reservada aos que têm disposição para trabalhar seu jogo. Não é uma habilidade que Armando Sbrissa, Vitor Brasil, Fabiano Kovalski, Leo Streit, Fellipe Nunes, Thiago Crema e Rafael

³² Site brasileiro que contrata jogadores para que joguem representando sua marca.

‘moraesvitor’, ou qualquer outro que esteja lá, tenham herdado no nascimento. Isso foi aprendido. Frequentemente, as pessoas acreditam que grindar é fácil, criam muitas expectativas, e acabam caindo muito rápido. Se você criar expectativas altas muito cedo, sua mente irá quebrar, assim como seu corpo caso você decidisse correr 42 km quando só aguenta 5 km. Exercitar a mente significa que eles precisam se exigir mesmo quando estiverem cansados, tildados, distraídos, tristes ou com qualquer sentimento que os tire o foco do jogo. Quando esses momentos acontecem, eles os superam, pois estão no processo de aprendizado do *grind*. Por isso, diferentemente do que as pessoas possam achar, aprender a grindar é difícil. Desistir é o caminho mais fácil para a maioria das pessoas (MAVCA, 2011, p. 124).

A pressão/responsabilidade que recai sobre o jogador (seja membro de uma comunidade/casa/empresa ou um jogador autônomo) pode ser grande causa de sofrimento: “todo responsável é um constante suspeito e um provável culpado” (ENRIQUEZ, 2014, p. 89).

Nesse cenário de responsabilização, vemos florescer um mal-estar generalizado, sendo reforçado pela ascensão do individualismo e, portanto, por um voltar-se sobre si mesmo e sobre os valores privados, pela impossibilidade de se representar o futuro e pelo desejo correlato de se viver intensamente o presente (culto do efêmero), pela formação de “nichos ecológicos” ou de “tribos” nas quais os indivíduos tentam reconstituir modos de sociabilidade intensa até o instante em que esses lugares não estejam mais em condições de atender aos seus desejos, seja pela perda de sentido da transcendência ou pela clivagem entre as esferas tecnoeconômica, política e cultural.

A lógica de mercado capitalista (na qual estão inseridas as organizações estratégicas e também o poker), por ter como principal objetivo o alcance de resultados contábeis, introduziu a medida como único elemento de diferenciação dos seres. Só importam as condutas comparáveis. A cifra torna-se, então, o sinal da excelência dentro desse cenário.

Como consequências disso, a empresa (poker) trazendo ao seu apogeu os “valores” do capitalismo racional e instrumental contribuiu enormemente para a primazia da técnica sobre o humano e tentou fazer de cada ser um manipulador perverso que não se interessa pelo outro, a não ser que favoreça a satisfação de seus desejos.

Pode-se compreender, então, porque são abandonadas as instituições que valorizam a solidariedade, a sociabilidade, quando estas não são mais *libido* positiva. Seja porque elas parecem remeter a ‘ideias’ ultrapassadas, como, por exemplo, o bem comum, o amor comunitário; seja por não produzirem efeitos, já que o resultado de sua

aplicação, na realidade, não pode ser objeto de exame contábil; seja por parecerem incapazes de suscitar paixões arrasadoras e quebrar a muralha da razão instrumental, com a impossibilidade de definir um grande projeto. [...] Nesse momento, a empresa (e o modelo que ela institui) parece ter alcançado a vitória, porque ela transformou os seres ‘humanos’ em seres ‘técnicos’ (ENRIQUEZ, 2014, p. 84).

Na esteira da lógica contábil e da racionalização, o movimento da sociedade deixa desejos insatisfeitos. Não somente porque os trabalhadores estão ameaçados de perder tudo (como em todos os jogos competitivos), mas porque eles sabem que, mesmo vencendo uma ou mais vezes, serão continuamente obrigado a superar novas provas e, se for ganhador em um dia, poderá ser perdedor em outro. Os sujeitos, também, sabem muito bem que seus antigos desempenhos não serão contabilizados ao seu “ativo”, mas ao seu “passivo”, sendo a opinião comum: “como ele estava bem, antigamente”. Nesse tipo de jogo, todo mundo é, um dia ou outro, perdedor.

Gostaríamos, agora, de apresentar uma fala que retrata a questão emocional no jogo, revelando as nuances do (des)controle e como isso afeta a vinculação do sujeito com o jogo em seus aspectos técnicos e práticos (jogabilidade e rendimentos), bem como nos aspectos subjetivos (prazer/realização e sofrimento):

Emocionalmente, na internet, fazer uma coisa errada, em uma mão, quando você está jogando cinco ou seis mesas, e não controlar isso, pode levar a prejuízos financeiros de uma semana. Aliás, no jogo como um todo você tem que controlar isso, não pode ficar numa gangorra emocional ao perder ou ao ganhar por que você joga 6 horas por dia, 365 dias por ano e você vai enlouquecer, embora a adrenalina seja a parte boa de toda essa história, e você joga querendo sentir isso, se divertir, embora também sabe que deve sentir aquela adrenalina sendo frio ao mesmo tempo para jogar bem. Saber onde se deve ser calculista, se controlar para não sentir e, ao mesmo tempo, aproveitar tudo, talvez seja um dos mistérios do jogo, por que ceder a emoção pura pode levar a falhas, e não ceder, jogar friamente, torna tudo mecânico e, no fim, chato, né? Aí que é a loucura, porque você tem que se motivar com o desafio, se motivar com a adrenalina do jogo e, ao mesmo tempo, ter frieza para fazer todas as jogadas de forma absolutamente correta, independentemente do momento ou de quem seja seu adversário. O *rush* da adrenalina é fundamental para ser bom jogador porque ele motiva, dá o desafio, os riscos, mas controlá-lo também é fundamental porque tem que analisar e ter frieza na hora de fazer o certo, além de se controlar quando você erra ou está no lado negativo da variância (MANGABEIRA, 2014, p. 113).

De acordo com Barus-Michel (1997), sob muitos pontos, a eficiência se opõe ao sentido. Aqui, encontramos uma possibilidade para discutir o momento quando o automatismo se instala, quando o sujeito já racionalizou completamente seu modo de jogar e esvazia o aspecto afetivo que produzia sentido e tinha uma grande contribuição na construção subjetiva pelo trabalho enquanto jogador de poker. A transposição do trabalho flexível para o trabalho racionalizado, especializado e rotineiro pode ser exemplificada com a fala de um jogador (Entrevistado 1) que segue: “Aplico muito essa probabilidade, principalmente na internet, onde vira até um jogo mecânico, às vezes, quando você está lá com vinte telas abertas, jogando em vinte mesas diferentes” .

A automatização nas tomadas de decisão e a otimização podem ser colocadas em um paralelo crítico com o desinteresse e a perda do aspecto desafiador e surpreendente do esporte (que seriam fontes de estímulo e prazer no trabalho como jogador): de um lado o triunfo da racionalidade instrumental; do outro, um mundo que não tem mais sentido, que parece dominado pela incoerência e pelo paradoxo: “Se você efetivamente gosta muito de jogar Poker, não se torne um profissional, porque tal mudança lhe tirará a alegria e a emoção quando estiver jogando Poker”.³³

As estratégias de conquista pervertem os valores de sucesso e transformam a emulação normal da competição em uma busca infernal para ser o primeiro. O essencial não é mais fazer bem, e sim fazer sempre melhor, ganhar sempre mais.

A violência se banaliza, as degradações das condições de trabalho e o desenvolvimento da precariedade tornam-se condições normais da corrida para o desenvolvimento. A sociedade fica sob pressão. A preconização de uma competição generalizada transmite a ideia de que, para ser o melhor, é preciso ser o primeiro, sem se preocupar com as consequências negativas desse princípio: a lutar para permanecer na corrida, a estigmatização dos “perdedores”, o hiperativismo, o estresse, a tensão obsessiva do sempre melhor, a demanda insatisfeita de reconhecimento.

A organização do trabalho no poker exacerba o individualismo e a luta dos lugares. Ela exalta o narcisismo e a competição individual. Contribui para alienar o indivíduo na miragem da realização de si mesmo, do sucesso financeiro e profissional. Miragem tanto mais perigosa porque o mergulha em uma corrida infernal para realizar

³³ 10 razões para não se tornar um jogador de poker, texto de Tomas Keller.

um destino sob o jogo. Os sujeitos creem conquistar poder e autonomia, ao passo que se tornam os servidores zelosos de um jogo que pode “despedi-los” a qualquer momento.

Uso de substâncias por parte dos jogadores:

É claro que o uso de substâncias que modificam a percepção de si e do mundo representa um atalho com maior ou menor grau de periculosidade, e que o perigo deve ser levado a sério. Mas levar a sério o perigo significa, ao menos para quem tem responsabilidades coletivas e educativas, não entrar em pânico nem dar espaço ao delírio da onipotência: quando se está em pânico, é difícil tornar-se um ponto de referência e fazer as escolhas adequadas; já o delírio da onipotência nos faz pensar que podemos enfrentar qualquer perigo e, assim, assumir uma lógica de jogo de azar que facilita os percursos destrutivos. O uso de substâncias, bem como o entorpecimento emocional natural desencadeado pelo cotidiano euforizante do jogo, pode promover, por vezes, condições emocionais perigosas para o sujeito em seu exercício (especialmente àquele que desenvolve o jogo como profissão).

Entrevistador: Você falou que tem que ter uma concentração *full time*. Você vê ou sabe que neste meio tem alguém que faz uso de substâncias para aguentar ficar sempre assim, tipo: café, energético, *Coca-Cola* ou até outros tipos de drogas? No seu caso, você faz algum uso?

Entrevistado 1: Eu tento ser bem regrado. No dormir e no acordar. Eu não jogo com sono. Durmo bem. Paro para almoçar. Então... ao vivo é que às vezes tomo energético. Quando estou jogando ao vivo. Porque aí a quantidade de horas é maior. O torneio começa meio-dia e acaba meia-noite. Tem pausas ali de quinze minutos. Então você acaba ficando muito desgastado. E, pra não perder o poder de concentração, você vai lá e toma um energético. Eu não tomo café, né, mas muita gente vai no café. Alcool, cerveja, uísque, hoje é raro você ver alguém em torneios de poker de relevância bebendo alguma coisa alcoólica. Num WSOP, por exemplo: 5000 pessoas jogando, você vai encontrar 1 ou 2 pessoas bebendo. Se encontrar. Num BSOP é a mesma coisa. De 2000 pessoas, se encontrar 10 você encontrou muito. Porque a maioria é água e energético. Água e energético é a gasolina do jogador de poker [risos].

Entrevistador: Você acredita que existe uso de substâncias mais pesadas, como, o uso de cocaína?

Entrevistado 1: Ah, com certeza deve ter. Mas eu sempre estou em contato com o pessoal que vive disso. O pessoal que vive disso ele é estudado, estudado do jogo, ele é ganhador no jogo. Então ele sabe que essas coisas vão atrapalhar ele. Bom, no meio que eu estou eu não vejo isto. Mas com certeza deve ter. Mas eu viajo geralmente com o pessoal que é ganhador. Que estuda. Que sabe que se beber ou se drogar não tem como ele ser ganhador. Então deve ter, com certeza, mas não está próximo, não está dentro da minha relação. Porque um

cara desse não vai ser ganhador. Um cara que não é ganhador em sua maioria joga por *hobby*. É por *hobby* né, porque não tem como o cara ser profissional só perdendo. Então esse cara não vai estar no meu meio.

A fala de outro entrevistado pode ilustrar o panorama referente ao uso de substâncias por parte dos jogadores. Esse entrevistado, além de jogador, é organizador de campeonatos e, por isso, pode ter uma percepção mais apurada do cenário em questão:

Entrevistado 3: Não, álcool não, fumar às vezes fumam, mas não dentro do salão. Beber a gente não proíbe, é como proibir o jogador de beber antes de entrar em campo, não precisa proibir, se ele for profissional ele não vai entrar bêbado pra jogar. Tem uma exceção ou outra e tal, mas a gente não tem problema nenhum com isso, a gente não proíbe porque não precisa. Eventualmente aquele jogador que é mais amador, é mais do entretenimento, eles de vez em quando tomam uma cervejinha, uma coisa assim, mas nada que atrapalhe. Quer dizer, a gente não tem esse problema mesmo. Agora [d]o tal do energético alguns fazem uso, porque realmente estão jogando ali há 12 horas, e aí são usados energéticos. Difícil os que ultrapassam a linha daquilo que é, na sociedade brasileira, constitucionalmente considerado droga e os considerados estimulantes – eu nem sei onde está escrito isso – e como não habito muito isso eu nem presencio, o que eu posso dizer é que, qualquer coisa que seja alucinógena, o cara não consegue jogar. Então, assim, ele não usa porque se usar não consegue jogar, afeta tanto a capacidade dele que ele não consegue desenvolver suas habilidades. Já ouvi casos de gente que cheira para jogar, mas aí ele chega lá e se ‘atola’, mas não é um problema no nosso meio.

O decacampeão do WSOP Doyle Brunson defende a concentração total durante o evento, disciplina – como não beber durante a competição, estudar e jogar com regularidade –, paciência para passar por momentos de tilt de forma sensata e apenas jogar quando emocionalmente balanceado, deixando os problemas cotidianos no mundo ordinário.

O jogo patológico

Mangabeira (2014) retrata, em sua pesquisa, casos de sujeitos viciados não no poker em si, mas em uma forma de jogá-lo, e exemplifica com um caso em especial:

[...] tinha um jogador famoso, brasileiro, de vinte e poucos anos que se viciou simplesmente em entrar na mesa de poker com dez mil dólares, cinco mil dólares, apostar tudo na primeira mão, e ver quem ganhava, contra outro que também teria apostado tudo. Ele era um dos melhores

do Brasil, mas pegava o dinheiro que ele acumulava só para depois gastar dessa forma, na sorte, sem se preocupar com mais nada. E acabou perdendo tudo. Depois, voltou a jogar, voltou a ganhar dinheiro, e perdeu tudo. E ia assim. O vício do cara era essa primeira mão, apostar tudo na sorte. A questão, tal qual Roger descreve, é, portanto, menos do poker, e mais do jogador em termos de estar viciado em apostas baseadas na sorte, recriadas na mesa de poker a partir de um artifício que independe das regras sintáticas do jogo em si. Para o suposto viciado, sua maneira de suprir a compulsão tinha no poker apenas um instrumento e não a causa do vício. Paralelamente, Roger posiciona-se ao lado das narrativas que atestam a habilidade como a realidade do jogo, sendo o vício um estado que pode estar em um jogador que trouxe-o para a mesa como uma bagagem adquirida em outro universo, ou seja, um vício colado ao jogador por outros motivos, devido a outras experiências com o mundo do fortuito, do aleatório, e que usa o poker para esse fim, deturpando-o em sua prática ‘normal’, desportiva, não viciante (p. 95).

Um dos jogadores entrevistados apresenta argumentos que se coadunam com o que foi discutido acima. Ele compreende que o jogo pode ser um campo para o exercício do sofrimento e de patologias. Todavia, por processos de *racionalização*, realiza um enfoque defensivo da organização-poker (perfeita e onipotente) e externaliza os aspectos relativos a qualquer aspecto “falho” na relação com “O” jogo de poker – culpabilizando o sujeito (por sua fragilidade biopsicossocial):

Entrevistador: Em sua opinião, o trabalho como jogador de poker pode promover ou favorecer o desenvolvimento de doenças – sejam físicas, psíquicas ou sociais?

Entrevistado 3: Me diz uma coisa que não pode? Essa é a mania que existe de um grupo que controla as leis e regimentos de uma sociedade, querendo determinar o que é bom ou o que é ruim para os terceiros, e para não parecerem ‘draconianos’ se valem de argumentos sociais, ou de generosidade psíquica, ou física, como se eles fossem mais aptos a cuidar da vida do terceiro, do que ele próprio, sendo que a atitude do terceiro só pode trazer mal a ela mesma. Carrega isso de uma argumentação pífia, via de regra, pra tentar provar que aquele ser humano não vai fazer bem pra ele ao executar aquilo.

Eu acho que tem que existir regramento, porque eu não estou falando de uma sociedade livre de regras. O ser humano tem que ser impedido de fazer mal a terceiros, e tem que, no máximo possível que aquela sociedade, não estou falando de anarquismo, mas o máximo possível de informação e conhecimento que aquela sociedade puder dar para ele, para ele tomar as melhores escolhas para a vida dele e sofrer as consequências, até para ele se ferrar, conscientemente, ou, quão mais consciente ele estiver. Por que eu entro nesse mérito? Porque quando você diz: ‘Não pode trazer mal para ele?’ Quantas pessoas que você conhece que se ferraram porque casaram com a pessoa errada? Era um cara feliz, divertido, solto, pleno, enfim, feliz, e que hoje você sente um cara triste, amargurado, angustiado, porque ele escolheu a pessoa errada para casar. Eu posso liderar uma campanha para impedir as pessoas de casar, concorda? Que as pessoas, ao fazer uma escolha

dessa, pode acabar com a sua vida... Acabam com a sua vida porque andam com a pessoa errada, porque montam um negócio errado. Quantas pessoas você conhece que abriram um negócio, passaram 30 anos juntando dinheiro para abrir seu próprio negócio, e viram perder tudo... Então, vamos impedir as pessoas de abrir seus próprios negócios? Quantas pessoas fizeram mal porque começaram a andar com a turma errada, levou a consequências erradas, então temos que impedir as pessoas a andar de turma. E eu vou exagerar de propósito, porque as pessoas pularam de ponte... Então temos que parar de construir pontes. Então, o que algumas pessoas tentam me fazer acreditar é que o poker pode trazer mal pra sua vida, portanto nós temos que impedir essa atividade. Tudo pode trazer mal pra sua vida, abrir um negócio, casar. Tem pessoas que, ao ter filhos, faz da paternidade uma coisa maravilhosa, mas tem pais que são capazes de estuprar seus filhos, matar seus filhos. O problema não está na paternidade, está naquilo que aquele imbecil fez com a paternidade. O problema não está na ponte, mas com o que aquele imbecil fez com a ponte. O problema não está no casamento, mas no que aquela relação gerou de danos para aquelas duas pessoas. O problema não é a instituição poker, o problema é que algumas pessoas tem propensão a 'decivilização', eles vão acabar com a sua vida porque vão enfiar no nariz a coisa errada, porque vão enfiar na veia a coisa errada, ou porque vão casar com a pessoa errada, ou porque vão abrir o negócio errado. Eu estou falando do patológico. Esses caras, e aí tem que ter pessoas mais habilitadas do que eu para falar disso, mas tem pessoas que eu sinto que têm propensão a acabar com a sua vida de alguma forma. Comportamento compulsivo de uma forma patológica. O jogo só é mais um elemento para ele escolher. Ela pode pegar um revólver e sair metralhando o cinema, como algumas pessoas já fizeram, ela pode ir para as drogas, ela pode jogar poker, ela pode casar e acabar com a vida dele e da esposa, ele pode ter filho e acabar com a vida psicológica do filho dele. Esses casos patológicos têm que ser tratados de forma patológica, e aí não sou eu quem tem que dizer o que é melhor para eles, porque tem pessoas muito mais qualificadas do que eu. Nos casos não patológicos, é só a gente deixar de ser ridículo e patético de achar que o poker é um elemento transcendental para acabar com a vida de alguém, como não é o casamento, ou seja, se o ser humano estiver na sua saúde mental plena, e é aí que eu quero chegar, o ser humano, fora da sua saúde mental, vai arrebentar com a sua vida com o que ele quiser, e o ser humano na sua saúde mental plena vai ter que lidar o tempo todo com decisões que o empurrem para o bem e para o mal.

[...] quer dizer que o cara pode montar um negócio e quebrar, bom, mas isso não quer dizer que ele não pode. Vão tirar o direito da sociedade de montar seus próprios negócios? Quebrar faz parte da vida, você pode quebrar montando seu negócio, você pode quebrar na bolsa, você pode quebrar porque gasta mais do que tem, você pode quebrar por endividamento, mas você não pode quebrar por poker. Por que? 'Porque é baralho. Ah tá, obrigado'. O que é que eu vou falar, velho? E eu não tô lutando pra brigar não, eu quero pegar esses 2% que são..., a minha vontade é virar e falar, 'vão se tratar', porque nesse caso é uma coisa constatada, que precisa de tratamento, mas faz o seguinte, passe uns 10 anos sem perder nada porque vocês estão atrapalhando, eu detesto esses caras, entendeu. Agora, falando de forma pragmática, esses caras me atrapalham, porque eles ficam

fazendo besteira da vida deles, só que a besteira que eles fazem da vida, de novo, no casamento, a sociedade joga na conta 'ah, é da vida', a besteira que eles fazem na religião, 'ah é da vida', a besteira que eles fazem no trabalho 'é da vida', a besteira que eles fazem no poker, aí já falam, 'olha aí, está vendo? É o poker'.

Vejamos como se posicionou, de maneira muito semelhante, outro jogador entrevistado quando submetido à mesma pergunta. Ele também apresenta os argumentos defensivos relativos ao aspecto de vulnerabilidade humana ao descontrole e ressalta a fragilidade orgânica e emocional individual que pode afetar a relação desses sujeitos nas relações institucionais nas quais ele se envolve no campo social:

Entrevistado 1: Bom... voltando ao mundo perfeito, né. Se você estudou, se você tem controle do seu *bankroll*, se você é dedicado... geralmente são esses caras que são lucrativos na vida enquanto jogador profissional de poker. Eu tenho certeza que não influencia. Agora vou comparar novamente: você é um funcionário público, você vai pra boate, chega bêbado cinco horas da manhã e tem que trabalhar as sete. Você vai prejudicar seu rendimento. Vai levar problemas para casa. Vai afetar a família. Eu acho que no poker funciona da mesma forma. Eu também gosto de comparar: ah, o poker vicia, o poker não sei lá o quê..., o cara que bebe a cerveja ali socialmente, bebe uma vez por semana, o cara não vai afetar a vida dele né. Mas aí você pega um alcoólatra. Por causa de um por cento que é alcoólatra você quer proibir a cerveja. Eu vi um estudo que um e meio por cento da população tem tendência ao vício. Isso em cerveja, em jogo, vício em mulher, vício em trabalho, então não é por causa 'desse cara' que a gente tem que prejudicar o resto. Então por causa do alcoólatra a gente vai ter que proibir a cerveja. Por causa do maníaco por trabalho então não vai mais poder ninguém trabalhar. Porque é vício entendeu!? Mas no poker, pô, como é jogo, então isso aí aflora mais. Mas eu acho que é como qualquer outro lugar.

Os argumentos expostos não necessariamente são inverídicos. Contudo, nos preocupamos em como eles podem, na tentativa de legitimar o jogo e o desenvolvimento de uma atividade laboral como jogador nesse mundo, aniquilar uma necessária atenção que deve ser dada a aspectos que envolvem a saúde humana no trabalho. Aspectos estes que podem, sim, estar ligados às características estruturantes relativas à organização e às condições de trabalho que se dão no e por meio do exercício da profissão poker.

A variância para quem joga on-line em Torneios com Multi-Mesas (MTTs), nas palavras de Mavca (2011), é algo “absurdo e monstruoso”. Ele afirma que talvez a variância não seja tão grande quando o jogador empreende um volume de jogo diário também muito elevado, especialmente em baixos ou médios *stakes*; porém, quanto maiores os *stakes*, maior a variância.

Uma sessão pode custar diariamente \$8.000 ou mais. Como a premiação em MTTs aparece de forma inconsistente, acontece esse “*swing*” monstruoso. Dois meses no negativo – pegando premiações pequenas – podem significar ‘abalos’ maiores do que \$200.000 no bankroll! Quem tem esse dinheiro disponível para o jogo? Isso torna ainda mais difícil pra qualquer ser humano lidar com o trabalho no dia a dia, já que uma variância extremamente comum como essa, além de ocasionar meses sem lucro, mexe naturalmente com o humor e a cabeça de qualquer um, afetando no jogo, criando estresse pesado, traumas etc. (MAVCA, 2011, p. 128).

Em praticamente nenhuma outra profissão o profissional sai para trabalhar e perde R\$ 500,00, R\$ 800,00. O profissional de poker pode perder. Se ele jogar um torneio e não entrar na premiação, ele vai “voltar com prejuízo para casa”. Um jogador entrevistado por Mangabeira (2014) apresenta, em relação a essa questão, que o jogador profissional de poker, basicamente:

[...] tem que fazer um estudo dos torneios que está jogando, tem que ser um cara econômico, tem que saber em quais eventos ele pode investir o dinheiro dele e que darão retorno, que valorizarão o tempo dele. O principal é isso, e ter paciência, paciência, paciência, e acreditar e estudar. Há uma forma melhor de se jogar, uma melhor forma de ganhar, uma forma que não tem nada a ver com sorte ou azar. Uma forma que está vinculada ao se controlar na mesa, por que o jogador que não controla as emoções é o primeiro a sair. Chega um momento em que se o jogador colocar o ego no meio, ou melhor, se ele não tirar o ego do meio, ele vai ter um problema sério (p. 119).

Como “retirar o ego do meio”? Será possível fazê-lo em um trabalho que apresenta a possibilidade de construção identitária e subjetiva e envolve diretamente aspectos emocionais por suas características vinculadas aos diversos aspectos, como competitividade, sorte, fonte financeira, possibilidade de reconhecimento, entre outros fatores? Vejamos, em um relato abaixo, como o ego está, sim, “no meio”. É ele quem se consolida no jogo e pelo jogo. É ele, também, que se frustra. O relato ulterior serve também para analisarmos o quanto o ideal de ego do sujeito esta empenhado e se

vincula ao exercício profissional (o sujeito se aproxima dele quando o jogo começa – todo jogo que começa permite ao sujeito alcançar o sucesso, a vitória, a onipotência, mesmo que relativa e efêmera). Outro fator retratado é o sofrimento ocasionado pelos locais e/ou horários inconvenientes ou incompatíveis com a convivência familiar em sua integralidade de desejo:

Entrevistador: Em que momentos o trabalho com o poker lhe promove sofrimentos?

Entrevistado 1: Bom... é desgastante. Tem que jogar muitas horas. Muitas mesas por dia. Você tem que ficar concentrado *full time*. Então... é desgastante. Muitas vezes você tem que fazer viagens para jogar. E tem que ficar longe da família. Longe da filha. Então isso é muito forte também na hora de decidir. Tem sofrimento também na hora que você perde torneio importante. E é sempre muito ruim de você lidar com isso. Vou contar uma passagem: A primeira vez que fui pra Las Vegas em 2007 ou 2008. O primeiro campeonato mundial que eu joguei eu estava entre os líderes do torneio. Eu caí numa mão que eu estava favorito na mão. Muito favorito. E eu estava um dos líderes e bati de frente com outro líder e aí perdi, saí do torneio... é... era campeonato mundial. Você sai, você... é um sofrimento, né. [relato com carga emocional muito forte. Tensão ainda presente e conflito não elaborado] Porque é sua vida que está ali. É um sonho que está ali. É um sonho tanto financeiro, quanto o de ser campeão mundial de poker. Então, é um sofrimento que demora a passar. Tanto que hoje, sete anos depois, eu estou aqui lembrando, né. Mas eu acho que o mais preponderante é longe, talvez, da família. Domingo você ter que jogar o dia inteiro e abdicar da família. E a quantidade, né. É desgastante ficar ali seis horas concentrado. A quantidade de jogos. Mas eu preciso disso pra dar o longo prazo. Pra no final do mês representar alguma coisa pra mim financeiramente.

Na modalidade que eu jogo, posso trabalhar em casa, mas eu vejo um descontentamento de muitos jogadores de poker. Hoje, quem vive do poker ao vivo tem que, praticamente, viajar o ano inteiro. Um dia o torneio é na Itália, outro dia, no Chile. Então você tem que viajar. Dá pra você ficar no Brasil e viver de torneios que acontecem no Brasil, mas você quer almejar coisas maiores. Então eu vejo muita gente falando de saudade da família. Mas também é legal que você conhece o mundo inteiro. E muitas vezes você pode estar com a sua família. Muita gente faz isso.

A jogadora Annie Duke discorre também sobre as duas características retratadas acima que podem favorecer um aumento de pressão e sofrimento no trabalho: as questões financeira e familiar. De acordo com a jogadora, a necessidade de manutenção financeira a partir do jogo pode ser um catalisador de ansiedade o que pode facilitar o erro, a perda e o insucesso:

Os jogadores profissionais de poker não costumam ser supersticiosos (como diz o velho ditado, dá azar ser supersticioso!), mas existem alguns cenários que acompanham uma sucessão de mãos perdedoras. Um deles é chamado de ‘Maldição da Casa Própria’. A pessoa compra uma casa, assumindo um enorme compromisso financeiro, e a necessidade de ganhar para pagar as prestações aumenta em muito o seu estresse durante o jogo, levando-a perder várias vezes seguidas (2007, p. 32).

Em relação à questão concernente ao rendimento financeiro, pode ser atrelada também uma dinâmica patológica de vinculação com o jogo. Sendo assim, o jogo seria a fonte/possibilidade de saúde e segurança financeira, porém, o poderia atuar, fantasiosamente, como remédio para a angústia e a ansiedade, o que denotaria indicativo de dependência:

Talvez eu devesse lutar contra a ansiedade e me comportar de maneira diferente, mas eu era muito jovem e inexperiente, e estava excessivamente preocupada com o dinheiro. Entrei na pequena loja de conveniência situada no corredor, comprei um vidro de remédio para o estômago e coloquei-o sobre o feltro verde da mesa à minha frente. Percebi que eu só ficava ansiosa e sofria de ataques de pânico quando o jogo parava. Quando a partida recomeçava, sentia-me perfeitamente calma e equilibrada, e até jogava bem (DUKE, 2007, p. 161).

Vejamos como a “droga” que domina Duke é muito semelhante à droga que domina os sujeitos nas organizações estratégicas. A “droga ideal de eu” perturba e acalma; cansa, porém gera prazer; pode matar o sujeito, todavia pode salvá-lo: “Quando paro, se não tenho nada para fazer, não me sinto à vontade. Não consigo mais descansar, isto é, não consigo mais passar um dia deitado, de barriga pro ar na praia. Se eu não tenho alguma coisa para fazer, para me ocupar, algo não vai bem” (PAGÈS et al., 1987, p. 145). Na continuidade de sua fala, Pierre (nome fictício do entrevistado) dá mais subsídios de como o trabalho é sua fonte de vida e, inversamente, o não trabalho é a angústia: “O que eu gosto é da novidade, do imprevisto, é da excitação em si... O que eu detesto é quando chega o fim das quatro horas, e não deu tempo de fazer aquilo que tinha vontade.

Em relação à dinâmica estabelecida entre tempo de trabalho *versus* tempo privado, a família, em alguns momentos, é colocada em segundo plano. Tal fato promove sofrimento, contudo os mecanismos de defesa atuam para que haja uma sustentação emocional (ou uma tentativa de) no momento imediato. Vejamos uma

situação envolvendo a ambivalência emocional vivida durante o intervalo de um campeonato pela jogadora profissional *versus* mãe/esposa:

Dez minutos não é muito tempo, considerando-se que você precisa ir ao banheiro e tem de checar seu correio de voz. Às vezes, é difícil fazer a troca de marchas nessa minúscula janela do tempo, especialmente no que se refere aos filhos. Todas as mães jogadoras sabem que os telefonemas para casa nos causam um empurra-empurra mental. Por um lado, há o desejo de falar com as crianças, que estão na casa do seu irmão com a babá e o primo, mais alguns garotos que foram brincar. Quero saber se eles passaram as três horas anteriores grudados no televisor ou se fizeram algo mais do meu gosto, como nadar na piscina do quintal. Mas talvez seja melhor não ligar. Um rápido telefonema poderá redundar em uma briga, porque não haverá tempo para falar com todos, para descobrir quem bateu em quem e porque você falou com ele e não quer falar comigo. Claro que seria delicioso ouvir Leo dizer em sua vozinha de seis anos: ‘Mamãe, estou tão orgulhoso de você!’.

Não, é melhor me contentar com outro refrigerante bem gelado (DUKE, 2007, 48, grifo nosso).

Continuando as “denúncias” praticamente unânimes sobre as renúncias que um jogador profissional (*grinder*) de poker deve se submeter, vejamos como Dusty Schmidt (2012) analisa a questão. Ele traz os aspectos afetivos, em especial os sofrimentos, relacionados a essa realidade e, ao mesmo tempo, estrutura racionalmente os mecanismos que retratam a imersão na ideologia do sucesso e desempenho econômico, financeiro e material:

A dura realidade deste negócio é que, para alcançar a *performance* ideal, você precisa jogar em horários nos quais preferia estar fazendo outra coisa. Não sou diferente. Depois do trabalho e nos fins de semana, eu adoraria sair com a minha esposa e com meus amigos, ou só ficar lá assistindo um jogo de futebol e acompanhando o meu time. Mas é um sacrifício que vale a pena. Você está tentando ganhar muito dinheiro, e os oponentes mais fracos estarão online nestas horas nas quais você preferiria estar fazendo outras coisas.

Aprendi este conceito bem cedo na minha carreira, lendo um livro chamado *A Teoria do Poker*, de David Sklansky, que escreveu, ‘Você deve obrigar suas pálpebras a ficarem abertas com palitos de dente se o jogo for bom o suficiente’. David está certo (SCHMIDT, 2012, p. 108).

O feriado, em vez de proporcionar descanso, lazer e momentos de desenvolvimento e gozo sociofamiliar, é sedutoramente favorecedor da imersão e entrega completa ao trabalho:

Uma nota adicional: feriados são de longe o melhor dia para jogar. Tipicamente há mais tráfego do que em um domingo normal, além de haver mais tipos de jogadores recreativos, que estão jogando enquanto bebericam um coquetel. O Natal é o melhor feriado para jogar, provavelmente porque as pessoas já receberam os seus bônus de final de ano (SCHMIDT, 2012, p. 108).

A racionalização, nesse momento, sustenta a imersão desmedida no jogo, vislumbrando o desempenho máximo no registro financeiro, o que pode, por sua vez, deixar à sombra suas repercussões à saúde e ao registro sociofamiliar.

Tilt

Tilt significa efetivamente não jogar o melhor que você poderia jogar, variando em diversos graus, desde um pouco até muito pior do que seu desempenho e destreza normais. Os jogadores relatam que todo mundo “tilta”, de alguma forma, alguma vez, e que isso faz parte do jogo. Todavia, isso não significa que todos precisem ter problemas com o tilt. Bons jogadores sabem como evitar os desastres relacionados ao desequilíbrio emocional. De acordo com Mavca (2011, p. 140), “a primeira coisa a fazer quando você tilta muito é jogar em limites baixos o suficiente para que não se sinta muito pressionado a ganhar. Instabilidade financeira pode induzir bastante ao tilt, e, se você realmente precisa de dinheiro, jogar poker não é a melhor solução”.

Em seguida, o mesmo jogador, recomenda ter uma válvula de escape para o estresse. Algumas pessoas usam uma bola antiestresse, jogam com fichas em suas mãos, berram e gritam, fazem exercícios, tomam uma bebida gelada, respiram fundo, fazem uma pausa de alguns minutos etc.:

Ache o que funciona para você, e, se for uma válvula saudável, fique com ela. Todos temos gatilhos diferentes para nosso estresse/tilt, e imaginar quais são e evitá-los é essencial para uma boa cabeça. Tente perceber o quão é inútil ficar zangado com aquilo que não pode controlar. Como disse antes, você deve fazer as pazes com a variância, já que nunca vai entendê-la e ela NUNCA será ‘justa’ (MAVCA, 2011, p. 140).

Os jogadores estruturam, também para conseguir um reequilíbrio emocional, uma nova racionalização. Geralmente, as situações de tilt são disparadas pelas *bad beats* e estas são um golpe contra a preparação, o estudo e o jogo estratégico e de habilidade.

No entanto, o mecanismo de defesa age novamente como estruturante e, antiteticamente, o que funcionava como disparador de sofrimento passa a ser a “fonte de salvação” e sucesso futuro:

No fundo, as *bad beats* são boas para você. Se elas não ocorressem, os jogadores ruins nunca ganhariam nada e quebrariam tão rapidamente que não jogariam mais. A ideia vendida pelo poker de que qualquer iniciante pode vencer naquele dia faz muitos perdedores no longo prazo continuarem jogando. Lembrem-se de que os bons jogadores são aqueles que mais acabam tomando *bad beats*. Você deve se preocupar justamente se está dando muitas *bad beats* e não se está tomando (2011, p. 143).

Mavca segue orientando os jogadores:

[...] aceite o fato de que o poker frequentemente o desapontará [...]. Quando aconselho a saber controlar suas emoções, não quero dizer com isso que você as negue. Suas emoções suprimidas podem fazê-lo jogar poker como um maníaco ou dirigir seu carro a 150 km/h ou bater no seu chefe durante o trabalho. Se negar que está nervoso, zangado ou estressado e não souber lidar com isso, isso vai afetar o seu jogo e, em breve, você vai perder bastante dinheiro. Por isso, entenda suas emoções e monitore-as 2011, (p. 143).

A fim de buscar um entendimento das emoções, a partir de um diagnóstico e monitoramento adequados, Mavca sugere ainda que:

Se você é o tipo de jogador que não consegue enxergar o tilt, tente colocar um limite de perdas diárias, pois, pelo menos assim, você saberá que alguma coisa não está certa nesse dia. Se está tiltado na internet e não consegue desligar o computador, vá para *buy ins* menores (de centavos, em que seu BR não será afetado), e jogue como um alucinado até relaxar. Anote as emoções que você acha que possui e o que normalmente as ativa. O simples fato de reconhecer essas emoções e as causas é meio caminho andado para superá-las e, da próxima vez em que jogar, veja se consegue evitar ou diminuir essas respostas emocionais que você normalmente tem (p. 144).

Vejamos os depoimentos de outro jogador para ilustrar as consequências do desequilíbrio emocional e revelar a necessidade de que seja desenvolvida uma tolerância à frustração para o exercício profissional como jogador de poker:

‘Vamos fechar! Vão todos para casa, vamos fechar!’
Quando eu trabalhava no negócio da minha família, meu pai era famoso por perder a paciência com qualquer problema, pequeno ou

grande, o que o levava a sair correndo pelo nosso depósito, balançando os seus braços e gritando a ordem citada acima na maior altura. A produção dava uma freada brusca, e houve grandes ramificações financeiras, tudo em função de um ataque de raiva.

Baseado nesta experiência, passei a me orgulhar – nos negócios e no golfe – por não tomar uma decisão ruim baseada em raiva ou frustração. Mas esta aparência começou a se desgastar um pouco quando comecei a jogar poker de forma séria. Embora não fosse tão ruim quanto o de muitos, eu ainda tinha grandes problemas com o *tilt*. Eu basicamente voltava aos meus tempos de criança jogadora de golfe, quando não era incomum jogar ou quebrar tacos.

Jogando poker, quebrei dois *laptops* e pelo menos 25-30 *mouses*. Uma vez fiz um pequeno buraco na parede, e quase fiz um muito maior quando joguei a minha cadeira pelo escritório. Isso não era justo com a minha esposa, ou comigo – principalmente considerando que haviam se passado apenas alguns anos desde que eu tivera um ataque cardíaco aos 23 anos de idade.

Eu estava jogando poker de 8 a 10 horas por dia, 29 a 30 dias por mês, há três anos. Durante este período, provavelmente perdi a calma 30 vezes. Embora isso seja apenas uma possível perda de calma por mês, era demais, porque isto estava me custando dinheiro, a minha sanidade, e a minha dignidade (SCHIMIDT, 2012, p. 79).

O fato é que a variância acontece. Portanto, a questão não é se a variância irá visitar os jogadores; é como eles reagirão quando ela o fizer.

Neste momento, gostaríamos de expor como os jogadores apresentam a dura realidade do jogo profissional. Eles desconstroem as fantasias que sustentam uma visão distorcida como sendo “o trabalho dos sonhos” e apresentam uma necessidade de continência emocional para o suporte da rotina e suas mazelas.

Se não aceitar os sacrifícios, ficará desnordeado, pois o poker pode ser uma das atividades mais frustrantes que existem. Quando ocorrerem as *downswings*, você irá sentir toda a pressão sobre as costas. Pressão da família, de parentes ou amigos e de si mesmo. Uma coisa é jogar em períodos isolados sem essa pressão de ter que ganhar, podendo recorrer a outras fontes de renda caso algo não dê certo e venha o *downswing*; outra é comer essa pressão no café da manhã diariamente e perceber os efeitos que essa pressão pode trazer na sua vida com o passar de alguns anos.

Para ser profissional, será essencial uma dedicação fora do comum. André Agassi jogava tênis desde os quatro anos de idade, e aos oito anos praticava cerca de quatro horas por dia, aumentando mais ainda gradativamente. Ao grindar, você precisará dessa consistência, seja indo bem ou mal, seja cansado e sem foco, confuso e cheio de dúvidas, ou fazendo move up em stakes e se saindo bem. Deve estar

disposto a trabalhar duro pelo seu sonho de ser bem-sucedido (MAVCA, 2011, p. 125-6).

Entretanto, devemos nos questionar à que custas o sujeito deve estar disposto a *grindar* pelo sonho de ser bem-sucedido? Esse sonho é dele? Será que neste momento não evidencia-se o rompimento do esporte de alto nível com a saúde?

Uma disposição para ser forçado. Criar o músculo mental quer dizer que você tem que se empurrar em momentos nos quais estiver cansado, tiltado, distraído, ou tendo dificuldades por qualquer outro motivo. Poucos percebem que estes momentos são aqueles nos quais o aprendizado de quem trabalha muito acontece. Desistir é fácil. Aprender a trabalhar muito é difícil. Se obrigue como um técnico o obrigaria a passar por esse momento, e aí o *grind* se tornará fácil (SCHMIDT, 2012, p. 84, grifo do autor).

Quando o sonho, a idealização de sucesso, tem a possibilidade de se consolidar no jogo ou pelo jogo, se configura, tal qual ocorre nas organizações estratégicas, uma relação sadomasoquista de identificação ao agressor.

Seu sistema de defesa é diferente, é baseado no fatalismo, no cinismo e no materialismo. Mais que dizer: TLTX é dura, mas humana, eles dizem: 'TLTX é dura, a lógica deste mundo capitalista é a dureza, sejamos nós também duros, tiremos o máximo de vantagens... e reprimamos nossa angústia e nosso sofrimento, que são males inevitáveis' (PAGÈS, 1987, p. 93).

Conforme esta tese busca analisar aspectos primordialmente relacionados à saúde em seu aspecto psicossocial, não nos ativemos e discutimos a fundo aspectos relativos diretamente à saúde física. Porém, conforme compreendemos saúde como um processo holístico de um bem estar biopsicossocial, não deixaremos de apresentar as necessidades de cuidados com a saúde física do jogador profissional de poker. Carlos Mavca (2011) dedica um trecho de sua obra para tratar da saúde dos jogadores em seus aspectos físicos, retratando com especificidade alguns sofrimentos e adoecimentos possíveis característicos da prática profissional com o poker (Anexo 4).

“Aposentadoria” precoce: um fenômeno a ser refletido:

Diego “vgreen22” Brunelli era um dos mais bem sucedidos jogadores de *sit and go* do Brasil. Por dois anos (2010-11), ele representou o *PokerStars*³⁴ como um dos integrantes do seu time de profissionais do jogo on-line, mas, em 2012 (com apenas quatro anos de carreira no poker profissional), ele surpreendeu a todos ao anunciar não só seu rompimento com o site, mas também sua “aposentadoria” do poker.

Em entrevista (para o site de poker MaisEV), no ano de 2012, Diego (que tinha na época apenas 29 anos) expõe sobre os motivos que o levaram a se aposentar:

Minha carreira ainda não está totalmente encerrada porque eu ainda tenho alguns benefícios a usufruir, em relação a bônus remanescentes do contrato, então eu ainda vou continuar jogando por mais alguns meses, mas já num ritmo bem menor que antes e depois desses seis meses, acho que até um pouco antes do fim do ano eu já devo ter parado completamente de jogar poker profissionalmente. Eu vou continuar mantendo como um *hobby* sempre, porque eu gosto, mas uma coisa bem mais esporádica do que minha rotina de ser jogador *full time*, não vai ser mais minha fonte principal de renda.

O motivo principal para me aposentar é eu ter me cansado, porque minha rotina de *grinder* sempre foi muito exaustiva. Como meu jogo principal é *sit and go*, é uma coisa de muito volume. Também tem motivos pessoais, em relação a ter outros objetivos de vida. Parte do dinheiro que ganhei no poker eu investi numa empresa de tecnologia que está pronta pra decolar e tem trabalho de sobra pra mim, que sou sócio da empresa. É uma coisa que eu tenho vontade, tesão de fazer, o que já não acontece mais no poker. Ficar jogando *sit and go*, grindando diariamente, não é uma coisa que me cativa mais como antes (s/p).

A continuidade de sua fala revela a perda de sentido (ou, nas palavras dele, “tesão”) no trabalho como jogador profissional de poker:

O meu lado é que eu não tenho mais o mesmo tesão que eu tinha de jogar, mas o poker vai ser algo que serei sempre agradecido pela minha vida inteira. Tudo o que eu tenho materialmente eu conquistei através do poker, então vou sempre dar graças a Deus que o poker fez parte da minha vida. Eu gosto de jogar, vou continuar jogando, viajar pra jogar algum evento ou outro, mas não vou seguir sendo profissional como eu era, me dedicar diariamente, aprender, me informando de tudo o que acontece em fóruns, notícias, esse tipo de coisa (s/p).

³⁴ Lançado em setembro de 2001, o *PokerStars* é hoje o site de jogos de poker on-line com o maior número de pessoas cadastradas, cerca de 63 milhões em todo o mundo.

Quando questionado sobre o “por que” de ele não buscar aprender novas modalidades do poker para encontrar novamente jogos rentáveis e que lhe causem prazer e emoção, Diego aponta:

Eu não estou mais disposto a entrar em um nicho novo quando, na minha opinião, não é o momento para isso, acho que agora não é o momento para se profissionalizar em alguma coisa no poker. Aquela ideia que se tem de dinheiro fácil no poker está longe de ser verdade, então tem que ter muita dedicação, e eu não me vejo mais conseguindo me dedicar 100%, eu já estou esgotado do poker (s/p).

Diego, porém, continua atuando como *coach*. E esse seu desgaste e cansaço – expressos acima – são coerentemente alocados em seus ensinamentos para novatos em relação à realidade do mundo do poker:

Eu ainda dou bastante *coach*, para jogadores de *sit and go* e *cash games* de níveis baixo, e na primeira aula eu já deixo claro qual é a minha visão sobre o mercado de poker para não iludir ninguém, porque tem gente que vai começar no poker e olham os jogadores top e acham que vão chegar lá, que é uma mera questão de esforço, e não é assim. É a mesma coisa que um jogador de futebol olhar o Ronaldo Fenômeno e achar que depois de dois anos ele vai ser aquilo. O mercado é muito difícil, muito complicado e o cara tem que saber o que ele quer. Então se um cara chega e fala que quer ser profissional de *sit and go*, eu pergunto o que ele quer, quanto ele quer ganhar. Para ganhar dois ou três mil dólares é totalmente possível. Mas ele tem que saber quais são as ambições materiais dele, se quer ganhar uma grana, ou comprar uma casa ou apartamento. Tudo é previsível, a não ser jogando MTT que tem uma variância bizarra, mas no resto é bem previsível. Uma coisa que eu sempre deixo claro é que ser profissional de poker para os meus alunos é que não devem se iludir, que ele tem que sentar e fazer as contas e ver se o poker pode dar o que ele quer. Eu sempre procurei ter os pés bem no chão. [...] eu ainda vou ensinar, é uma coisa que eu gosto de fazer, ensinar *sit and go*. E é um jogo fascinante. Apesar de eu deixar de ser profissional, minha paixão pelo poker não vai acabar (s/p).

Carlos Mavca (2011) também fala sobre o desgaste e a “aposentadoria” precoce de jogadores expoentes que vinham apresentando resultados extremamente lucrativos:

Recentemente, Shaundeeb – o maior *grinder* de MTTs do mundo, com cerca de \$1,5 milhão em prêmios só no *PokerStars* e *Full Tilt Poker* – anunciou que estava pensando em se ‘aposentar’ dos torneios. O anúncio foi de certa forma chocante, e Shaundeeb disse algumas coisas como: ‘Cansei! Odeio os torneios e para mim chega! Espero fazer alguma outra coisa da vida agora. O poker foi legal por um tempo, mas eu odeio aquilo em que me transformei (*I hate what I’ve*

become)'. Vejam como é forte essa afirmação daquele que é reconhecidamente um dos grandes naquilo que fazia: Eu odeio aquilo em que me transformei! Ou ainda o mais jovem campeão do WSOP Peter Eastgate, que anunciou, aos 23 anos, apenas dois anos após ter ganhado o Main Event, que estava se afastando definitivamente da rotina cansativa e desgastante que era a de enfrentar torneios, e que essa pressão de ter de ganhar era insuportável (mesmo para quem tem mais de \$9 milhões na conta). Será mesmo que após 2, 3, ou 10 anos, a vontade de fazer aquilo se mantém a mesma? Ou será que, por virar rotina, passa a ser 'só mais um trabalho regular'? O trabalho de um *grinder* pode ser comparado a um empacotador de caixas, que faz todos os dias as mesmas coisas? Ou com um médico, advogado ou contador, que tem um ganho fixo por mês e só? Eu acho que essa perda de vontade se deve principalmente por terem perdido o entusiasmo que possuíam quando começaram a jogar e a se dedicar aos estudos do jogo (p. 126).

Esses fenômenos são alertas e devem nos despertar atenção logo que, mesmo aqueles que teoricamente alcançaram o sucesso profissional (altos ganhos financeiros e reconhecimento) não encontram mais estímulo ou prazer em realizar a atividade como jogadores profissionais (apresentando sintomas semelhantes aos característicos da síndrome de *burnout*).

O paralelo com as organizações estratégicas reforça esse alerta, pois alguns conseguem renunciar à rotina quando esta se torna desgastante e, porventura, adoecedora, porém, muitas vezes pode ocorrer o caso de que a sujeição a todos os aspectos mediadores (financeiros, ideológicos, morais e psicológicos) não “permitam” esse desligamento e conduzam a uma relação de servidão voluntária, todavia extremamente angustiante:

A contrapartida da tensão permanente que a necessidade de vencer provoca é o medo do momento em que não será mais possível suportá-la, do dia em que será preciso limitar sua ambição, em que se tornará difícil ficar na corrida: é “a angústia dos 45 anos”.

Limitar suas ambições significa sair do movimento que dá sentido a toda sua existência. A incapacidade de progredir, a estagnação são percebidas como recuo, como uma “morte social”. Aliás este modo leva a maioria a ir até o fim para adiar o momento crítico:

“Existem aqueles que não puderam seguir o ritmo TLTX... pessoas que não puderam se adaptar às reorganizações, às mudanças que implicam uma reciclagem do indivíduo que era ou muito velho, ou que não tinha nem coragem, nem gosto para fazê-lo. Essas pessoas são infelizes porque perderam toda consideração para com elas mesmas, porque o trabalho que fazem não lhes agrada, mas elas já desejam outra coisa”

Esta perspectiva do dia em que não será mais possível seguir o movimento, o ritmo TLTX, provoca uma profunda angústia compartilhada pela maioria dos TLTXinianos:

“Não se sabe o que seremos dentro de dez anos... teremos todos 45 anos, 48, 43 44, isto é, começaremos a amadurecer, a ser homens que terão necessidades, talvez não uma vida tranquila, mas de não levar mais a vida de *stress* que temos atualmente... Que seremos nós aos 45 anos?... será que não somos limões cujo suco corre abundantemente hoje e quando não restar mais senão a casca e algumas sementes, o que vai acontecer?”

É realmente uma crença pessoal da maioria de nós. Existem muitos indivíduos que, ao chegar no limiar da vida madura, aos 50 anos, 55 anos, terminaram como envelopes vazios. Na verdade, sua profissão lhes sugou todo o tutano. Por isso tememos que isto nos aconteça” (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 138-139).

Sob uma aparência pragmática, a ideologia de mercado da atualidade legitima a guerra econômica e a obsessão pelo rendimento financeiro. O gerencialismo coloniza toda a sociedade e através de uma “teologia do empreendedorismo”, incita ao investimento ilimitado de si no trabalho, para tentar satisfazer os próprios pendores narcísicos e as necessidades de reconhecimento.

Não obstante, o que deve ser clarificado é que “um ganhador produz inevitavelmente perdedores”. O culto ao desempenho repousa sobre a ilusão da onipotência. “Cada indivíduo, persuadido no fundo de si mesmo de que é o melhor, adere a uma cultura da competição, que celebra o mérito individual” (GAULEJAC, 2007, p. 229). Seguro de ser vitorioso, ele não vê que, afinal de contas, os perdedores serão sempre mais numerosos do que os ganhadores, e que o custo da vitória é elevado. De acordo com o autor:

A ilusão narcísica produz cegueira sobre as oportunidades reais de sucesso, assim como a exigência de sucesso contínuo leva obrigatoriamente ao fracasso. O afastamento dos que possuem menor desempenho leva à exclusão dos mais idosos, dos mais fracos, dos recalcitrantes e, afinal de contas, de todos aqueles que se esgotam (Idem).

Ou seja, essa cultura do alto desempenho e o clima de competição generalizada, põe o mundo sob pressão. O assédio se banaliza e vemos aumentando consideravelmente os índices de estresse no trabalho, o uso de substâncias para dar suporte a essa “corrida”, os transtornos de ansiedade e depressivos, o esgotamento profissional e demais sofrimentos que podem revelar-se patogênicos (GAULEJAC, 2007).

Considerações finais

“When poker becomes your sole source of income the following cliché becomes very true; poker is a tough way to make an easy living.”³⁵

Tom Leonard (jogador profissional)

Hoje em dia o mercado de poker cresce aproximadamente 20% ao ano, tanto em faturamento quanto em número de novos jogadores e oportunidades de emprego. Pesquisas realizadas pelos dois maiores sites de poker (<www.pokerstars.com.br> e <www.fulltiltpoker.com/pt>) constataram que, em 2009, o número total de jogadores de poker no mundo era de 40 milhões, e de poker on-line 15 milhões, sendo que 23% destas pessoas estavam nos EUA. Só no Brasil, acredita-se que esse número atualmente já chegue a mais de 5 milhões de pessoas,³⁶ o que possibilita calcular o tamanho da oportunidade para quem quer ingressar nesse mercado.

A oportunidade não está somente em se tornar jogador profissional de poker, mas, também, em se tornar *dealer*, diretor de torneio, *floorman*, montar um site, lançar uma revista, uma marca de roupas etc. São inúmeras as possibilidades no momento e o mercado não dá nenhum sinal de que esse ritmo vertiginoso de crescimento cessará brevemente. Novos e grandes investimentos são feitos no mundo inteiro para se promover o poker, tanto ao vivo quanto on-line. Todos os meses, novos mercados regulamentam as atividades e, em 2013, os EUA, conhecidos como o “gigante do mundo do poker”, aprovaram 100% a prática on-line de poker novamente, o que gera um *boom* não somente lá, mas em todos os lugares do mundo por reflexo.

Diante desse cenário de desenvolvimento, ocorrido especialmente nos últimos dez anos, diversas pessoas passaram a converter o hobby em uma oportunidade de trabalho como jogador profissional. Alimentados pela ambição de uma fonte de renda expressiva e pela realização de outros sonhos, como liberdade na organização do próprio trabalho, viagens, exposição social, entre outros, um número cada vez maior de indivíduos se vê estimulado a empreender nessa nova profissão.

³⁵ Tradução: Quando poker torna-se sua única fonte de renda, o seguinte clichê se torna muito verdadeiro: o poker é um caminho difícil de fazer uma vida fácil.

³⁶ Dados cedidos pela Confederação Brasileira de Texas Hold'em – órgão máximo representante da categoria esportiva no país – cadastrado ao Ministério dos Esportes.

Em vista disso, buscamos compreender como se configura a construção desse fenômeno, que visa converter uma atividade que promoveria (e ainda, de certo modo, promove) aversão social atrelada à destrutividade “intrínseca” ao jogo de azar em prática lúdica e esportiva; e, em uma nova transformação, convertendo uma possível atuação desinteressada e trivial em atividade passível de empenho racional e técnico que permita uma atuação laboral a partir do exercício desse esporte da mente.

Para produzirmos um esclarecimento a partir de uma leitura científica e, em especial, empenhada em um campo relacionado à saúde do trabalhador, utilizamos como abordagem teórica e metodológica a Psicossociologia. Como dentro desse campo, bem como em outros campos relacionados à saúde biopsicossocial, os estudos relacionados diretamente ao nosso objeto de pesquisa (relações de trabalho dos jogadores profissionais de poker) eram escassos, estruturamos nossa leitura do fenômeno por meio de um paralelo com as relações de trabalho desenvolvidas a partir da arena política e ideológica de gestão das organizações estratégicas. Esse paralelo nos permitiu ler o cenário que se configura e traçar algumas hipóteses logo que ambos revelam-se como fenômenos sociais com processos de subjetivação característicos que permitem uma leitura das feições psíquicas, éticas e ideológicas que compõem nossa sociedade, em vista de suas características marcantes, tais como: estímulo à competitividade, ao risco, ao aprendizado contínuo e à solicitação de condutas individualistas que se somam a um encorajamento de vivências embasadas em uma ética “lábil” estruturada sobre traços histéricos e perversos.

No modelo de gestão estratégica, o objeto de controle tende a se deslocar do corpo para a psique, por meio de uma canalização das pulsões que favorece, assim, uma devoção por parte dos sujeitos que atuam nas organizações com modelo gerencialista. Isso se desenvolve porque, no plano psicológico, configura-se um sistema fundado sobre a solicitação do Ideal de Eu – exigência de excelência, ideal de onipotência, medo de fracassar e busca de satisfação narcísica. A identificação com a organização e sua idealização suscitam a mobilização psíquica esperada. Sendo assim, cada um vive como seu próprio padrão. Os agentes se autocontrolam, se autoexploram. O poder da organização (seja a empresa estratégica ou o poker) com a qual se identificam lhes permite acreditar em uma onipotência individual – um Eu em incessante expansão –, não encontrando limites. O indivíduo deve, portanto, consagrar-se inteiramente a seu trabalho, sacrificar tudo pela sua carreira. A exigência de sucesso encontra seu fundamento no desejo inconsciente de onipotência. A organização estratégica oferece

uma imagem de expansão e poder ilimitado, na qual o indivíduo projeta seu próprio narcisismo. Tomado, então, pela ilusão de seu próprio desejo, ele é animado pelo medo de fracassar, de perder o amor do objeto amado, o temor de não estar à altura, a humilhação de não ser reconhecido como um bom elemento. O trabalhador é posto sob uma grande tensão, entre seu Eu e seu Ideal, para o maior benefício da Organização.

Na fala de um entrevistado, poderemos ver as mediações dominadoras em exercício no mundo fantástico do poker:

Entrevistado 3: [...] um punhado de nerd encontrou no poker um espaço para brilhar, porque o poker é *cool*, poucas atividades conseguem congruir tantas características. Por que a Fórmula 1 é tão apaixonante? Tem mulheres bonitas, tem dinheiro, velocidade, risco de vida, os pilotos são hábeis, corajosos, dedicados, tem vencedor, tem competição, é irreverente, é meio libertário, não é convencional, mas é glamoroso, é luxuoso, ele acontece nos melhores circuitos, tudo isso faz um grande eco, e as marcas vêm em cima, né?! Eu quero estar associado com esses valores, porque aí vêm marcas, estilos, comportamentos. O poker tem muito disso, ele é libertário, é irreverente, ele é até meio bandido, e ao mesmo tempo ele é milionário, é glamoroso, é moderno, inteligente, só que ele é tradicional, os filmes de velho oeste, ou seja, ele tem uma raiz tradicional, histórica, e ao mesmo tempo ele é jovem, é um boné, um óculos escuro, esse novo jogador ele é meio malandro, ele é meio intelecto, e ele é democrático, dá pra se jogar em faculdade, mas ele é glamoroso, dá pra se jogar dentro dos maiores cassinos, com mãos milionárias, e mulher, dinheiro, prêmio, competição, inteligência, estratégia, sagacidade, tudo isso faz o ambiente – só não tem a velocidade, porque o risco de morte lá, é o risco de perder tudo aqui.

De acordo com Mangabeira (2014), os três elementos da vida que, por semelhança, explicam o poker, são diretamente risco, dinheiro e emoção. A partir da análise de suas entrevistas, o autor aponta que essas três categorias são aquelas que os jogadores elegem como força de ação motivacional para o jogo e como instrumentos do jogar.

Joga-se por dinheiro e com o dinheiro, para intimidar o adversário – a força das fichas. Joga-se pelo risco, pela dinâmica de arriscar-se, e usando-se o risco para estruturar e medir apostas e valores – *odds*, variância, *bankroll*. E joga-se, primordialmente, pela emoção enquanto fim, algo que se quer sentir, e como instrumento do jogo, controlada e meio de dissimulação (p. 135).

A aproximação teórica com o modelo de gestão das organizações estratégicas novamente nos auxilia. Pagès *et al.* (1987) questionam: de onde vem o “poder” do

TLTXiniano [trabalhador da organização estratégica submetida à pesquisa]? De sua inteligência? De suas qualidades pessoais? E, de pronto, respondem: “Todo mundo sabe que não”. Nesse momento, os autores argumentam:

Seu poder vem de sua identificação com a TLTX e de um certo número de símbolos que a caracterizam e a alimentam: o salário é um deles, mas também as viagens de avião, o cartão magnético preso à sua lapela, a possibilidade de dizer: ‘Amanhã eu irei a Tokyo...’, ‘Eu estou chegando do Rio...’, ‘Eu peguei o Concorde três vezes...’, a possibilidade de utilizar as máquinas ultrassofisticadas antes do comum mortal... Todos esses símbolos que permitem acreditar todo-poderoso...

Nós vemos ao estudar a dominação psicológica como este trabalho se prolonga no próprio coração do indivíduo moldando seu aparelho psíquico (p. 111).

Todo esse aparato material, moral, ideológico e psicológico levaria a uma dominação/sujeição dos indivíduos vinculados à atuação profissional nesse campo. Pode ser visível pelas falas dos entrevistados como, entre os motivos de ligação com a empresa e os sentimentos experimentados em seu favor, a admiração por seu poder, sua generosidade e seu sucesso surgem como grandes fatores mobilizadores de sua vinculação. Vejamos uma ilustração disso:

‘Confiamos na empresa, isto não se encontra em qualquer lugar, esta admiração de uma funcionária por sua empresa’; ‘TLTX é uma bela obra, temos orgulho dela, eu acredito nas pessoas que fazem parte dela, ficamos muito infelizes quando a atacam... não se pode exprimir sentimentos negativos’; ‘Eu sinto certo orgulho ao dizer que trabalho na TLTX.’ (PAGÈS *et al.*, 1987, p. 79).

A partir do paralelo, sugerimos que a constante possibilidade de alcance do *eu desejado* parece constituir a alienação e a passividade do próprio jogador ante a sua realidade; não apenas devido à educação para a aceitação de regras, mas também pelo imaginário lúdico que se estende paralelamente ao cotidiano e que se reafirma em cada jogo. O jogo parece oferecer uma liberdade contraditória, em que se por um lado o alívio do Eu repercute no todo social, podendo lhe gerar ordem e prosperidade (HUIZINGA, 2005), por outro lado, pode aliviar de maneira alienante. Além de poder ser tão efêmera quanto o próprio jogo, a liberdade oferecida por ele pode tanto tornar a realidade minimamente suportável e contribuir para que o sujeito habite nela quanto pode significar a “prisão” do Eu à necessidade permanente de alívio.

O jogo pode, então, produzir uma forma de autoengano, em que o indivíduo encontra-se absorto em algo que na realidade não o é, mas que, por simbolicamente acreditar que o seja, acaba ficando confortável (na verdade, pseudoconfortável) em sua condição representativamente ideal. Em virtude da efemeridade do jogo, o jogador acaba, no âmbito de sua realidade, encontrando um conforto existente e reconhecido apenas durante o jogo. Dessa forma, de acordo com Santos-Pinheiro e Carrieri (2014), a evasão da vida real, nesse sentido, em que o “Eu real” cede lugar ao “Eu desejado”, em que o desconhecido Eu torna-se um reconhecido herói, precisa ser reafirmada a cada dia ou noite de jogo.

Por ser uma base efêmera, mas ao mesmo tempo proporcionar certo conforto, o jogo torna-se o único objetivo do eu. O jogo como racionalidade explícita, quando o objetivo de fato era o efêmero conforto, acaba tornando-se uma esfera de orientação própria e estritamente necessária ao indivíduo.

Nesse sentido, quando argumentamos que o sujeito encontra-se condenado a vencer, estabelece-se uma aliança entre os aspectos objetivos e subjetivos, ou seja, em alguns casos a obrigação de sucesso está subentendida por uma ameaça objetiva, mas, de acordo com Gaulejac (2007), na maior parte do tempo, trata-se principalmente de uma obrigação interiorizada. Aqui, poderemos estabelecer novo paralelo com as políticas de gestão desenvolvidas pelas organizações estratégicas, com o propósito de elucidar a dinâmica do sofrimento no trabalho e lançar uma hipótese sobre como se configuraria a processo saúde-doença dos jogadores profissionais de poker.

O contexto suscita uma pressão contínua, um sentimento de jamais fazer o suficiente, uma angústia de não estar à altura daquilo que a organização exige. Desse modo, o sujeito deve estar sempre acima das expectativas, dando provas de seu desempenho e *performance* de excelência. Logo, a ausência de resultados nas organizações estratégicas às vezes é paga por uma demissão imediata. Mas a pressão não seria tão imperiosa se não fosse apoiada por um embasamento inconsciente:

O sistema gerencialista suscita um modelo de personalidade narcísica, agressivo, pragmático, sem estados de alma, centrado sobre a ação e não tanto sobre a reflexão, pronto a tudo para ter sucesso. O empregado projeta sobre a empresa seu próprio ideal de onipotência e de excelência e, ao mesmo tempo, introjeta o ideal de expansão e de conquista, proposto pela empresa. Ele acredita que esta irá poder satisfazer seus próprios fantasmas, particularmente a megalomania de ser o mais forte, o maior, o mais poderoso. Mas o exercício do poder tem seu reverso: a angústia pela perda de objeto. Angústia arcaica, que

revela o medo de perder o amor do ser amado. Daí uma tensão permanente para continuar à altura das exigências (GAULEJAC, 2007, p. 217).

No poker, esse processo descrito acima se estabelece, similarmente, quando, por exemplo, a ausência de resultados pode levar o sujeito a ter que reduzir seus níveis de valores de entradas nos campeonatos, o que significa menor possibilidade de ganhos, menos status e maior distância da vivência de gozo proporcionada pela ilusão de atingir o Ideal de Eu ou até mesmo, em seu sentido radical, o sujeito pode entrar em falência e passar pela “demissão”, que neste caso seria o desligamento total da possibilidade de exercício esportivo-profissional. Desse modo, ficaria escancarado o avesso do modelo de sucesso: forte, dinâmico, competente e seguro de si. E como agravante, nesse contexto de autonomia e informalidade, aquele que perde seu lugar, ou que não obtém aquele que ambiciona, é levado a culpar-se e a imergir no terreno pantanoso da vergonha social, arcando isoladamente com o sofrimento que se impõe e que lhe é imposto.

Diante das exigências da gestão gerencialista, os trabalhadores têm o sentimento de que não fazem o suficiente. Como se o trabalho realizado – ou os campeonatos ganhos, as diversas entradas em zonas de premiação e o aumento, por vezes, até exponencial no *bankroll* – jamais fosse satisfatório. A combinação de uma expectativa de reconhecimento e a incerteza diante da lógica de obsolescência produz um sentimento de ameaça e, a partir dela, do imprevisível. Isso porque, em vez de um desinvestimento ou de uma retirada relativa da pessoa, de acordo com Gaulejac (2007), é a hiperatividade no trabalho que se manifesta, exacerbadamente, como um modo de se proteger e defender a atividade profissional que parece ameaçada.

Isso nos leva a presumir, tal qual ocorre no âmbito das organizações estratégicas, que no exercício do poker profissional, na tentativa ilusória de responder à incompletude narcísica, às exigências infinitas de desempenho e às ameaças de “demissão”, a hiperatividade se tornaria, como o estresse, um sintoma banal pela forma como parece espalhada e naturalizada.

Outra questão relativa à organização do trabalho e à saúde do jogador de poker é quando o estudo e a racionalização do jogo automatizam alguns raciocínios, visando prevenir ou aniquilar as possibilidades de erro, diminuindo o risco e, porventura, aumentando os lucros, mas, ao mesmo tempo, “limpando” o jogo do lúdico, da aventura,

do incontrolável: isso pode ser desmotivador e, no longo prazo, fonte de sofrimento – patológico – ao jogador profissional de poker:

Lutar contra o que já conhecemos é mais fácil, repetir os comportamentos socialmente estabelecidos e previstos é tranquilo, controlável, pois é pura imitação e não causa pânico, insegurança, medo. Não há nada de imprevisível, nada que não se possa calcular ou esperar do outro; em outros termos, é previsível se movimentar nesse mundo. O difícil, entretanto, é lutar contra algo que você não conhece, aventurar-se no desconhecido, construir, você mesmo, caminhos e descaminhos, colocar-se como centro das decisões e, ao mesmo tempo, perceber-se pequeno (já que suas decisões são sempre ‘apesar de’...), frágil diante do mistério a que o acaso, o destino cego, pode remetê-lo. Talvez seja por isso que é mais comum as pessoas terem medo do escuro, daquilo que não se pode controlar e não do claro, daquilo que encontra-se sobre controle (ENRIQUEZ, 2014, p. 220).

Quando tratamos do jogo de poker como ofício e esse esporte passa a ser inflado do aspecto técnico, racional e competitivo, pode-se inferir que perderia o “caráter libertário” como fora apresentado por Marshall McLuhan, que discute o jogo e suas implicações à sociedade. De acordo com o autor:

A arte e os jogos nos facultam permanecer à margem das pressões materiais da rotina e das convenções, para observar e interrogar. Os jogos como formas artísticas populares oferecem a todos um meio imediato de participação na vida plena da sociedade – coisa que nenhum papel ou emprego podem oferecer a nenhum homem. (McLUHAN, 1964, p. 267).

Em consonância a isso, Retondar (1997) apresenta:

O jogo é um mistério. Mistério que jamais será desvendado (no sentido de se identificar qual ou quais os sentidos que motivam o homem a jogar), pois se um dia o for ele cessará para o próprio homem. Este não terá mais a necessidade de jogar, de perseguir o objeto fantasmático do jogo, de preencher alguma coisa que falta a sua existência mas que ele não sabe muito bem o que é, e que talvez por isso seja o que tanto o excita a perseguir o desconhecido. A ausência do acaso, do mistério do e no jogo é a sua própria desvirtuação, pois então ele torna-se mero exercício, repetição utilitária, mimetismo (p. 220).

O jogo perde a graça para quem joga quando se autodefine como certeza. Deixa de ser jogo e passa a ser, no mínimo, um exercício ou imitação forçada. Um jogador que supera a si mesmo ou outro várias vezes se cansa, o jogo torna-se entediante, pois já não

é mais jogo, não traz novas possibilidades, se distancia do *élan* enigmático e sedutor do acaso.

Mangabeira (2014) expõe que a evasão lúdica, realidade profundamente gratuita e espontânea, é fuga e projeto da realidade. É a compensação de uma realidade que não comporta em sua lógica a presença dominante do espírito utilitário e funcional e busca incessantemente a liberdade, o faz-de-conta, o prazer intenso e o descompromisso com as finalidades práticas. Daí, para o autor, uma das possibilidades de se justificar a necessidade do homem em jogar, pois, acuado por uma realidade que lhe é brutal, entediante, ele precisa de uma alternativa aliviadora da pressão sofrida, sem que esta o prejudique e muito menos que traga qualquer tipo de prejuízo social a terceiros. Perguntamos então: e quando o jogo (re)produz uma realidade brutal, entediante e/ou altamente pressionadora? Isso pode ocorrer no jogo de poker profissional, mas o imaginário que o jogo é libertário pode, muitas vezes, camuflar a organização negativa de uma prática e sustentar hábitos que deveriam ser repensados em vista de seu potencial para a “desumanização”. Tem-se como resultante, de acordo com Antunes (2000), que a prevalência da *razão instrumental* assume a forma de uma enorme *irracionalidade societal*.

Aniquilar o lúdico da vida pode ser extremamente prejudicial ao registro humano. Vejamos como argumentou Retondar (2009) em relação a essa questão. Para o autor, significa dizer que a vida estritamente programada, estereotipada, rotineiramente calculada e previsível pode ser um peso para a existência ousada, criativa, corajosa e aventureira necessária a qualquer indivíduo. E ainda, por mais que alguém possa buscar o previsível, a rotina, o cálculo milimetrado e controlado das ações no cotidiano, estas não conseguem justificar para o próprio indivíduo uma vida que seja enredada em sua totalidade nessa perspectiva, pois o homem não pode deixar de existir sem manifestar a sua dimensão lúdica da existência. Não é possível uma vida que se defina como humana baseada estritamente em uma relação funcional e limitada pelas necessidades físicas e imediatas com a realidade. Não é possível sufocar a dimensão poética da vida sem consequências sérias para essa mesma vida, seja do ponto de vista psíquico ou do ponto de vista orgânico e simbólico.

O ponto em que o discurso dos jogadores ganha complexidade é que, se considerarmos o poker apenas como um espaço antirrotineiro, uma evasão do mundo real, um espaço para expressão de emoções, um relaxamento do autocontrole cotidiano, haveria a criação de uma dicotomia que privilegia uma emoção controlada no dia a dia e

um relaxamento desse controle e extravasamento emotivo no jogo – conforme fora apresentado por autores como Caillois (1986) e Huizinga (1991). O ponto é que, no discurso sobre o poker, embora haja a dimensão de sentir/buscar emoção, o controle é um dos traços de sociabilidade que ganhou prestígio e autonomia no mundo metonímico e ficcional de sociabilidade. Tal controle não é deixado de lado para permitir extravasamento de emoções, mas eleito como o centro a partir do qual a emoção pode ser também criada, sentida e, principalmente, intensificada.

O poker é um jogo no qual não prevalece um momento de descanso para o autocontrole do dia a dia: o autocontrole é, ao contrário, o motivo, o impulso, uma fonte de prazer e o instrumento do bom jogar. Não há relaxamento do controle nesse mundo. Há a criação de um universo cujo meio estrutural elege a emoção como centro pulsional para o jogar, tanto pelo lado do correr riscos, do ousar, do apostar, quanto pelo lado do autocontrolar-se como “emocionante”. O foco no autocontrole, paralelo àquele impulso lúdico básico de busca por excitações, é um traço decorrente do caráter metonímico do mundo ficcional do poker. Por isso é tão característico e representativo da sociedade contemporânea e entendido como uma “paródia do capitalismo” (BJERG, 2011).

A “organização-poker” favorece aos indivíduos a negação da realidade do tempo e da morte. Eles se fantasiam imortais, negando a possibilidade de aniquilação e desaparecimento. O sistema psíquico se utiliza do mecanismo da “denegação” (“Eu sei, mas apesar disso...”) que os “protege” de tomar consciência de suas dificuldades, da finitude necessariamente ligada às suas ações e de seu enfrentamento ao real. A partir da denegação e da captura do ideal de eu do indivíduo, o jogador/sujeito passa a investir a totalidade de sua libido na “organização-poker”. Pode-se instaurar, a partir disso, uma relação de servidão-voluntária ou, conforme apresenta Gaulejac (2007), uma submissão livremente consentida substanciada pela dissolução da instância crítica do indivíduo.

O poder passou da esfera econômica às esferas política, ideológica e psicológica. Atua, portanto, como mediador de aspectos mais profundos (inconscientes) dos sujeitos. As relações de poder inseridas no sistema neocapitalista manifestam a sua característica mais fantástica e perversa, penetram nas estruturas da personalidade, manipulam os ideais e os valores. O indivíduo pode viver o jogo de poker, assim como as organizações estratégicas, como uma droga da qual ele torna-se dependente, não podendo se separar. Sugere-se a ele que esse “êxtase químico” é a estrada pavimentada para a felicidade.

O imaginário do sucesso leva cada um a querer ser “o melhor”. Ninguém mais fica satisfeito em ser bom e em fazer bem seu trabalho. É preciso fazê-lo melhor, obter

uma implicação total. Para ficar mais claro, podemos “traduzir” o postulado básico do modelo de gestão das organizações estratégicas: a situação presente não pode ser satisfatória porque é sempre possível fazer melhor; só que, para haver um ganhador, obviamente deve haver perdedor ou perdedores. A busca de um ideal de perfeição leva a uma competição infinita e, dessa forma, o sucesso torna-se uma obrigação. É a própria condição da nossa existência, já que, na ideologia de gestão estratégica, ou ganhamos ou desaparecemos. Em outras palavras, podemos dizer que ocorre um culto ao desempenho. É preciso ser mais rápido, mais concreto, mais útil e, especialmente, mais rentável.

Tudo o que vem sendo descrito reverbera nos aspectos que são elucidados por Thomas Keller (jogador profissional de poker norte-americano) em um artigo que ele coloca dez pontos negativos que uma pessoa deveria refletir antes de querer se tornar um jogador de poker:

- 1 – Poker não permite uma receita regular e certa.
- 2 – Você precisa reservar uma quantia considerável do seu total disponível para enfrentar os inevitáveis momentos de perda, pelo balanço que o jogo impõe às suas reservas.
- 3 – As grandes variações financeiras podem causar grande angústia mental na maioria das pessoas que jogam Poker.
- 4 – A escolha de se transformar num profissional de Poker afeta enormemente suas relações afetivas, com companheiros/as, parentes e amigos íntimos.
- 5 – É quase impossível ou muito caro ser um profissional de Poker e possuir um Seguro Saúde de qualidade.
- 6 – Existem muitas dificuldades em se conseguir empréstimos, ou mesmo créditos para investimento, sendo um profissional de Poker.
- 7 – Desde que você tenha optado por ser profissional de Poker, é muito difícil sair dessa atividade e voltar para um outro trabalho mais tradicional.
- 8 – É muito difícil fazer novos amigos ou mesmo estabelecer relacionamentos íntimos fora do Poker, se você está jogando profissionalmente.
- 9 – Jogando Poker profissionalmente você perde a noção do efetivo valor do dinheiro e do preço das mercadorias e serviços.
- 10 – Se você efetivamente gosta muito de jogar Poker, não se torne um profissional, porque tal mudança lhe tirará a alegria e a emoção quando estiver jogando Poker.³⁷

O jogo de poker profissional por si só não deve ser rechaçado. O que é apresentado acima somente deve ser mais um alerta frente à profissão que se encontra em amplo desenvolvimento e merece total cobertura tanto em seus aspectos jurídicos,

³⁷ Disponível em: <www.rauloliveira.com/blog>. Acesso em: 18 dez. 2013.

administrativos e contábeis, quanto no sentido dos saberes empenhados à saúde do trabalhador (como a Medicina, a Psicologia, a Fisioterapia, entre outros), logo que o exercício profissional responsável (envolvendo aspectos de desenvolvimento técnico – tanto do jogo quando de gestão – e preparação física e emocional) vem favorecendo o sustento e, mais do que isso, a construção identitária de diversos indivíduos em todo o mundo. Todavia, o exercício que podemos denominar “irresponsável” do jogo pode desencadear prejuízos à saúde física, mental, social e até mesmo financeira. Isso nos reforça a necessidade de que o processo de profissionalização seja clarificado e estruturado. O estigma social ainda é grande, o que dificulta os processos de reconhecimento e, também, de autoafirmação. A dinâmica do risco pode vir a ser deveras desgastante e, por vezes, massacrante. A angústia de morte é uma presença inevitável em um jogo que pode envolver, cotidianamente, a perda como consequência do exercício profissional – o que demanda elevada preparação e continência emocional. O trabalho, em sua maior parte virtual, expõe os sujeitos à necessidade de ajustes em relação ao aspecto sociofamiliar, especialmente quando este se soma a um trabalho que é realizado em âmbitos domiciliares. Demanda que se atente, ademais, a disciplina necessária para o ajuste das jornadas de trabalho; à realidade de trabalho noturno em que os profissionais (principalmente aqui no Brasil) geralmente se submetem para acompanhar o horário norte-americano de maior fluxo nos sites que organizam o jogo. O trabalho que é realizado em condições saudáveis ou precarizadas. A informalidade e o trabalho autônomo que podem envolver vantagens, porém, em contraposição, descoberta de direitos trabalhistas e necessidade de um planejamento estratégico para poder gozar de férias, afastamentos por saúde, aposentadoria, entre outros. Tudo isso deve ser levado em consideração por parte dos aspirantes a profissional e encontrar força em sua divulgação e instrumentalização pelo órgão de responsabilidade e representatividade da “categoria” no país, a Confederação Brasileira de Texas Hold’em, que pode expandir seus trabalhos que se concentram, principalmente, nos aspectos jurídicos e administrativos em relação ao jogo e abranger os aspectos assimilados à saúde dos sujeitos que se relacionam com o poker, em especial àqueles que passam ao exercício profissional do jogo; esse último fenômeno também merece a atenção dos saberes acadêmicos, visando instrumentalizar o desenvolvimento de melhores estruturas em relação às condições e à organização do trabalho, a fim de que os jogadores que se empenham cotidianamente no exercício profissional do jogo de poker possam gozar de melhor qualidade de vida e saúde no trabalho.

Entrevistado 3: A principal mensagem, que eu tenho falado insistentemente é: joguem com responsabilidade. A grande razão pela qual o poker sofreu tanto preconceito, desde a década de 1950 até aqui, era porque irresponsáveis faziam dele uma fonte de desvio de condução de vida pessoal e familiar.

O poker é uma arte bonita, um evento social, esportivo, estratégico. É bonito demais para ser usado de forma tão pequena, de autodestruição, sabe?

Para você que quer ser profissional, utilizando o poker para trazer resultados financeiros, minha mensagem é que, se você perceber que não consegue ter resultados nessa dimensão, use o poker para se divertir. Na internet, utilize-o como entretenimento. Programe o quanto você pode gastar no poker como quem programa um jantar com a esposa ou uma ida ao estádio de futebol.

Use o poker de forma competitiva, jogando para se desafiar, para brincar, mas nunca para trazer coisas ruins para você. Sempre que alguém faz isso, afeta todos aqueles que querem viver do poker. Se o poker não puder ser sua profissão, que seja sua diversão, seu esporte.

Na caminhada de pesquisa e escrita ficou revelado, primeiro, que o poker ainda é um campo pouquíssimo explorado nas Ciências Sociais e da Saúde, tendo em vista que a maior parte dos trabalhos sobre o jogo consiste ou em investidas matemáticas sobre probabilidade ou em reflexões sobre jogo patológico; e, segundo, que a amplitude teórica e prática do tema abre-se a diversas propostas e ângulos de análise, sem se esgotar em nenhuma delas.

O desenho da tese e o seu produto final, mais do que refletir sobre o poker jogado em níveis profissionais, são partes da *performance* que o tema é em si mesmo, partes daquilo que é o poker em um nível de existência para além da mesa. Essa pesquisa, portanto, faz parte do fluxo de significado que o jogo, hoje, tenta traçar no panorama da legitimação e da legalização, bem como uma arena “institucional” onde se organiza, também, um exercício desportivo profissional.

A construção de meu objeto de pesquisa partiu, primeiro, da constatação de uma relação afetiva com o impulso primordial do tema e, segundo, da destilação dessa relação na forma de uma ideia coerente, concisa e delimitada que permitiu a construção de compreensões sobre a mesma. Obviamente, estamos no terreno da predefinição que compõe o trabalho comprometido cientificamente, as escolhas e as epifanias que

traduzem a possibilidade de um texto sobre algum fenômeno. Esperamos que este segundo ponto possa ter sido evidenciado durante o caminho percorrido pela tese, mas, caso tenha surgido a curiosidade por parte de algum leitor: “por que” o poker?, dedicaremos algumas palavras e imagens para representar a “faísca” que me colocou nesta “fogueira” da tese: Aprendi a jogar poker aos treze anos. Brincávamos em casa eu, meu irmão e mais dois amigos. Todavia, as vezes que nos reuníamos para jogar foram se tornando cada vez mais esparsas, até que cessaram. “Redescobri” o jogo durante a faculdade e passei a praticar entre amigos. Às vezes o jogo era consequência de algum jantar ou churrasco; Outras vezes as comilanças eram consequentes de uma reunião motivada pelo jogo. Durante o período de doutorado (mais especificamente no ano de 2012) entro para um grupo (formado por funcionários, professores e alunos da UNESP-Assis) que se organizava todas as terças-feiras para praticar o jogo. Porém, após um ano deixo o grupo, pois me mudo da cidade de Assis-SP. Quando retorno à Maringá-PR, já existem clubes de poker que promovem o jogo diariamente. Em um deles, encontro terreno para o exercício prazeroso deste esporte da mente. Uma vez por semana participo de campeonatos e arrisco meus lampejos de habilidade e técnica buscando um tensionamento relaxante e uma ação agonística atravessada pela sorte, altamente catártica. Daí saem alguns bons resultados – em meio a diversas frustrações – que promovem gozos nirvânicos.

No *fazer a tese*, foi comum surgirem dúvidas, insegurança e o quase pavor, motivado pela autoexigência e por certa sensação de paralisia (aqueles momentos em que empacamos e temos a impressão de que estamos diante do insuperável). Para complicar um pouco mais, não podia perder de vista os prazos e nem me livrar das exigências burocráticas. Que fazer?! Nestes momentos, foi importante manter a calma, não desesperar e, em alguns momentos, me desconcentrar – por exemplo, mudando o foco das leituras (lendo romances ou boas crônicas), assistindo a filmes e **jogando poker...**

Referências:

- ALBORNOZ, S. G. Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**. v. 12, n. 1, pp. 75-92, 2009.
- ALFA (Revista). O jogador. **Revista Alfa**, Editora Abril: São Paulo, 2011. [on-line]. Disponível em: <<http://revistaalfa.abril.com.br/estilo-de-vida/poquer/o-jogador-2>>. Acesso em: 16 mar. 2011.
- ALON, N. **Poker, chance and skill**. Schools of Mathematics and Computer Science, Tel Aviv University, Tel Aviv 69978, Israel. Disponível em: <<http://www.tau.ac.il/~nogaa/PDFS/skill4.pdf>>. Acesso em: 06 mar. 2014.
- ANTUNES, R. **Adeus ao trabalho?** São Paulo: Cortez, 1995.
- _____. **Os sentidos do trabalho: ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho**. São Paulo: Boitempo, 2000.
- _____; ALVES, G. As mutações no mundo do trabalho na era da mundialização do capital. **Educ. Soc.** Campinas, vol. 25, n. 87. Maio/Ago. 2004.
- ARENDT, H. **A condição humana**. 10ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.
- BARBOSA, L. **Igualdade e meritocracia: a ética do desempenho nas sociedades modernas**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2003.
- BARUS-MICHEL, J. Clinique du social. In: **Bulletin du Laboratoire de Psychologie Clinique**. Université Paris VII, 25, 5-9, 1997.
- BATISTA-DOS-SANTOS, A. C. *et al.* Sobre o trabalho, o trabalhador e a Teoria das Organizações: uma leitura crítica. **Qualit@s Revista Eletrônica**, v. 9, n. 3, 2009.
- BAUDELAIRE, C. **Les paradis artificiels**. Paris: Garnier Flammarion, 1966.
- BAUMAN, Z. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- _____. **Identidade**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2005.
- _____. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.
- BELLO, L. **Aprendendo a jogar poker: princípios, técnicas & prática**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- _____. Dominando a arte do Poker: Profissional vs. Amador. **Revista Card Player**. Ano 3, n. 27, Out. 2009.
- BENDASSOLLI, P. F. Cultura da performance. **Fator Humano**. vol. 3, nº 4, Nov. 2004/Jan. 2005.

- _____. O mal-estar na sociedade de gestão – e a tentativa de gestão do mal-estar (prefácio). *In: GAULEJAC, V. Gestão como doença social: ideologia, poder gerencialista e fragmentação social.* Aparecida, SP: Idéias & Letras, 2007.
- BENDASSOLLI, P. F. **Os fetiches da gestão.** Aparecida, SP: Idéias & Letras, 2009.
- BENEVIDES-PEREIRA, A. M. T. **Burnout: quando o trabalho ameaça o bem-estar do trabalhador.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.
- BENJAMIM, W. **Reflexões: A criança, o brinquedo e a educação.** São Paulo: Summus, 1984.
- BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante.** Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- BIERMAN, H. S.; FERNANDEZ, L. **Game theory with economic applications.** Addison: Wesley, 1998.
- BIRMAN, J. **Mal-estar na atualidade: a psicanálise e as novas formas de subjetivação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.
- BJERG, O. **Poker: the parody of capitalism.** Michigan: The University of Michigan Press, 2011.
- BLASZCZYNSKI, A.; NOWER, L. A pathways model of problem and pathological gambling. **Addiction**, v. 97, p. 487-499, 2002.
- BLEGER, J. **Temas de psicologia: entrevista e grupos.** 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- BOLTANSKI, L.; CHIAPELLO, È. **O novo espírito do capitalismo.** São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BRICOLO, R. Com Adam nel cuore della tribù. *In: BAGOZZI F. Generazioni in ecstasy.* Torino: Gruppo Abele, 1996.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- BRUHNS, H. O jogo nas diferentes perspectivas teóricas. **Motrivivência.** São Paulo, VIII (9), p. 27-43, Dez. 1996.
- BUZZI, C., CAVALLI, A. & DE LILLO, A. **Giovani verso il Duemila,** Quarto Rapporto Iard sulla condizione giovanile in Itália. Bologna: Il Mulino, 1997.
- CAILLOIS, R. **Los Juegos Y Los Hombres: lá máscara y el vértigo.** México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- CAMPOS, M. L. P.; DE MARTINO, M. M. F. Aspectos cronobiológicos do ciclo vigília-sono e níveis de ansiedade dos enfermeiros nos diferentes turnos de trabalho. **Rev Esc de Enferm USP.** Jun 2004. p. 415-421.

- CANTILLON, R. **An Essay on Economic Theory**. Auburn, Alabama: Ludwig von Mises Institute, 2010 [1755].
- CAROLI, R.; MARINELLO, D. **El grand libro de los juegos**. Barcelona: Editorial De Vecchi, 1995.
- CASTEL, R. **As metamorfoses da questão social: uma crônica do salário**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. 6.ed. v. 1; São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- CIVITA, V. **Os melhores jogos do mundo**. São Paulo: Abril, 1978.
- COUTINHO, M. C. Dialética da exclusão/inclusão em uma organização industrial. **RAE-eletrônica**, v. 5, n. 1, Art. 7, jan./jun. 2006.
- DAMIANI, E. B. **ABC do Poker**. São Paulo: Novatec, 2007.
- DE MASI, D. **O ócio criativo**. Sextante: Rio de Janeiro, 2000.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DEJOURS, C. Por um novo conceito de saúde. **Revista Brasileira de Saúde Ocupacional**. São Paulo, v. 14, n. 54, p. 7-11, abr./jun. 1986.
- DOSTOIÉVSKI, F. **O jogador**. Porto Alegre: L&PM, 2008.
- DSM-IV-TR. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.
- DUFLO, C. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- DUKE, A. **Como ganhei milhões jogando no WSOP**. São Paulo: Globo, 2007.
- EHRENBERG, A. **O culto da performance: da aventura empreendedora à depressão nervosa**. Aparecida, SP: Idéias e Letras, 2010.
- ENRIQUEZ, E. Perda do trabalho, perda da identidade. **Cad. Esc. Legisl.** Belo Horizonte, 5(9): 53-73, jul./dez. 1999.
- _____. O indivíduo preso na armadilha da estrutura estratégica. In: MOTTA, F.C.P.; FREITAS, M.S. (orgs.). **Vida psíquica e organização**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2000a.
- _____. Vida psíquica e organização. In: MOTTA, F.C.P.; FREITAS, M.S. (orgs.). **Vida psíquica e organização**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2000b.
- _____. O homem do século XXI: sujeito autônomo ou indivíduo descartável. **RAE-eletrônica**. v. 5, n. 1, Art.10, jan./jun. 2006.

- _____. **Jogos de poder na empresa:** sobre os processos de poder e estrutura organizacional. São Paulo: Zagodoni, 2014.
- ÉPOCA (Revista). **O melhor de São Paulo:** o guia mais descolado da cidade. 6. ed. São Paulo: Editora Globo, 2014.
- EWERT, A. **Outdoor adventure pursuits:** foundations, models, and theories. Columbus: Horizons, 1989.
- FENICHEL, O. **The psychoanalytic theory of neurosis.** M.D. New York: W. W. Norton and Co., Inc. 1945.
- FERNANDES, F. **O folclore em questão.** São Paulo: Hucitec, 1989.
- FREIRE-COSTA, J. Perspectiva da juventude na sociedade de mercado. In: NOVAES, R.; NABNUCHI, P. **Juventude e Sociedade:** trabalho, educação, cultura e participação. São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo/Instituto Cidadania, 2004a.
- _____. **O vestígio e a aura:** corpo e consumismo na moral do espetáculo. Rio de Janeiro: Garamond, 2004b.
- FREITAS, L. G. Prazer-sofrimento no trabalho de professores em ambiente virtual. In: MENDES, A. M.; LIMA, S. C. C.; FACAS, E. P. (orgs) *et alii*. **Diálogos em Psicodinâmica do Trabalho.** Brasília: Paralelo 15, 2007, p. 119-132.
- FREITAS, M. E. **Cultura organizacional:** identidade, sedução e carisma? 5. ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.
- FREUD, S. (1914). Sobre o narcisismo: uma introdução. In: **Obras Completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- _____. (1920). Além do princípio do prazer. In: **Obras Completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- _____. (1921) Psicologia de grupo e análise do ego. In: **Obras Completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- _____. (1930). O Mal-estar na Civilização. In: **Obras Completas de Sigmund Freud.** Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- FRIEDMANN, A. *et al.* **O direito de brincar.** 2.ed. São Paulo: Scritta, 1993.
- GAULEJAC, V. Psicossociologia e sociologia clínica. In: ARAÚJO, J. N. G.; CARRETEIRO, T. C. (orgs.). Cenários sociais e abordagem clínica. São Paulo: Escuta; Belo Horizonte: Fumec, 2001.
- _____. **Gestão como doença social:** ideologia, poder gerencialista e fragmentação social. Aparecida: Ideias & Letras, 2007.
- GIDDENS, A. **As Consequências da Modernidade.** São Paulo: Editora Unesp, 1991.

- _____. **Mundo em descontrolo:** o que a globalização está fazendo de nós. 6º ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- GOFFMAN, E. **Estigma:** la identidad deteriorada. 5. ed. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1993.
- GRIFFITHS, M. D.; MACDONALD, H. F. Counseling in the treatment of pathological gambling: an overview. **British Journal of Guidance & Conseling**, v. 27, n. 2, p. 179-190, 1999.
- HABERMAS, J. **O discurso filosófico da modernidade.** Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1998.
- HARVEY, D. **Condição pós-moderna:** uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 2007.
- HILLS, A.M. *et al.* Induced mood and persistence at gaming. **Addiction**, v. 96, p. 1.629-1.638, 2001.
- HOUAISS, A. **Dicionário da língua portuguesa.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- HUWS, U. A construção de um cibertariado? Trabalho virtual num mundo real. In: ANTUNES, R; BRAGA, R. (Orgs.). **Infoproletários:** degradação real do trabalho virtual. São Paulo: Boitempo, 2009.
- KAPLAN, H. I.; SADOCK, B. J.; GREBB, J. A. Transtornos do controle dos impulsos não classificados em outro local. In: KAPLAN, H. I.; SADOCK, B. J.; GREBB, J. A. (Orgs.). **Compêndio de psiquiatria:** ciências do comportamento e psiquiatria clínica. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis:** o jogo, a criança e a educação. 6.ed. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KORDA, M. **O Jogo do Poder na Empresa.** 2 ed., Rio de Janeiro: Franscisco Alves, 1983.
- LA MENDOLA, S. O sentido do risco. Norberto Luiz Guarinello (Trad.). Tempo Social. **Revista de Sociologia da USP**, v. 17, n. 2, p. 59-91, 2005.
- LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J. B. **Vocabulário da psicanálise.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- LASCH, C. **A cultura do narcisismo:** a vida americana numa era de esperanças em declínio. Rio de Janeiro: Imago, 1983.
- LAURE, P. **Les drogues de la performance.** CHU: Nancy, 1998.

- LE BRETON, D. Risco e lazer na natureza. In: MARINHO, A.; BRUHNS, H. T. (Org.). **Viagens, Lazer e Esporte: o espaço da natureza**. São Paulo: Manole, 2006. p. 94-117.
- LESSINGER, M. **O Livro dos Blefes**. Belo Horizonte: Raise Editora, 2008.
- LIMA, M. A. **Os equívocos da excelência: novas formas de sedução na empresa**. Petrópolis: Vozes, 1996.
- MADEIRA, M. C.; ALLOUFA, J. Representações sociais e Educação: que relação é esta? In: IT COLÓQUIO FRANCO-BRASILEIRO EDUCAÇÃO E LINGUAGEM, 1996, Natal. **Anais...** Natal: UFRN/Université de Caen, 1997.
- MAFFESOLI, M. **O mistério da conjunção: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade**. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- MANGABEIRA, C. “Um minuto para aprender, uma vida para dominar”: as poéticas do jogo de poker. **Tese de doutorado**. UFRJ, 2014.
- MARINHO, A. Lazer, aventura e risco: reflexões sobre atividades realizadas na natureza. **Revista Movimento**. Porto Alegre, v. 14, n. 02, p. 181-206, maio/agosto de 2008.
- MARTY, P. **Les mouvements individuels devie et de mort: essai d'économie psychosomatique**. Paris: Éd. PdP, 1976.
- MAVCA, C. **Poker: a essência do Texas Hold'em – estratégias para se tornar um vencedor**. Rio de Janeiro: Ed. Elsevier, 2011.
- MAY, R. **O homem à procura de si mesmo**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Rio de Janeiro, Cultrix, 1964.
- MELO, Z. M. Os estigmas: a deterioração da identidade social. In: **Anais do I Seminário Internacional Sociedade Inclusiva**. 1999. Disponível em: <<http://www.sociedadeinclusiva.pucminas.br/anaispdf/estigmas.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2013.
- MENDES, A. M. **Psicodinâmica do trabalho: teoria, método e pesquisas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007.
- MORENO, C. R. C.; FISCHER, F. M.; ROTENBERG, L. A saúde do trabalhador na sociedade 24 horas. **São Paulo Perspec.** vol. 17, nº. 1, p. 34046, Mar. 2003.
- MOTA, D. M. **Trabalho e sociabilidade em espaços rurais**. Fortaleza: Banco do Nordeste do Brasil; Embrapa Tabuleiros Costeiros, 2005.

- NADVORNY, B. **Freud e as dependências: drogas, jogo, obesidade**. Porto Alegre: AGE, 2006.
- NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Quem disse que é proibido ter prazer online? Identificando o positivo no quadro de mudanças atual. **Psicologia Ciência e Profissão**. Brasília, v. 22, nº 2, Jun. 2002.
- NOGUEIRA FILHO, D.M. Psicanálise e o uso de drogas. **Temas**, v. 45, p. 50-58, 1993.
- OLIVEIRA, A. L. *et al.* O trabalho noturno e suas repercussões na saúde e na vida cotidiana de trabalhadores metalúrgicos do Vale do Paraíba no Estado de São Paulo. **rPOT**. v. 6, nº 2, p. 65-84, Jun/Dez. 2006.
- OLIVEIRA, M. P. M. T.; SILVA, M. T. Jogo patológico: uma revisão de literatura. **Revista ABP-APAL**, v. 20, n. 4, p. 179-187, 1998.
- OMAIS, S. **Jogos de azar: análise do impacto psíquico e sócio-familiar do jogo patológico a partir das vivências do jogador**. Curitiba: Juruá, 2009.
- ORLICK, T. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.
- PAGÈS, M; BONETTI, M; GAULEJAC, V; DESCENDRE, D. **O poder das organizações**. Trad. Maria Cecília Pereira Tavares, Sonia Simas Favatti. São Paulo: Atlas, 1987.
- PAZIAN, R. T.; MATTIOLI, O. C. A pesquisa científica e o método psicanalítico. In: **Percursos da pesquisa qualitativa em psicologia**. Elizabeth Piemonte Constantino (Org.). São Paulo: Arte & Ciência, 2007.
- PELLEGRINO, H. Pacto Edípico e Pacto Social. In: PY, L. A. *et al.* **Grupo sobre grupo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.
- PREZOTTO, E. **Brincadeiras infantis e adultas: da América portuguesa até o final do século XIX**. Mimeo, Faculdade de Educação, Unicamp, Campinas, 1999.
- RETONDAR, J. J. M. Jogo: diálogo do homem com o invisível. **Motrivivência**, p. 214-23, Dezembro, 1997.
- _____. O fundamento lúdico na estética do jogo. **Revista COCAR**, v. 3, nº 5, p. 67-76, 2009.
- ROUCHY, J. C. Identificação e grupos de pertencimento. In: ARAÚJO, J. N. G.; CARRETEIRO, T. C. (Orgs.) **Cenários sociais e abordagem clínica**. São Paulo: Escuta; Belo Horizonte, Fumec, 2001.
- ROUSSEAU, D.; ARTHUR, M. The boundaryless human resource function: building agency and community in the new economic era. **Organizational Dynamics**, v. 27, nº 4, p.7-18, Spring, 1999.

- SANTIN, S. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre: EST/ESEF-UFRGS, 1994.
- SANTOS-PINHEIRO, A.; CARRIERI, A. P. O blefe na vida cotidiana: o jogo (de truco) enquanto mecanismo imaginário para evasão do real. **Organ. Soc.** v.21 n.70 Salvador Jul/Set. 2014.
- SCHILLER, F. **Kallias ou sobre a beleza**. A correspondência entre Schiller e Körner, janeiro-fevereiro de 1793. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002
- SCHMIDT, D. **O poker como negócio: onde termina o hobby e começa o business**. Belo Horizonte: Raise Editora, 2012.
- SCHWARTZ, G. M. Emoção, aventura e risco – a dinâmica metafórica dos novos estilos. In: BURGOS, M. S.; PINTO, L. M. S. M. **Lazer e estilo de vida**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, p. 139-168, 2002.
- SELIGMANN-SILVA, E. **Desgaste mental no trabalho dominado**. São Paulo: Cortez, 1994.
- SENNETT, R. **A corrosão do caráter**. Rio de Janeiro: Record, 2002.
- _____. **A corrosão do caráter: as consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo**. 6.ed. Tradução de Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Record, 2002.
- SILVA, G. E.; HASHIMOTO, F. Gestão estratégica: a toxicomania organizacional e a naturalização do sofrimento no trabalho. **Enfoques**.UFRJ, v. 11(1), p. 29-48, Mar. 2012.
- SILVA, M.E.L. Pensar em psicanálise. In: **Investigação e psicanálise**. Campinas: Papirus, 1993, p. 11-25.
- SIQUEIRA, M. V. S. As artimanhas da gestão na realidade atual das organizações. In: MENDES, A. M.; LIMA, S. C. C.; FACAS, E. P. (Orgs) *et alii*. **Diálogos em Psicodinâmica do Trabalho**. Brasília: Paralelo 15, 2007.
- SORJ, B. Sociologia e trabalho: mutações, encontros e desencontros. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. v. 15 n. 43. 2000.
- STEKEL, W. O jogador. In: STEKEL, W. **Atos impulsivos**. São Paulo: Mestre Jou, 1968.
- STORA, B. J. Le coût du stress. **Revue française de gestion**. Jan/Fev, 1998.
- SWARBROOKE, J. *et al.* **Turismo de aventura: conceitos e estudos de casos**. Trad. Marise Philbois Toledo. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- TALBOTT, J. A.; HALLES, R. E.; YUDOFKY, S. C. **Tratado de psiquiatria**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

TAVARES, Marcelo; SOUZA JÚNIOR, Marcílio. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da educação física na escola. **Revista Corporis**. Recife, ano I, v. 1, Jul./Dez. 1996.

TROPE, A. **Organização virtual**: impactos do teletrabalho nas organizações. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1999.

VEJA (Revista). Profissão: jogador de poker. **Revista Veja**, Editora Abril, 2010. [online]. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/090610/profissao-jogador-poquer-p-086.shtml>>. Acesso em: 18 mar. 2011.

WEBER, M. **A ética protestante e o espírito do capitalismo**. 2.ed. São Paulo: Pioneira 2008.

ZILLOTTO, D. M. O sentido do trabalho na era virtual. **Revista de Ciências Humanas**. Florianópolis: EDUFSC, Especial Temática, 2002.

Glossário (Dicionário de expressões do Poker)³⁸

A

A – Ás.

A-Game – Descrição da maior qualidade possível do desempenho do jogador.

ABC – Conhecimentos básicos do poker, jogadas padrão.

ABC Player – Um jogador que segue um padrão previsível e legível de apostas.

Ação – Check/Apostar/Aumentar. Um jogo em que os jogadores estão jogando com muito dinheiro é considerado um jogo de “ação”.

Ace-High – Uma mão de cinco cartas que contém um Ás e nenhum jogo formado.

Active Player – Qualquer jogador que ainda estiver na mão.

Act - Uma pista falsa, com objetivo de dar uma ideia falsa sobre uma mão

Add-on – A compra de mais fichas (opcional) no final do período do buy-in de um torneio.

All-in – Quando um jogador aposta todas as suas fichas em uma determinada mão.

Ante – Trata-se do dinheiro colocado na mesa antes da mão começar.

ATC – Any two cards, 2 cartas quaisquer.

Ax – An Ace with any second card, um As e outra carta qualquer.

B

Bad Beat – Jogada onde o jogador perde a mão, estando superior, num lance de azar.

Bankroll - Cacife, montante de dinheiro que você possui.

BB (maiúsculo) - Big bet (dois big blinds) termo usado em Limit Hold'em).

bb (minúsculo) – Big Blind

BB/100 – Número de big bets ganhos a cada 100 mãos.

Bet - Apostar.

Bet the Pot – Apostar o valor do pote atual

Big Blind – A quantia que é colocada pelo jogador sentado na segunda posição à esquerda em relação ao dealer, antes de serem distribuídas quaisquer cartas. (Os jogadores que se sentem numa mesa terão de colocar a Big Blind). Em torneios, este valor vai aumentando.

Blind - A aposta obrigatória que tem de ser colocada pelos dois jogadores que estão sentados à esquerda do dealer, que começará as apostas. As blinds são colocadas antes das cartas serem distribuídas.

Blind Raise – Uma situação em que o jogador à esquerda do dealer (blind) coloca uma aposta forçada antes de ver as cartas, e o seguinte jogador coloca duas. Este é um raise forçado.

Bloat - Inflar o pote, tentar deixá-lo maior.

Blocking Bet – Uma aposta pequena no river, quando você está fora de posição, para conseguir um showdown barato.

Bluff (Blefe) – Fazer os outros jogadores crerem que temos uma mão melhor que eles, fazendo uma aposta com uma mão medíocre.

Boardcards - As cartas que são distribuídas viradas para cima, para que todos os jogadores as vejam. Em jogos com flop, são colocadas cinco cartas, viradas para cima,

³⁸ Fonte: <https://www.maisev.com/home/dicionario/>

no centro da mesa. Nos Stud são colocadas quatro cartas, viradas para cima, à frente de cada jogador.

Bottom Pair – Quando um jogador usa a carta mais baixa da mesa para fazer um par juntamente com uma das suas cartas.

BR – Bankroll

Broadway - Uma sequência com o Ás como carta mais alta (A-K-Q-J-10).

Button (Botão) – Também conhecido como dealer button, é um pequeno disco redondo que se move de jogador em jogador, após cada mão, para indicar o último jogador a falar na mão.

Buy-In – A quantia mínima de dinheiro necessária para um jogador se sentar numa mesa em particular, ou taxa de inscrição em um torneio.

C

C - Clubs, paus.

C/c – Check/call.

C/f – Check/fold.

C/r – Check/raise.

Call - Igualar o valor de uma aposta, pagar a aposta.

Cold Call – Pagar uma aposta e um raise.

Calling Station – Jogador passivo que aposta poucas vezes, mas dá muito mais call do que deveria.

Case Chips - As últimas fichas do jogador.

Cash Out – Sair de um jogo e trocar as fichas por dinheiro.

CB ou cbet – Continuation bet, apostar no flop após ter dado raise pré flop.

Check - Pedir mesa.

Check Behind (cbh) – Dar check após o oponente ter dado check.

Check-Raise – Quando um jogador faz raise, depois de ter feito check numa mesma rodada de apostas.

Chip Leader – O líder em fichas na mesa ou torneio.

Chop - Devolver as blinds aos jogadores que colocaram-nas e continuar o jogo na próxima mão, caso nenhum outro jogador aposte. Também significa dividir o pot.

CIB - Click It Back, blefar sobre um suposto blefe.

Clearance Rate – Para um bônus, é medido por hora que você espera para fazer a limpeza do bônus nos sites de poker.

Close - É algo q uma ação fica próxima da outra em equidade, o fold ou o shove ficam muito próximos um do outro.

CO - Cut off, jogador um assento a direita do botão.

Coach - Treinador, professor de poker.

Cold Call – Pagar mais do que uma aposta em uma única ação.

Collusion - Quando dois ou mais jogadores conspiram para trapacear num jogo de poker.

Connector – Cartas consecutivas, em sequência. Ex: 678.

Contributed Raked Hand – Mão em que você precisa contribuir com o pote para gerar rake.

Cooler - Uma mão de azar, você tem uma mão muito forte e o seu adversário tem justamente o topo do range dele. Ex: KK x AA all in pré flop.

CR (Cardrunners) – Escola de poker (online).

CRAI - Check/raise all-in.

Crushing Flop – Acertar o flop em cheio.

Cryptologic - Geralmente chamada de Crypto, é uma rede des salas de poker. Os sites são Interpoker, William Hill, Poker Flex, Caribbean Sun, Total Bet, Uk Betting, Littlwoods, BetFair, Ritz Club London e Classic Poker. Todos os jogadores podem ter contas em todos esses sites.

D

D - Diamonds, ouros.

Dark Bet – Apostar sem ver suas cartas.

Dead Man's Hand (mão do homem morto) – Dois pares – Ases e Oitos (era a mão que Wild Billy Hickock tinha quando Jack McCall o atingiu com um tiro nas costas).

Dead Money – Dinheiro ou fichas que já existem no pote.

Dealer – o profissional responsável por distribuir as cartas. Quando não há esse profissional (por exemplo, em jogos organizados por amigos em casas), o carteador, é a cada jogada, um dos jogadores.

Deuces - Um par de dois.

Dog (Underdog) – Mão ou jogador não favorito a ganhar o pote. Ex: AA é bem dog ou underdog em relação a KK.

DoN – Double or Nothing – Modalidade de jogo em que a metade do field vencedora recebe premiação.

Donkbet - A pessoa paga um raise pré flop fora de posição e sai apostando no flop.

Door Card - A primeira carta exposta numa mão em jogos stud.

Down Card – Cartas dadas com a face voltada para baixo.

Doyle Brunson – 10-2 (Brunson ganhou o Main Event do WSOP por dois anos consecutivos com essas cartas).

Draw Lowball – Uma forma no poker onde cada jogador recebe 5 cartas com a opção de descartar uma ou mais substituindo elas com novas e a menor mão ganha.

Draw Poker – Variante de poker onde cada jogador recebe cinco cartas voltadas para baixo com a opção de poder trocar uma ou mais e substitui-las por outras para tentar formar uma mão melhor.

Drop - Fold.

Dry Board – Bordo seco, sem ou com pouca possibilidade de draws.

Ducks (Patos) – Par de Duques 2-2.

E

Early Bet – Uma pequena aposta após a primeira carta no stud ou nas primeiras duas num jogo draw.

Early Position – Posição numa rodada de apostas em que um jogador tem de falar antes da maioria dos outros jogadores falarem. São consideradas as duas posições imediatamente à esquerda das Blinds.

E-Cash ID – Usado pelos sites Crypto para fazer saques.

Edge - A vantagem que você tem sobre outro jogador/jogo (ex. eu tenho um edge na NL100 = eu sou melhor que os outros jogadores da NL100).

Edge Odds – A vantagem ou desvantagem de um jogador perante aos demais.

Edge Shot – Uma aposta feita em uma posição avançada.

Edge – Vantagem sobre outro(s) jogadores(s) na mesa.

Eight or better – Modalidade de jogo em Omaha e Stud em que uma mão deve ser pelo

menos um 8-7-6-5-4 baixos para ser elegível a vencer a porção low do pote.

Eldest Hand – O primeiro jogador à esquerda do dealer.

Elimination – Uma variante do poker muito parecida com o omaha, onde cada um recebe quatro cartas e ainda existem cartas comunitárias.

End Bet – Última aposta antes de um intervalo.

End Bets – Apostas na última rodada.

End Strippers – Carta marcada por um trapaceador ao fim de uma mão.

English Poker – Um jogo draw com blinds.

English Stud – Um jogo stud com draw.

Entry Fee – Taxa de administração de um torneio.

EP - Early Position, as primeiras posições a falar no pré flop.

E-passport – Um serviço de pagamento usado no Party Poker.

Equity – Sua parte ‘legítima’ em um pote. Se o pote tem \$80 e você tem 50% de chances de vencer a mão, sua equidade é de \$40. Transmite uma idéia de quanto você ‘espera’ vencer.

Ethics or Etiquette – Ser cortês e gentil no jogo, sem trapacear ou violar qualquer regra. **EV** - Expected Value, valor esperado.

Even Money – Uma aposta feita na esperança de ganhar a mesma quantia.

Expectation – Termo que se refere a quantia que se espera ganhar em media se fizer uma determinada jogada a longo prazo.

Ez - Abreviação de easy, fácil.

F

FE - Fold Equity.

Field - Universo de jogadores de um torneio ou limite no caso de cash game.

Fifth Street – Também conhecida como River. Nos jogos com flop, esta é a 5ª carta da comunidade na mesa e a última rodada de apostas. Em stud, esta é a quinta carta dada aos jogadores e a 3ª rodada de apostas.

Firepay - Um serviço de pagamento que não é recomendado a não ser que haja uma específica recarga para esse serviço. Podemos desejar inscrever nos com eles, então estarão preparados para recarga.

Fish – Jogador mais fraco. Geralmente amador, sem grande desenvolvimento técnico em relação ao jogo.

Five-card Draw – Uma variante de poker onde os jogadores recebem cinco cartas com as faces voltadas para baixo. Tem a hipótese de trocar as cartas que quiserem uma vez e ganha a melhor **combinação de cinco cartas**.

Five-card Stud – Uma variante de poker onde os jogadores recebem cinco cartas, uma voltada para baixo e quatro para cima, com as rodadas de apostas a terem lugar após a 2ª, 3ª, 4ª, & 5ª cartas.

Flat Call – Dar call onde o normal seria dar raise.

Flipping (Flip) – Entrar num coin flip, situação 50%-50%

Float - Pagar uma aposta, normalmente no flop e com posição, com a intenção de blefar mais adiante na mão.

Floorman - Um empregado de uma sala de poker que faz as leis e toma decisões.

Flop - Em Hold'em e Omaha, as primeiras três cartas que são distribuídas na mesa, ao mesmo tempo, com as faces voltadas para cima. O flop também indica a segunda rodada de apostas.

Flop Games – Jogos (Hold'em e Omaha) em que se usam cartas comunitárias que são distribuídas no centro da mesa com a face voltada para cima.

Flush Draw - Quando um jogador tem quatro cartas do mesmo naipe e está à espera de outra para poder fazer cor.

Flush - Qualquer cinco cartas do mesmo naipe.

FO (Freezeout) – Torneio onde não são permitidas recompras (rebuys).

Fold - Desistir da mão.

Fold Equity (FE) – Equidade de fold que uma aposta ou reamento possui, chance de fazer os oponentes desistirem da mão.

Forced Bet (Aposta Forçada) – A aposta exigida que inicia a ação na primeira rodada de uma mão.

Four of a Kind - Quadra, quatro cartas com o mesmo número ou figura .

Fourth Street – Em jogos com flop, é a quarta carta comunitária (também conhecida por “turn”) e representa a terceira rodada de apostas. Em jogos stud, é a quarta carta distribuída a cada jogador e representa a segunda rodada de apostas.

FPS - Fancy play syndrome, mania de querer inventar moda ou mixar o jogo sem necessidade.

FR - Full ring, mesa com 9 ou 10 jogadores.

FT - Full Table, mesa cheia.

FTP - Full Tilt Poker.

FT (Final Table) – Mesa final, utilizado para torneios.

Ftw - For the win.

Full House - Quaisquer três cartas com o mesmo valor ou figuras, mais quaisquer outras duas cartas do mesmo valor ou figures. Exemplo: K-K-K-3-3 chamado de full house de Reis por três.

Full Ring – Mesa de 9 a 10 jogadores.

FWIW (For What It Worth) – Pelo que vale a pena.

FYP - Fixed your post, arrumei seu post.

G

Gallery – São os espectadores do jogo.

Gamble - Dependendo da sorte.

Gambler – Jogador que aposta contra as probabilidades estatísticas.

GAP - Intervalo, lacuna

Get Full Value - Extrair o máximo de valor de determinada mão, seja apostando, aumentando ou dando um re-raise.

Gg - Good game, bom jogo.

Gin Card – Uma carta perfeita, a melhor carta do baralho para você.

Gl - Good luck, boa sorte.

Goot - Good, bom.

Grand – Mil, em qualquer moeda.

Graveyard – Intervalo de meia-noite até a hora do café da manhã nos cassinos.

Gravy – Os ganhos de um jogador.

Grifter – Trapaça.

Grind - Jogar muitas mãos.

GT+ - Gametime Plus.

Gutshot - Um draw para sequência onde a carta que falta está no meio da sequência (ex. 54 num flop K87. Você precisa de um 6 para fazer a sequência).

Gypsy In – Entrar de limp em um jogo lowball.

H

H - Hearts, copas.

Hand - As melhores cinco cartas de um jogador.

Handed (9 Handed/10 Handed) – Número de jogadores na mesa.

Hand History – Hand history, historico das mãos.

Heads-up - Quando estão jogando apenas um contra um.

HH - Hand history, historico das mãos.

High-Card – Para decidir quem é o primeiro dealer num torneio com flop, cada jogador recebe uma carta, e o que tiver a carta mais alta (baseada na ordem de valor da carta e naipe – espadas – copas – ouros – paus) torna-se o dealer.

High-Low – Jogos com pot divisíveis.

HJ - Hijack, jogador dois assentos à direita do botão.

HoH - Harrington on Holdem (livro de Dan Harrington sobre torneios).

Hold ‘em – Também conhecido por Texas Hold ‘Em, onde os jogadores recebem duas cartas e outras cinco da comunidade.

Hole Cards – Estas são as cartas com as faces voltadas para baixo, à frente dos jogadores.

House - O casino ou sala de poker que está a organizar o jogo.

HSNL - High stakes no limit (maiores que NL200).

HU - Heads up.

Huge - Muito.

I

IGMPAY - Um serviço de depósito disponível para residentes dos E.U.A que você irá usar para tirar vantagem adicional na parte da pele da inscrição do bônus.É basicamente como a Neteller, embora eles não têm um local físico. A única razão para se preocupar com eles mesmos é que eles dão bônus adicionais da “party skin” (uma vez de oferta).

IO – Implied Odds

IMHO - In my humble opinion, na minha humilde opinião.

IMO - In my opinion, na minha opinião.

Inside Straight – Quatro cartas que requerem outra no meio da mais alta e da mais baixa, para poder completar a sequência. Os jogadores que apanham esta carta fazem um Inside Straight.

Insta - Instantâneamente.

ITM (in the money) – Momento que todos os jogadores de um torneio já se encontram na zona de premiação.

J

J – Jack, Valete.

Jackpot Poker – Quando um casino ou sala de poker oferece um jackpot a um jogador que perde um pot com uma grande mão (normalmente full houses de Ases ou melhor).

Jacks-or- Better – Variante de poker onde o jogador tem de ter pelo menos para abrir as apostas.

Jam - O mesmo que all in, push, shove.

JMO - Just my opinion, apenas a minha opinião.

K

K - King, Rei.

k (após um número), exemplo: 110k – Mil (110 mil no exemplo). Vem de kilo no sistema internacional de medidas.

Kansas City Lowball – Também conhecido como Razz Deuce-To-Seven, é um tipo de poker em que a pior mão vence.

Keep Them Honest – Pagar no fim de uma mão, para prevenir que um jogador faça bluff.

Key Card – Uma carta que lhe dá um grande draw ou completa a sua mão.

Key Hand – Numa sessão ou torneio, é a mão que acaba por ser decisiva no sucesso ou fracasso de um jogador.

Kick It - Raise, aumentar

Kicker - A carta mais alta (sem outra igual) de um jogador numa determinada mão.

Kill Pot – Método utilizado para simular ação. É uma aposta forçada por alguém que acabou de ganhar um pot.

KJs - King Jack suited, rei e valete do mesmo naipe.

Knock - Check.

Kojak - K-J.

Komodo Dragoned - Perder um pot porque o vilão fez uma sequência ou um flush no river.

Kxx - Um flop onde a maior carta é um rei.

L

Ladies - Duas Damas.

LAG - Loose aggressive, um jogador agressivo e que joga com muitas mãos

LAGtard - Mistura de LAG e retard, jogador retardado que joga muitas mãos dando raise na maioria.

Late Position – Posição numa rodada de apostas onde um jogador tem de actuar depois da maioria dos jogadores o fazerem (normalmente são as duas posições a seguir ao button).

Lay Down Your Hand – Quando o jogador faz fold.

Lc - Low content, pouco conteúdo.

Ldo - Like durrrrr obviously, duh óbvio.

Lead - O primeiro jogador a apostar num pot.

Leak - Vazamentos no jogo, deficiências de um jogador.

Level - Brincadeira, mentira.

LHE - Limit hold ‘em.

Light (Como 3bet Light) – Range leve, não necessariamente com mãos muito fortes.

Limit Poker – Uma variante que tem num mínimo e máximo fixos de intervalos de apostas juntamente com um número de raises.

Limp In – Entrar num pot igualando em vez de fazer raise. (O conceito usual de ‘Limp In’ é quando a primeira pessoa a falar chama o ‘Big Blind’)

Limper - O primeiro jogador que apenas iguala a aposta.

Live Blind – Quando um jogador aposta no escuro e tem a possibilidade de aumentar a aposta mesmo que nenhum outro jogador o faça, também conhecido por “ter a opção”.

Live Card(s) – Em jogos Stud, as cartas que ainda não foram vistas e que se presume estarem ainda em jogo.

Live Hand – Uma mão que ainda pode ganhar o pot.

Live One – Um jogador desastrado que joga todas as mãos.
Lmao - Laughing my ass off, rindo pacaralho.
Lol - Laughing out loud, rindo alto.
Look - Quando um jogador faz call à última aposta antes do showdown.
Loose - Jogador que joga muitas mãos.
Lowball - É uma forma de draw poker em que as mãos mais baixas ganham o pot
LP - Late Position, as últimas posições a falar no preflop, excluindo os blinds.
LP - Loose passive, um jogador passivo (da mais call e check do que bet) e que joga com muitas mãos.
LRR - Limp/reraise.

M

Main Pot - O pot principal. Todas as outras apostas são colocadas num pot secundário. Isto acontece quando um jogador(es) coloca todas as suas fichas em jogo – all-in.
Make – Embaralhar as cartas.
Maniac – Um jogador muito agressivo que joga todas as mãos.
Marginal (mão, situação) - situação ou mão fraca que pode ser evitada.
Marked Cards – Cartas marcadas por Trapaceador.
Maverick – Dama e Valete na mão.
Mechanic – Uma trapaça onde o carteador manipula a entrega das cartas.
Meet – Pagar uma aposta.
Meh - Nem bom nem ruim.
Metagame – Forma como uma jogada afeta a dinâmica em mãos futuras.
MHIG – My hand is good, minha mão é boa.
MHING – My hand is no good, minha mão não é boa.
Middle Pair (Par médio) - Par médio. Quando um jogador faz um par com uma carta na sua mão e outra na mesa (a carta de valor intermédio das três que estão na mesa).
Middle Position – Posição intermédia. Algo entre as posições iniciais e as tardias numa rodada de apostas.
Minbet - Apostar o mínimo possível.
Minimum Buy-In (Buy-In mínimo) – A mínima quantia com que pode começar um jogo.
Minraise – Dar o menor raise possível.
Miscall - Errar ao falar o valor de sua mão no showdown.
Misdeal – Erro na distribuição das cartas, que obriga a serem redistribuídas.
Miss – Quando não bate a carta quando se possui um draw.
Missed Blind - Uma aposta obrigatória que não é feita na sua vez na ordem das apostas.
Mites And Lice - Dois pares, Três e Dois (2233).
Monotone – Um flop ou board do mesmo naipe.
Monster (Monstro) – Uma mão enorme. Num torneio, um jogador que começa a acumular fichas depois de ter estado reduzido a pouquíssimas fichas é considerado um monstro.
Moran - Moron, idiota.
MP – Middle Position, as posições do meio a falar no preflop.
MSNL – Mid stakes no limit (de NL100 até NL200).
Muck – Jogar as cartas no monte, foldar a mão sem mostrar.
Must-Move - Situação em que os jogadores só podem jogar o evento secundário se tiverem jogado o evento principal.

N

Nc - no content, nenhum conteúdo

Nh - nice hand, boa mão

Nit - jogador que joga pouquíssimas mãos

NL - No Limit, sem limites.

NL100 - O número indica o buy in (no caso, \$100) e NL significa que é no limit.

NLHE - No limit hold 'em.

No Limit – Um jogo onde os jogadores podem apostar o que quiserem (desde que tenham essa quantia à sua frente).

Nosebleeds – Jogos de cash games tão caros que “fazem o nariz sangrar”

Nuts - A melhor mão possível em qualquer altura do jogo.

O

Odds - A probabilidade de se fazer ou não uma mão.

OESD - Open ended straight draw, draw para sequencia com 2 pontas (65 num flop K87. Tanto o 9 quanto o 4 te dão uma sequencia).

OESFD - Open ended straight flush draw, draw para sequencia com 2 pontas + draw pra flush (ex. 65s num flop Kd8s7s).

Offsuit - Cartas de naipes diferentes.

Omaha - Um jogo em que os jogadores recebem quatro cartas com cinco cartas comunitárias. Para fazer a sua mão, tem de usar obrigatoriamente duas cartas que tem na mão e outras três da mesa.

Omfg - Oh my fucking god.

Omg - Oh my god, oh meu deus.

One Gaper – Um espaço entre as cartas. Ex: 79, 9J, JK.

OOP - Out of position, fora de posição.

OP - Original post or poster, post original ou poster original.

Open Card – Uma carta que é dada com a face voltada para cima.

Open - Fazer a primeira aposta.

Open Pair – Um par que foi dado voltado para cima.

Open-ended Straight – Quatro cartas consecutivas onde uma outra é necessária para completar uma sequência, em qualquer uma das pontas.

Option - A opção é uma ‘Live Blind’ feita no escuro (sem ver as cartas) antes das cartas serem distribuídas. Se ninguém fizer raise, o jogador que fez ‘option’ pode aumentar a aposta.

ORLY (Oh Really?) – algo óbvio, que qualquer um percebe.

OT - Off topic, um post que não tem a ver com o assunto do tópico.

OTB - On The Button, no botão. Botão é o jogador antes do Small Blind.

Out Button – Um disco colocado em frente a um jogador que quer ficar sit out mas que não quer abandonar definitivamente o jogo.

Overbet - Uma aposta maior do que o tamanho do pot.

Overlay - Overlay é a quantia de dinheiro adicionado pelo site, dividido pelo número de participantes. Por exemplo, se um site adiciona \$500 a um prêmio final e participam 100 jogadores, então o overlay é \$5,00 ($\$500 / 100 = \5).

Overpair - Um par na mão maior do que a maior carta da mesa (ex. KK num flop JT7).

P

PA - PokerAce.

PAHUD - PokerAce Heads Up Display.

Paints - Figura (Valete, Dama e Rei)

Pair - Duas cartas com o mesmo valor ou face.

Pass - Desistir, fold.

Pay Off – Pagar na última rodada de apostas quando pensa que poderá não ter a melhor mão.

Peel - “Descascar”, dar call com uma mão fraca ou com pouco outs, como um gutshot ou 2 overcards.

PF - Pre-flop.

PFR - Preflop raiser, o jogador que deu raise no preflop.

Picture Cards – Figuras (Valete, Dama e Rei).

PL - Pot limit.

Play Back – Fazer Raise ou re-raise a uma aposta de um jogador.

Playing the Board – Quando a sua mão é composta por todas as cartas da mesa. Ex: se você tem 2-2 e na mesa está 4-4-9-9-A (sem possibilidade de flush), então a sua mão é composta pelas cinco cartas da mesa.

PLO - Pot limit Omaha.

PM (Private Message) – Mensagem privada.

Pocket - As cartas que um jogador recebe com a face voltada para baixo.

Pocket Rockets – Par de Ás, A-A

Poker Tracker – O Poker Tracker é um programa multi-uso que permite que você procure seu jogo. Entre outras coisas, também ajuda a contar as mãos jogadas, procurar as vitórias ganhadas e perdidas e procurar o jogo do seu adversário.

OPR (Official Poker Rankings) – Site que acompanha os resultados dos jogadores em torneios.

Position - A posição em que um jogador está sentado em relação ao dealer, estabelecendo assim a posição do jogador em relação à ordem de apostas.

Post - Pagar os blinds.

Pot Control - Tentativa de manter o tamanho do pot pequeno com uma mão marginal.

Pot - Dinheiro ou fichas no centro da mesa que os jogadores tentam ganhar.

Pot Limit – Este é um jogo em que a aposta máxima é o valor do pot.

PP - Party Poker.

PP - Pocket pair, par nas 2 cartas da mão.

Prop - Uma pessoa que é contratada pela sala de jogo com a função de jogar para assim poder assegurar jogadores suficientes numa mesa. Este jogador não participa nos ganhos nem nas perdas.

PS, Stars – PokerStars.

PSB - Pot-sized bet, aposta do tamanho do pot.

PSR - Pot-sized raise, raise do tamanho do pot.

PT - Poker Tracker.

PTBB/100 – Número de big blinds do poker tracker ganhas a cada 100 mãos. 1PTBB = 2BB (big blinds).

Push ou Shove – Mesma coisa que All-in.

Push - Quando o dealer empurra as fichas para o jogador vencedor da mão. Também quando os dealers rota a outras mesas.

Pushbotter - Jogador que joga indo all in ou fold.

Put Down – Fazer fold a uma mão.

Pwned - Owned, significa que a pessoa foi humilhada pelo outro.

PXF (PokerXFactor) – escola de poker (online).

Q

Q – Queen, Rainha.

Q73r – r = flop rainbow, com todos os naipes diferentes.

QFT – Quoted for truth, quote porque é verdade.

Quadruplets – Uma Quadra (four), quatro cartas do mesmo valor.

Quads – Quatro cartas iguais. (Quadruplets = Quads)

Qualifier - Em jogos High-Low, é um requerimento que a mão mais baixa (low hand) tem de completar.

Quart – Um straight flush (sequência do mesmo naipe) de quatro cartas.

Quartered – Dividir metade do pote em dois, característica dos jogos onde divide-se o pote entre high (maior jogo) e low (menor jogo). Quando dois jogadores dividem o pote low.

Quint – straight flush, sequência do mesmo naipe.

Quint Major – Royal straight flush, sequência máxima do mesmo naipe.

Quitting Time – Um acordo acerca do horário em que o jogo terminará.

Quorum – O mínimo de jogadores necessários para formar um jogo de poker.

R

Rack - Bandeja que alberga 100 fichas de poker em cinco divisões de 20 cada.

Rail - Barreira fora da área de poker usada como delimitação do espaço de poker.

Railbird - Pessoa que fica na sala de poker a observar os outros a jogarem.

Rainbow - Um flop ou board sem nenhum naipe repetido.

Raise - Aumentar a aposta depois de alguém apostar.

Rake - Fichas retiradas do pote pela sala de poker para compensar a hospedagem do jogo.

Rakeback – Porcentagem do rake que retorna para você através de acordos de rakeback como os disponíveis no MaisEV.

Rank - Valor de cada carta e de cada jogada.

Rap - Quando um jogador bate na mesa a indicar que faz check.

Razz - Seven Card Stud onde as cinco cartas mais baixas ganham o pot.

Re-buy – Quantia paga por um jogador para aumentar o número das suas fichas num torneio.

Reload Bonus – Um bônus que o site oferece depois do bônus de registro.

Repicar ou Re-raise – Fazer raise (aumentar a aposta anterior) a uma aposta.

Re-steal – Aumento da aposta em cima de um raise que parece estar tentando roubar os blinds.

Ring Game – Um jogo de cash game, jogo à dinheiro.

River - Esta é a última carta a ser distribuída em todos os jogos. Em Hold'em e Omaha, é também conhecida como a "5th street". Em jogos Stud, também é conhecida como 7th street.

ROI – Return On Investment, retorno sobre investimento.

Round of Betting – É aqui que os jogadores têm a oportunidade de apostar, fazer check ou raise. Cada rodada de apostas termina quando a última aposta for igualada.

Rounders - Pessoas que apostam o mínimo e tentam fazer render os lucros. É também o nome de um popular filme sobre poker com Matt Damon e Ed Norton. Conhecido no Brasil como Cartas na Mesa.

Royal Flush – É uma sequência (A-K-Q-J-10) do mesmo naipe. É a melhor mão possível no poker.

Runnando Hot - Quando o jogador está em uma fase boa.

S

S - Spades, espadas.

Satélite - É um torneio que dá entrada num torneio maior.

SB - Small blind.

SC - Suited Connector, 2 cartas seguidas e do mesmo naipe (ex. 76s, 98s).

Scoop - Ganhar o pote inteiro.

Seating List – Uma lista de espera. O jogador deve colocar seu nome nessa lista se não houver assentos disponíveis na mesa que ele deseja jogar.

Second Barrel - Apostar no turn depois de ter apostado no flop.

Second Pair – Quando você faz um par com a segunda carta mais alta do flop.

See - Fazer call (Igualar o valor de uma aposta).

Semi-bluff – Apostar ou aumentar a aposta quando você tem um draw.

Set - Flop é K42, você tem 44.

Seven-card Stud - Uma variante de poker muito conhecida em que os jogadores recebem três cartas com as faces voltadas para baixo e quatro voltadas para cima. Você joga com a melhor combinação de cinco cartas de entre as sete.

Seventh Street – Esta é a última rodada de apostas em Seven Card Stud e Stud 8 or Better.

SH - Short handed, mesa com no máximo 6 posições.

Shania - Uma visão absoluta de como cada ação sua influencia a lucratividade da sua estratégia como um todo.

Ship – Vem de “ship it”. Quando você ganha uma mão e as fichas vem para você usa-se essa expressão. Também usado com o sentido de adquirir algo, como “shipa” ou “shipar” (aportuguesado).

Shills - Shills são ‘props’ que recebem dinheiro por ajudar a começar e manter os jogos de poker.

Short Handed – Um jogo que há seis ou menos jogadores – mínimo dois — sentados numa mesa de máx. 6 ou 5 ou menos jogadores, sentados numa ‘full table’.

Shove - apostar todas as suas fichas. *Push, jam, all in, felt*, chão, tem o mesmo significado

Showdown - No final da última rodada de apostas, os jogadores ativos mostram as cartas para ver quem é o vencedor.

Side Pot - Um pot (ou mais) separado que será contestado pelos restantes jogadores activos, quando um ou mais jogadores estão all-in.

Sixth Street – Em Seven-card Stud, esta é a quarta carta com a face voltada para cima. É também a 4ª rodada de apostas.

Skin - É um site dentro de uma rede de sites de poker que compartilha o mesmo software e jogadores. Por exemplo, Prima Poker é uma rede de muitas salas de poker.

SLAG - Slightly loose aggressive, um pouco LAG.

Slowplay – Apostar pouco com uma mão forte, com a intenção de fazer seu oponente colocar mais dinheiro no pote.

Slowroll - Demorar para mostrar as cartas quando você está com nuts (live); demorar até o último segundo para pagar um all-in quando é óbvio que você está na frente.

Small Blind – Quantia colocada no pote pelo jogador à esquerda do botão de dealer, antes das cartas serem distribuídas.

Smooth Call – Dar call onde o normal seria dar raise.

Snap (= insta) – Instantâneo, sem pensar (ex: instacall – call “na hora”).

Sniper - Jogador experiente, com amplo aparato técnico e que geralmente desenvolve um jogo altamente agressivo.

Soft - Um jogo ‘soft’ é um aquele que tem jogadores que jogam muitas mãos e chegam bem longe.

Solid - Um jogador sólido (e razoavelmente bom).

Speed Limit – Um par de cincos.

Spew - Vomitar fichas; Doar fichas para os adversários por jogar mal.

Split - Empate

Spot - Lugar, situação.

Squeeze - É um re-raise após um raise e pelo menos um call.

SSNL - Small stakes no limit, jogos de valores baixos (até NL50).

Stack Efetivo – O menor stack entre os jogadores que ainda permanecem na mão.

Stack - Todas as fichas de um jogador (pilha de fichas).

Stackable Bonuses (Bônus Cumulativo) – Uma sala de poker que permite o jogador pegar vários bônus de uma vez e jogar para sacar todos antes das suas respectivas datas de vencimento.

Standard (STD) – Padrão, corriqueiro, normal.

Stay - Quando um jogador permanece no jogo ao fazer call em vez de fazer raise.

Steal (Steal Blinds) – Apostar para roubar os blinds.

Stealing Blinds – Roubar os blinds.

Steel Wheel - Uma sequência de cor do mesmo naipe até ao cinco (A-2-3-4-5).

Straddle - É uma aposta da Blind que normalmente é o valor do dobro da Big Blind (e esse jogador poderá fazer raise quando for a sua vez de jogar).

Straight - Cinco cartas seguidas do mesmo naipe.

Straight Flush – Cinco cartas seguidas do mesmo naipe.

Straightforward - Jogador que faz jogadas que são consideradas padrão.

Structure - Os limites das blinds/ante, bets, e raises num jogo em particular

Stuck - Um jogador que está perdendo num jogo.

Stud Games – Variante do poker em que os jogadores recebem cartas com as faces voltadas para baixo e para cima.

Suckout - Ser bem favorito e perder a mão após uma bad beat.

Suited Connectors – Cartas sequenciais do mesmo naipe.

T

T - Ten, dez (10).

TAG - Tight aggressive, um jogador agressivo (aposta mais do que da call ou check) e que joga com poucas mãos.

Texas Hold'em – Este é também o nome dado ao Hold'em, o formato mais popular de poker.

Thin Value Bet – Um value bet, geralmente no river, quando você não tem certeza se está na frente.

Third Barrel – Apostar no river depois de ter apostado no flop e no turn.

Third Street – Em Seven Card Stud e Seven Card Stud 8 or Better, esta é a primeira rodada de apostas nas primeiras três cartas.

Three of a Kind – Três cartas com o mesmo número ou com a mesma face (“trio”).

Tight - Jogador que joga poucas mãos.

Tilt - Quando o jogador se abala emocionalmente e passa a jogar pior.

Top Pair – Em jogos com flop, quando faz um par com uma das suas cartas e a carta mais alta da mesa.

Tricky - Jogador pouco previsível, capaz de armadilhas.

Turn - Em jogos com flop, esta é a quarta carta distribuída na mesa. É a terceira rodada de apostas.

Two Pair – Uma mão que consiste em dois pares diferentes.

U

UB – Ultimate Bet.

UI – Unimproved, uma mão que não melhorou.

Uncle Doc – Modalidade de Five-Card Stud com apenas uma carta exposta.

Undercut – 1) A última carta escondida em um jogo low-hole stud.

2) Uma técnica de embaralhamento que prepara o baralho de forma tendenciosa. Geralmente distribuindo boas mãos.

Underdog – Mão que as menores chances de ganhar o pot.

Underpair – Um par menor que as cartas comunitárias.

Underplay – Uma pequena aposta para atrair mais jogadores ao pote.

Underrolled – Possuir uma banca pequena em relação ao buy in do jogo que você está participando.

Unlimited Poker – Jogo onde não existem limites para apostas ou aumentos.

Up Card – Uma carta que é distribuída com a face voltada para cima.

Uphill – Tentar melhorar a mão.

UTG+1 – Under the Gun mais um, a segunda pessoa a falar no preflop.

UTG – Under the Gun, first a primeira pessoa a falar no preflop.

V

Valet - Valete em Francês.

Value - O mesmo que ‘apostar por valor’. Significa que você quer que seu adversário pague a sua aposta – diferentemente de um blefe.

Variance - É a variância positiva ou negativa sofrida no bankroll.

VB – Value bet, aposta com a melhor mão para extrair fichas do adversário.

Verbal Bet - Uma aposta oral, falada.

Verbal Declaration - Uma declaração oral.

Vest Holdout - Dispositivo escondido sob o colete do trapaceador.

Video Poker Machine - Máquina de vídeo poker (video slot machine) baseada em draw poker (mas na verdade não é uma forma de poker), com símbolos de cartas, em que os jogadores tentam fazer várias combinações de mãos de poker.

Vigorish - Comissão da casa, taxa de administração, rake.

Village People - Quatro Damas.

Villian is 24/10/3(98) - Estatísticas mostrando VPIP/PFR%/AF em 98 mãos jogadas.

Visible Cards - Cartas expostas a todos os jogadores.

VPIP – Voluntarily put money in the pot, dinheiro colocado voluntariamente no pot.

W

WA/WB – Way ahead, way behind, muito na frente ou muito atrás (ex. AK num flop A65. Ou o oponente tem Ax ou uma mão pior e você está muito na frente dele, ou ele tem A6, A5, 65 ou trinca e você está muito atrás dele).

Walk the Table – Ganhar automaticamente o pote por inteiro com uma carta ou mão específica.

Walk – Quando todos os jogadores dão fold até o Big Blind.

Walking Sticks – Par de setes.

Wash – Embaralhar.

Window – Uma carta exposta ou mostrada por um jogador ao fim de uma mão.

Worst Hand- Pior mão, uma mão perdedora.

WP - Well Played, bem jogado.

WPT – World Poker Tour

WSOP - World Series of Poker.

Wtf - What the fuck?, indica surpresa ou indignação (“que merda é essa?”).

X

X-Post – Post feito em vários fóruns ao mesmo tempo.

Y

Yard – \$100.

Yeast – Aumentar uma aposta.

Z

Zombie – Um jogador sem expressões faciais, que não demonstra suas emoções, de difícil leitura.

Zuke – Gorjeta dada ao dealer ao fim de uma mão pelo vencedor do pot.

Anexo 1

Roteiro de Entrevista:

- Dados de identificação do entrevistado;
- Lembranças da infância: o brincar, os jogos (em especial jogos de cartas);
- A história profissional da família;
- A escolha profissional e seus determinantes;
- A formação profissional;
- A trajetória profissional até a escolha pela profissionalização no jogo de poker;
- O estudo e a formação para o jogo de poker;
- A escolha profissional atrelada ao poker frente à família;
- O estigma social;
- O que você faz em um dia típico de seu trabalho (explorando nuances de processo de trabalho, tempo diário de dedicação ao ofício e pausas, joga online e/ou em mesas compartilhadas com contato direto)?
- O jogo por lazer X o jogo por ofício;
- Como lida com a pressão pelo risco da perda?
- Qual sua relação com colegas de profissão;
- Você se considera pertencente a uma categoria ocupacional?
- Em sua opinião esse tipo de trabalho promove doenças orgânicas ou psíquicas?
- Em que momentos o trabalho lhe promove sofrimento?
- Você usa medicamentos por demandas emocionais?
- Usa substâncias que potencializam o seu rendimento no trabalho?
- Qual sua concepção de prazer e saúde no trabalho?
- Como você se sente em relação à sua profissão?
- Fale sobre o esforço, as longas jornadas, o glamour, a mídia, o dinheiro e o reconhecimento social;
- Como você analisa a liberdade no exercício de sua profissão?
- Você se sente reconhecido e gratificado?
- Quais suas expectativas em relação ao futuro?

Anexo 2

Regras do Texas Hold'em:

É um poker aberto, em que os jogadores recebem duas cartas fechadas e são dispostas cinco abertas sobre a mesa. Para vencer, o jogador deve combinar suas duas cartas fechadas com três das cinco abertas ou a melhor combinação, podendo usar as cinco cartas comunitárias.

São quatro rodadas de apostas: uma depois que os participantes recebem as duas cartas fechadas, outra assim que são colocadas na mesa três cartas abertas de uma só vez (chamadas de "Flop") e outras duas após serem abertas duas cartas na mesa (denominadas "Turn" e "River"), uma por vez, totalizando sete cartas em jogo para cada competidor. O Texas Hold'em não prevê troca de cartas.

Nesta variação de poker, antes das cartas serem distribuídas, os dois jogadores à esquerda do carteador (também chamado de "crupiê" ou "dealer" e identificado por um botão que fica à sua frente na mesa) devem fazer suas apostas, chamadas "Small Blind" e "Big Blind".

O Small Blind paga metade do valor da aposta do Big Blind e os outros participantes devem cobrir ou aumentar a quantidade de fichas apostadas para seguirem no jogo. Se alguém subir a aposta, os demais precisam pagar a diferença para jogarem.

Distribuídas as cartas fechadas, o jogador à esquerda do Big Blind poderá sair do jogo, cobrir a aposta ou aumentar o valor (também chamado de "relançar"). Os outros participantes também optam por umas destas três jogadas. Ao final desta primeira rodada de apostas, o crupiê (carteador) apresenta o Flop (as três cartas abertas iniciais).

Acontece então a segunda rodada de apostas, iniciada pelo jogador à esquerda do crupiê. Em seguida, o carteador coloca o Turn na mesa (a quarta carta aberta). Segue-se outra rodada de apostas, iniciada novamente pelo jogador à esquerda do crupiê. Encerrada a terceira rodada de apostas, é colocada na mesa o River (quinta carta aberta).

Os participantes então fazem a última rodada de apostas e mostram seus jogos (conhecido como "showdown"), a começar pelo último que abriu as apostas ou relançou.

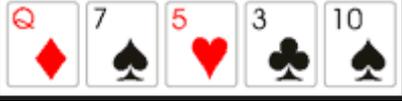
Somente este jogador tem obrigação de mostrar seu jogo. Os demais, se perceberem que não podem vencer, podem deixar suas cartas escondidas. Porém, se alguém possuir um jogo maior, deve mostrar a todos. A maior combinação leva todas as fichas.

Existem algumas variações no Texas Hold'em quanto ao limite máximo no valor de uma aposta. O No Limit Hold'em permite o chamado "all-in", ou seja, apostar tudo que se tem. Porém, nenhuma aposta pode ser inferior ao "pingo", o valor apostado para entrar na partida.

O Limit Hold'em só aceita o valor máximo definido pelos jogadores no início da partida, que poderá ser apostado após o Turn e o River e apenas a metade poderá ser colocada no Flop. Já o Pot Limit Hold'em aceita que o jogador aposte no máximo a quantidade de fichas colocadas na mesa até aquele momento.

Abaixo seguem as jogadas possíveis sendo a número 1 de maior valor e a número 10 com menor valor dentro do jogo:

	Jogada	Descrição	
1	Sequência Real	São 5 cartas seguidas do mesmo naipe (paus) do 10 até ao As. Apesar de em alguns campeonatos regionais aceitarem o Royal Straight Flush com outros naipes, a jogada original é feita com o naipe de paus, visto que a mesma se refere ao sistema de troca do velho oeste americano	
2	Sequência de mesmo naipe	São 5 cartas seguidas do mesmo naipe que não seja do 10 até ao As.	
3	Quadra	São 4 cartas iguais, caso de empate ganha o jogador com a Quadra ou Poker mais alta.	
4	Full House, Full Hand, Fula ou Fullen	Uma trinca e um par, caso de empate ganha o jogador com o trinca mais alta, caso permaneça o empate ganha aquele com o maior par, caso permaneça o empate o pote é dividido.	
5	Flush ou Cor	São 5 cartas do mesmo naipe sem serem seguidas, caso dois jogadores possuam Flush ou Cor ganha aquele que possuir uma outra carta mais alta, caso nenhum	

		dos jogadores possuam outras cartas ocorre um empate.	
6	Sequência	São 5 cartas seguidas sem importar o naipe, caso empate ganha aquele com a maior sequência.	
7	Trinca ou Trio	São 3 cartas iguais mais duas cartas diferentes, caso empate ganha aquele com a maior trinca.	
8	Dois Pares	São 2 pares de cartas, caso empate ganha aquele com maior par maior, se empatar ganha o que possuir o maior par menor, caso empate ganha aquele que possuir a maior carta.	
9	Par	São 2 cartas iguais e três diferentes, Caso empate ganha aquele que possuir o maior par, caso empate ganha aquele que possuir a maior carta.	
10	Carta Alta	Ganha quem tiver a carta mais alta.	

Fonte: <https://sites.google.com/site/pokerlentos/classificacao-das-jogadas>. Acesso em 12/11/2012 às 10h17min.

Anexo 3

Testemunho (MAVCA, 2011, p. 111-113):

Por mais que artigos e livros expliquem a simples matemática, diversos jogadores consideram isso algo sem importância. Vou colocar aqui um testemunho de um famoso jogador de cash live do Rio que quebrou por não respeitar seu BR. Ele me deu esse testemunho exatamente para tentar ajudar a qualquer um que passe pelo mesmo problema. Espero que, com isso, você entenda a importância de jogar dentro de seu BR, dentro de sua zona de conforto. Doyle Brunson escreveu em um de seus livros: “Todo jogador de poker já quebrou uma vez.” Verdade ou não, você precisa evitar chegar até o final para descobrir. Por isso, mesmo para aqueles que são vencedores, a disciplina é fundamental.

Minha história com o poker começou em um animado home game na casa de um amigo, no condomínio da minha ex-namorada. As pessoas que jogavam eram amigos da quadra de tênis. Era um jogo bem baratinho, em que não havia “perigo” de haver grandes perdas. Pensávamos que aquele era um programa como outro qualquer, como ir ao cinema, ir ao teatro etc.

Após alguns meses, resolvemos conhecer o mundo do poker on-line, afinal, o jogo era tão fascinante que não conseguíamos mais esperar mais 7 dias para nos reunirmos novamente no fim de semana para jogar. Precisávamos jogar durante a semana! Lol.

Após fazer o primeiro depósito em um famoso site de poker online, conheci esse mundo fantástico que, sem dúvida, enche os jogadores de esperança: ficar rico. Estudava, jogava, estudava, jogava, até me sentir preparado para jogar meu primeiro torneio (multimesas). Lembro-me da excitação que sentia no dia. Tratava-se de um \$10+1, em que mais de 10 mil pessoas jogaram. Que chances eu teria? Nenhuma, claro! Pois bem, após meu fracasso inicial, passei a conhecer o mundo dos *sit and go* on-line, e foi com essa ferramenta que eu construí meu bankroll.

Passei da casa dos dois, três, quatro dígitos e fui crescendo e crescendo. Sentia-me poderoso, forte, imbatível. Fiz um bankroll que enfim me permitisse voos mais altos, como cash live (mundo do qual até então eu estava muito distante). Iniciei no *cash live* em um tradicional clube carioca, jogando NL200 (\$1/\$2).

Obtive ganhos e perdas, mas tudo dentro do meu bankroll. Os resultados começaram a aparecer e tornei-me um vencedor. Após uns oito meses, mesmo sem o bankroll necessário, me sentei pela primeira vez em uma mesa NL1000 (\$5/\$10).

Nossa, que adrenalina! Potes enormes, jogadores fracos, casa superconfortável. Era o melhor ambiente possível. Senti-me em casa. Passei exatos 10 meses jogando mais ou menos uma vez por semana, sem perder \$1 sequer. Era um sonho do qual eu não queria acordar. Passei a ser respeitado, admirado, e ter todas as regalias no mundo do cash, que antes eu achava que só um “campeão” de torneios poderia ter.

Em paralelo a isso, meu padrão de vida foi drasticamente elevado. Passei a gastar muito dinheiro com coisas absolutamente desnecessárias. Gastava com viagens, shopping, joias, presentes para a namorada, eletroeletrônicos, enfim, tudo o que estivesse ao meu alcance e que me “desse vontade”. Inclusive um carro zero. E foi a partir da compra do meu carro – para ser preciso, na mesma semana da compra – que as coisas na mesa de poker começaram a tomar um rumo diferente. Eu não sabia, mas estava sendo apresentado a tal da “bad run”, ou o famoso “downswing”, pelo qual todos os jogadores de poker passam na vida (pelo menos uma vez, pois muitos quebram feio e param de jogar para sempre após esse período).

Com a minha mudança de vida em virtude da compra de muitos bens, e em paralelo esse momento ruim nas mesas, encontrei-me completamente sufocado e com um dilema enorme: “Estou sem grana, pois gastei muito, mas preciso jogar para pagar as contas que assumi com esses bens. O que faço?” A resposta não demorou muito a aparecer no meu cérebro. Eu deveria jogar. É óbvio que esse risco não foi devidamente calculado por mim, pois, como todo jogador de poker, eu tinha um sentimento gigantesco: a autoconfiança. Confio em mim. E não deveria. As coisas não continuaram muito boas e, infelizmente, cheguei a um ponto em que não tinha mais grana para jogar. Aí, nossa cabeça é mexida – e não somente nossa carteira. E quando você perde a cabeça, seu jogo desmorona. Fiz alguns acordos para pagar as dívidas assim que me equilibrasse novamente no meu emprego e deixei o poker de lado.

O que mais me chateava é que nesse mundo “discrição” é uma palavra que não existe; todas as casas de jogo do Rio de Janeiro se falavam e o comentário era um só: “Fulano quebrou”, “Fulano não tem mais crédito”, “Fulano é caloteiro”, enfim. Ouvi muita coisa. Apanhei calado. Mas eu estava ferido, não estava morto. Contava com a amizade de muitos ainda. E foi isso o que me deu força.

Passei a me equilibrar e fui pagando, um a um, o que eu devia, até que, quatro meses depois do colapso, eu não devia a mais ninguém. Foi um dinheiro que eu conquistei de forma suada, fazendo hora extra no trabalho, ou até mesmo vendendo itens supérfluos que eu havia adquirido. Mas o meu carro, eu me recusava a vender. E, por sorte, não precisei mesmo.

Bom, agora voltamos à estaca zero. Eu não devia a mais ninguém e estava estabilizado. Havia voltado a sorrir. Como deveria encarar o poker a partir de agora? Simples. Como um iniciante. Peguei \$50 com um amigo no mesmo site que eu começara a jogar dois anos antes, e comecei a jogar *sit and go* com limite *microstacks*. Tudo como antigamente. Comecei a ter resultados muito rápidos, ganhando o necessário por dia para viver muito bem, e em paralelo me planejei para administrar meus ganhos (coisa que eu nunca tinha feito). Com o tempo, consegui ganhar bastante jogando dessa forma, pois o risco era mínimo e o lucro era bem razoável. E, afinal de contas, eu estava jogando muito dentro de meu bankroll! Fui eleito pelo maior site de poker on-line do mundo o melhor jogador de *sit and go microstacks* do mundo de um determinado mês, com um percentual de ITM altíssimo (que honra!).

Em consequência a isso, consegui colocar todas as contas em dia, além de tudo, provei, não só a todos, mas a mim mesmo, que eu estava recuperado e que, se quisesse, poderia voltar a jogar live. Mas a diferença é que agora eu sabia a importância de ter um BR, por melhor jogador que você seja, e nunca mais me sentei numa mesa NL1000. Não queria passar pelas mesmas dificuldades por decorrência de não respeitar meus limites. E óbvio, não torrava mais meus lucros com qualquer coisa que acendesse luz ou tocasse música. Passei a valorizar meu dinheiro. Passei a economizar e guardar meus ganhos. E posso dizer a todos que se eu ouvisse um testemunho como essa na minha fase áurea do jogo live, com certeza, a forma com eu lidaria com o dinheiro e com o jogo seria diferente.

Anexo 4

A saúde do jogador (MAVCA, 2011, p. 397-400):

O jogo de poker, embora não pareça, pode trazer diversos problemas para a saúde. Logicamente, as casas de poker já não permitem mais o cigarro, como ocorria antigamente, e que era de um mal incalculável para o pulmão dos frequentadores que se tornavam fumantes passivos do mais alto grau.

No entanto, diversos outros problemas podem ocorrer com a saúde daqueles que escolheram o poker como forma de vida ou utilizam esse entretenimento durante muitas horas por semana. Apesar de não ser um esporte de alto impacto, como futebol, vôlei, tênis ou basquete, o corpo de um jogador profissional sofrerá graves lesões provocadas por má postura do corpo ou por lesão por esforços repetitivos (LER). Esse conjunto de problemas atinge músculos, tendões e articulações dos membros superiores (dedos, mãos, punhos, antebraços e braços) e, eventualmente, membros inferiores e coluna vertebral (pescoço, coluna torácica e lombar). Existe relação direta com as exigências das tarefas, ambientes físicos e organização do trabalho.

Por causa dessa realidade, aqueles que passam mais de 20 horas semanais nesse hábito devem ficar atentos para sua qualidade de vida.

Em busca de melhorar no jogo, os jogadores focalizam na estratégia aplicada, nos estudos, na matemática, enquanto sua postura inadequada poderá afetar no resultado do jogo e também em sua saúde.

Alguns dos principais sintomas podem ser agressividade, ansiedade, estresse, insônia, desconforto e doenças como:

LOMBALGIA.

Também conhecida como dor nas costas. É o tipo de dor mais comum entre os jogadores. Dos distúrbios dolorosos que acometem o homem, a dor nas costas tem incidência menor apenas do que a dor de cabeça (cefaleia).

TENDINITE.

É a inflamação de um tendão; surge usualmente devido ao excesso de repetições de um mesmo movimento, também conhecida como LER (Lesão por Esforço Repetitivo). Com a difusão da informática, tornou-se uma importante doença ocupacional.

Em consequência, essa condição afeta pessoas que gastam um considerável tempo realizando uma mesma tarefa, quer em trabalho, quer em lazer. Dentre os grupos mais afetados, estão as pessoas que utilizam demais o mouse de um computador. A tendinite provoca dores muito fortes e pode resultar em incapacidade física. Os primeiros sintomas são uma sensação de dormência nos dedos, mãos frias e dificuldade de realizar tarefas simples como apertar um botão.

Sendo a tendinite é uma condição de difícil tratamento, com longas sessões de fisioterapia, a melhor solução seria uma prevenção eficaz. As medidas preventivas mais aconselhadas incluem a realização de pausas frequentes no trabalho e a diversificação de movimentos realizados. Por isso, faça alongamentos em cada pausa de um torneio ou de uma sessão.

BURSITE.

Inflamação da bursa, pequena bolsa contendo líquido que envolve as articulações e funciona como amortecedor entre ossos, tendões e tecidos musculares. Dentre os locais mais afetados está o ombro, devido à grande quantidade de bursas existentes ali. No caso dos jogadores de poker, essa inflamação pode aparecer também pelos movimentos repetitivos ao se utilizar o mouse de maneira equivocada, causando dor e restrições dos movimentos.

SÍNDROME DO TÚNEL DO CARPO.

Essa síndrome é caracterizada por dor, alterações da sensibilidade ou formigamentos no punho, geralmente associada com movimentos manuais inadequados ou repetitivos. Esse problema está se tornando mais comum nos últimos anos, por causa dos computadores e as lesões por esforço repetitivo (quase metade dos problemas ocupacionais é causada pelo LER).

Os movimentos repetidos sem o tempo adequado de recuperação são responsáveis pela inflamação e edema do túnel do carpo. Na síndrome do túnel do carpo, os tendões são irritados e edemaciam, empurrando o nervo mediano em direção a esse ligamento, causando dor nessa região.

SÍNDROME CERVICOBRAQUIAL.

Com essa síndrome, além da dor cervical, acrescenta-se a irradiação da dor para o membro superior devido à compressão dos nervos ao atravessar os músculos do pescoço.

FADIGA VISUAL.

Também conhecida como síndrome do usuário do computador. É o cansaço visual causado pelo uso prolongado da tela de um computador, já que nossa visão não foi criada para encarar uma tela do monitor de computador durante muitas horas.

Os monitores são compostos de pixels (minúsculos pontos), nos quais o olho não consegue foco. O usuário de computador tem que “focar e refocar” para manter as imagens bem definidas. Outro fator importante são as 16,7 milhões de cores geradas pelo monitor de vídeo, que sobrecarregam a musculatura responsável por regular a entrada de luz até a retina. Além disso, com o uso prolongado do computador, é diminuída a frequência com que piscamos, causando olhos secos e doloridos. Como resultado, a habilidade para focar diminui e podem ocorrer dores de cabeça e no pescoço.

Os principais sintomas são: olhos irritados, ressecados e vermelhos, com coceira ou lacrimejamento; fadiga, sensibilidade à luz, sensação de peso das pálpebras e dificuldade em atingir o foco; enxaquecas, dores lombares e espasmos musculares.

VARIZES.

Varizes são veias dilatadas e tortuosas que se desenvolvem sob a superfície da pele. Dependendo da fase em que se encontram, podem ser de pequeno, médio ou de grande calibre.

O local mais comum do problema ocorre nos membros inferiores: pés, pernas e coxas.

O sangue é bombeado pelo coração para dentro das artérias, que, por sua vez, levam esse sangue para todas as partes de nosso corpo. As veias têm como função drenar o sangue de volta para o coração. A circulação, que é esse caminho que o sangue percorre desde a sua saída do coração pelas artérias até o seu retorno pelas veias para o coração, pode ter problemas, dentre diversos fatores, ao se passar muito tempo numa mesma posição (sentado ou em pé). Um primeiro sintoma de que a nossa circulação não está ocorrendo da melhor forma é quando terminamos um dia de poker e sentimos o aparecimento de câimbras.

No que concerne ao âmbito do trabalho, o tempo 4 horas sequenciais/diárias poderá levar a um comprometimento de LER/DORT (lesões por esforços repetitivos e doenças osteomusculares relacionadas ao “trabalho”); assim, para aqueles que têm o poker como uma profissão e os jogadores que costumam gastar muito tempo “brincando” com o poker, é melhor se precaver:

- Cuide de sua postura. Uma cadeira confortável é fundamental. Sente-se confortavelmente com os pés apoiados no chão e coluna no encosto da cadeira (que deve ter apoio para os braços).
- Jogando ao vivo, não fique debruçado sobre a mesa. Mantenha uma distância confortável entre a mesa e a cadeira.
- Habitue-se a dar intervalos de 5 a 10 minutos a cada hora. Nos intervalos dos torneios ou entre as sessões, levante-se e faça alongamentos, flexionando braços e pernas. A luminosidade da tela faz as pupilas se fecharem, provocando esforço muscular, além de causar sonolência e cansaço visual. Com essas paradas, você se tornará mais relaxado e menos tenso.
- Atenção especial àqueles que fazem uso constante de determinadas bebidas energéticas. Pode parecer que elas fazem você jogar melhor e ganhar mais dinheiro! Você fica mais atento, sua agilidade mental é acrescida e você adquire até mesmo mais resistência para efetuar um grind mais extenso. No entanto, fazer delas um hábito pode ser extremamente prejudicial ao seu corpo no longo prazo. Primeiramente, porque os seus efeitos vão se tornando mais brandos a cada vez que as consumimos. Segundo, porque o esforço mental constantemente turbinado por essa bebida durante alguns dias faz sua cabeça “fritar” e, como resultado, você conhecerá enxaquecas e dores de barriga terríveis. Acredite: no final das contas, você se arrependerá. Se quer tomar energético, faça uso de alguns naturais que já existem no mercado.
- Pisque com frequência. Ao usar o computador, o usuário movimenta pouco o globo ocular e pisca, em média, cinco vezes menos que o normal. Piscar é importante, porque fortalece a musculatura dos olhos e ajuda na manutenção da sua umidade. Se puder, utilize um filtro antirreflexo na tela do computador.
- Ao jogar pela internet, seu monitor deve estar a pelo menos 50 cm de seus olhos, evitando ardência e fadiga visual. Coloque-o na linha de sua visão, evitando o esforço desnecessário de levantar e abaixar a cabeça para concentrar-se na tela.

- Ao utilizar o mouse, evite fazê-lo apenas com o punho. Apoie a palma da mão e o braço. Assim você evitará dores no ombro e no pescoço.
- Quando você não age corretamente, seu corpo reclama. Dê ouvidos a ele. Aprenda a usar essas pausas para os exercícios de alguns minutos a cada hora. Embora não pareça importante, você irá sentir grandes diferenças, diminuindo o estresse físico e mental.
- Não hesite em consultar um profissional habilitado se precisar de ajuda para mudar radicalmente sua postura em frente ao computador. Seu corpo e seu empenho mediante aos resultados do poker vão agradecer, tenha certeza!
- Quando se sentir estressado, pare um pouco e descanse. Programe uma viagem com a família ou amigos e “esqueça” do poker durante alguns dias por ano.

EXERCITE-SE!

O jogador de poker tende a ficar longas horas sentado, dormir mal, se alimentar mal e engordar. Tudo isso vai acabando com a sua saúde. O problema não é só a piora da saúde, mas a piora dos resultados no poker, especialmente para os jogadores de torneios. Para suportar bem as longas horas jogando poker, manter a concentração e conseguir jogar seu jogo A o tempo todo, é necessário um bom preparo físico.

Um grande conselho que posso dar a você é o de manter o corpo são. Faça exercícios regularmente. No mínimo três vezes na semana, faça um exercício aeróbico de 1 hora. Correr, nadar, caminhar, pedalar, enfim, alguma atividade que libere a endorfina, nos dando a sensação de prazer ao mesmo tempo em que mantém o corpo fortalecido e rijo para a dura rotina de ser um jogador. Praticar um esporte com mais alguém (tênis, squash, vôlei, futebol etc.) pode ser ainda mais divertido e nos ajuda a desviar o foco de nossa rotina, aliviando a mente do stress acumulado. Além disso, essa vida social é importante e não devemos deixá-la de lado.