

HOMO LUDENS OU ILUDENS? UM ESTUDO SOBRE A LUDOPATIA

Londre Cândido de Andrade

Mestre em Teologia Moral pela Academia Alfonsiana (*Alfonsianum*) de Roma. Mestrando em Direito Canônico Instituto Superior de Direito Canônico do Rio de Janeiro – Extensão em Goiânia. E-mail: candidusbr@gmail.com

Resumo: Nesta análise, a primeira de duas partes, aborda-se o tema do jogo desde um ponto de vista antropológico, expressão da capacidade recreativa do homem, suscetível a uma tendência alienadora que pode gerar graves distúrbios comportamentais. O estudo verifica a dimensão antropológica existencial do jogo, observando os aspectos ontológicos do homo ludens nas suas diversas perspectivas, principalmente no que tange à ludopatia atual, procurando entender os fenômenos ligados à dependência, os transtornos e as consequências do jogo.

Palavras-chave: Jogo. Ludopatia. Comportamento. Dependência.

Abstract: In this analysis, the first of two parts, the theme of the game is approached from an anthropological point of view, an expression of man's recreational capacity, susceptible to an alienating tendency that can generate serious behavioral disorders. The study verifies the existential anthropological dimension of the game, observing the ontological aspects of homo ludens in their various perspectives, especially with regard to current ludopathy, seeking to understand the phenomena related to addiction, the disorders and the consequences of the game.

Keywords: Game. Ludopathy. Behavior. Dependency.

Resumen: En este análisis, la primera de dos partes, se aborda el tema del juego desde un punto de vista antropológico, expresión de la capacidad recreativa del hombre, susceptible de una tendencia alienante que puede generar graves trastornos de conducta. El estudio verifica la dimensión antropológica

existencial del juego, observando los aspectos ontológicos del homo ludens en sus diferentes perspectivas, especialmente en lo que respecta a la ludopatía actual, buscando comprender los fenómenos relacionados con la adicción, los trastornos y las consecuencias del juego.

Palabras clave: Juego. Ludopatía. Comportamiento. Dependencia.

Sommario: In questa analisi, la prima di due parti, viene affrontato da un punto di vista antropologico il tema del gioco, espressione della capacità ludica dell'uomo, suscettibile di una tendenza alienante che può generare gravi disturbi comportamentali. Lo studio verifica la dimensione antropologica esistenziale del gioco, osservando gli aspetti ontologici dell'homo ludens nelle loro diverse prospettive, soprattutto per quanto riguarda l'attuale ludopatia, cercando di comprendere i fenomeni legati alla dipendenza, i disturbi e le conseguenze del gioco.

Parole chiave: Gioco. Ludopatia. Comportamento. Dipendenza.

Résumé: Dans cette analyse, première des deux parties, le thème du jeu est abordé d'un point de vue anthropologique, expression de la capacité récréative de l'homme, susceptible d'une tendance aliénante pouvant générer de graves troubles du comportement. L'étude vérifie la dimension anthropologique existentielle du jeu, observant les aspects ontologiques de l'homo ludens dans leurs différentes perspectives, notamment en ce qui concerne la ludopathie actuelle, cherchant à comprendre les phénomènes liés à l'addiction, les troubles et les conséquences du jeu.

Mots-clés: Jeu. Ludopathie. Comportement. Dépendance.

INTRODUÇÃO

Em qualquer vocabulário de língua portuguesa, na descrição da palavra jogo, encontramos: atividade de crianças ou adultos para o divertimento, recreação ou desenvolvimento das qualidades físicas e intelectuais. Uma descrição do tipo deixa, porém, tantas perguntas. O jogo seria então uma ação provisória, que tem um fim em si, para o homem seria uma pura e prazerosa satisfação intrínseca.

E aqui começa o desejo de mergulhar ao interno do homem, essa maravilha e esse paradoxo: saber o porquê o homem é *ludens*. É necessária uma descrição onto-fenomenológica, não somente no *quid* e no *quibus*, mas também no modo, ou seja, *quomodo*. A partir da condição existencial, percebida dentro da análise, é comum a todos os homens, em todos os tempos e espaços, encontramos aquilo que ele é, ou seja, *homo ludens*, capaz de recrear, capaz de fantasia com criatividade, não menos importante que o *homo sapiens* ou *homo faber*.

Mas além desses adjetivos, existe aquele do homem pós-moderno: *homo illudens*, ou seja, aquele do pseudojogo, perdendo as suas características fundamentais, tais como: liberdade, criatividade, socialização, gratuidade e todo o significado ontológico e antropológico. Hoje o *homo ludens* é doente, bastaria pensar um pouco, naquilo que o homem mesmo pensa quando escuta a palavra jogo, e os sentimentos que o acompanham na resposta.

Mesmo nas formas não problemáticas, nas quais no jogo prevalece à dimensão lúdica e relacional, positiva e humanizadora, se revela uma tendência a polarizar ao redor do ganho, baseado na aleatoriedade, que insinua dúvidas sobre o valor do trabalho, do repouso, da criatividade, da paciência, da qualificação pessoal, uso responsável do tempo e dos recursos e da solidariedade.

A DIMENSÃO ANTROPOLÓGICA EXISTENCIAL DO JOGO: ASPECTOS ONTOLÓGICOS DO HOMO LUDENS.

Em um longo tratado de antropologia filosófica, o antropólogo italiano Palumbieri¹ desenvolve uma análise da constituição (que se refere à estrutura do ser) e da concentração (que se refere à forma do ser), mas diz que é necessário um complemento como aquele da condição (que se refere ao modo de ser dessa estrutura e dessa forma). O autor parte evidenciando que a vida humana é marcada pela angústia, no sentido literal, uma estreiteza existencial, desconforto, resistência, ou seja, de limite, isso significa não perfeição, não expansão, constrangimento do ser, que contrasta com a tensão presente no ser, esses dois movimentos opostos, que se encontram no homem.

Palumbieri afirma² que a condição humana é a necessidade existencial de ser em uma situação, tendo, porém, limites ligados à especificação do ser, se observa que, quando se diz não ser, não quer dizer vazio de ser, ou falta de algo, mas conotação de uma diversidade, especificação do ser, uma condição. As áreas de limite³ são oito: nível de espaço, tempo, comunicação, sexualidade, operacional, tendencial, envolvimento, existencial e final. Aquele que vem tratado em seguida é aquele do nível tendencial, ou seja, a dimensão lúdica ou jogo, como recreação e invenção, graças à fantasia existencial. E que o jogo do ponto de vista antropológico é uma ação de expressão do homem, assim como existe uma ação de contemplação e de trabalho, existe também uma ação lúdica é nessas três dimensões que o homem realiza a sua essência. Todas essas três formas são colocadas ao interno da condição humana.

Na viagem no interno do *homo ludens*, segundo Palumbieri, uma dimensão importante é a liberdade⁴. Mesmo se o jogo tem as suas regras,

¹ Cf. PALUMBIERI Sabino. *L'Uomo, questo paradosso*. Antropologia filosofica 2, Trattato sulla concentrazione e condizione antropologica. Roma: Urbaniana University Press, 2000.

² Cf. Id. *L'Uomo meraviglia e paradosso*. Trattato sulla costituzione, concentrazione e condizione antropologica. Roma: Urbaniana University Press, 2012.

³ Cf. PALUMBIERI, *L'Uomo, questo paradosso*, p. 135.

⁴ *Ibidem*, p. 317.

todavia, o jogador permanece com a liberdade, e a percepção dessas, é sempre presente no jogo. A liberdade é também sair de esquemas ordinários e o momento lúdico fornece essa percepção. Também a criatividade⁵, o jogo possui a dimensão essencial também de socialização. É sociabilidade⁶ é chamada no jogo a exprimir-se, a afinar-se, e medir-se, disciplinando as intemperanças do *ego*, canalizando para uma direção pacífica, coexistência com a aceitação da alteridade. É a convergência de diversidade, mirando os mesmos objetivos de duas ou mais criatividades em movimento. Esta é a harmonia. E sobre essa se baseia a educação comunitária da atividade lúdica.

Palumbieri, fala do binômio do comportamento de quem joga com desinteresse no sentido indicado, se revela no fundo, caracterizado de dúplice comportamento: *seriedade e serenidade*⁷. A seriedade é fornecida nas regras que, mesmo se informais, muitas vezes é necessário respeitar. Serenidade, porque constitui atividade desapegada do habitual modo da relação e porque graças ao envolvimento, dá um sentido de prazer, dá ao ser um bem estar. O jogo é o ponto de síntese mais significativo entre seriedade e serenidade.

O HOMO LUDENS, SEGUNDO RAHNER

Para Rahner também, o *homo ludens* é sempre *sério e sereno*⁸, um homem do sereno desapego espiritual, um homem por assim dizer, da alma elegante, invencivelmente protegido e mesmo assim trágico, que ri e que chora. Somente aquele que souber conciliar espiritualmente esses dois aspectos, será o verdadeiro *homo ludens*. Segundo Rahner, se fosse somente *ludens* deveríamos definir um jogador perdido por leveza; se fosse só *homo*, seria um desesperado, e afirma, o *homo ludens* é em síntese aquele que é sério e sereno, humorista natural, sabe rir mesmo entre as lágrimas e encontra no fundo toda a serenidade terrena, a face da insatisfação.

⁵ *Ibidem*, p. 318.

⁶ *Idem*, p. 318.

⁷ Cf. PALUMBIERI, *L'Uomo, questo paradosso*, p. 320-321.

⁸ RAHNER, Hugo. *Homo ludens*. Brescia: Paideia, 1969, p. 32.

Existe ao mesmo tempo, a síntese no jogo organizado como o esporte da liberdade e da disciplina, da espontaneidade e da regra, da iniciativa pessoal e do espírito comunitário, do desejo de vitória e da aceitação da derrota, do princípio da fantasia e daquele real. O jogo na sua estrutura e no seu exercício presente na dialeticidade do homem e da realidade da existência. E se transforma assim, em uma boa escola de vida. O jogo é a esse ponto, o lugar manifestação antropológica em uma das formas privilegiadas. É o ponto de convergência do exercício de todas as dimensões e das operações do homem, daquelas corpóreas e daquelas metacorpóreas, mas convergentes em síntese vital.

O HOMO LUDENS, SEGUNDO JOHAN HUIZINGA

A tese central de Huizinga (1872-1945) denominada *Homo Ludens* é a de que o jogo é uma realidade originária, corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e poesia, permanecendo subjacente em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também na do combate e na da guerra em geral. Segundo a contribuição de Huizinga: "O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica"⁹.

Afirma ainda que esse aspecto existe já antes da cultura humana, visto encontrar-se também entre os animais. Como nos lembra o autor: quem já não observou a brincadeira movimentada de um grupo de cachorrinhos sobre a relva de um jardim? Todavia, o significado geral do jogo, Huizinga trata sobre a noção de jogo vista em sua expressão na linguagem, nas

⁹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Prospectiva, 2012, p. 3.

muitas línguas conhecidas. Segundo ele a palavra jogo adquire diversos significados conforme as traduções, conforme as nuances contidas em torno da noção tal como se manifesta nas diferentes línguas, como vimos no início nas línguas portuguesa e inglesa.

O HOMO LUDENS, SEGUNDO ROGER CAILLOIS

Quase com a mesma orientação de Huizinga, Caillois (1913- 1978), aponta as características do jogo: a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina o caráter improdutivo de não criar nem bens, nem riqueza e suas regras. O intelectual francês desenvolveu uma abordagem particular sobre o homem em suas relações com o jogo, o sagrado, o profano, o mito, o ritual, a festa e as diferentes culturas. Considerar os jogos como importante recurso sociológico, significa acreditar em seu potencial de compreensão social. O jogo só pode ser uma fonte da sociologia se ele permitir o desvendamento e a compreensão da estrutura cotidiana de certo local, além disso, sua prática deve influir diretamente na vida das pessoas, ou seja, não pode ser considerado como uma atividade banal e frívola. Coerentemente, um estudo criterioso dos jogos nos permite averiguar os próprios costumes, normas e padrões aceitos e não aceitos de determinada população, seria suficiente observar o fenômeno do futebol no Brasil. Os jogos prediletos de uma comunidade representam muito mais do que o principal passatempo, pois sua prática interfere, de acordo com Caillois, na história da autoafirmação da criança e na formação da sua personalidade¹⁰.

Além disso, as atividades lúdicas podem refletir, mas não como um espelho, as principais atividades laboriosas realizadas em certa sociedade, pois interiorizam em seus participantes alguns objetivos propalados pela própria sociedade da qual se faz parte, por exemplo, sociedades cooperativas tendem a construir seus jogos de uma forma mais harmônica

¹⁰ CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1967, p. 15.

e altruísta, enquanto nas sociedades competitivas, o maior prazer dos jogos consiste em vencer o outro, o desenrolar dessa atividade só tem graça quando um perde e outro ganha. Isto posto para Caillois, não seria absurdo algum supor que uma dada época, possa ser definida pelos seus jogos, pois seu desenrolar oferece linhas de força sobre as principais características da natureza social. Uma melhor visualização deste exemplo pode ser oferecida pela análise de dois jogos extremamente influentes em seu tempo, quais sejam: jogos de gladiadores no Império Romano e os esportes praticados nas sociedades capitalistas atuais.

Porém, uma investigação criteriosa sobre a prática desses jogos, nos permite visualizar que ele também representava de maneira disfarçada a política do pão na sociedade romana medieval, já que os gladiadores eram em sua totalidade escravos capturados nas guerras vencidas por Roma; os quais eram duplamente explorados tanto na produção de alimentos como na distração das massas populares. Hoje os esportes se tornaram a principal atividade lúdica realizada pelos homens na sociedade e sua estruturação podendo ser observada na própria constituição do regime capitalista.

O capitalismo, enquanto regime sócio-político-econômico se baseia no princípio da livre concorrência e da igualdade formal de direitos, característica essa presente no interior de qualquer atividade esportiva, já que o transcorrer das ações pressupõe a oportunidade de que o melhor, efetivamente vença na sociedade, além disso, o palco do jogo deve ser igualitário para não possibilitar qualquer vantagem aos jogadores, fato que quebraria o princípio da livre concorrência. Caillois destaca os jogos de competição como um excelente meio para a inserção das crianças em sociedades competitivas e capitalistas, pois permite que elas se constituam na mesma lógica histórica que a sociedade necessita, ou seja, são potentes instrumentos de aprendizagem.

Acreditamos que o elemento mais precioso da obra de Caillois está diretamente relacionado à classificação da natureza social dos jogos, assim

sendo, em qualquer jogo podem ser encontrados pelo menos um dos quatro elementos descritos pelo autor, a citar, *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Descrevemos abaixo as principais características de cada um desses quatro elementos para uma melhor visualização das características gerais dos jogos.

- Agôn*¹¹: Trata-se do combate a partir da criação artificial de um ambiente de igualdade, e oportunidades entre os competidores, os quais disputarão o jogo com o objetivo de verificar de quem é a supremacia em determinada qualidade, como a rapidez, a resistência, o vigor, a memória, o engenho, a qual é idealmente exercida em um ambiente controlado e sem ajuda externa. Exemplos de jogos pertencentes a esta categoria: encontros desportivos, xadrez, dama, bilhar etc.
- *Alea*¹²: é um termo latino para um jogo de dados. Nessa categoria incluem-se os jogos baseados na sorte, em franca oposição ao *agôn*. A decisão não depende do jogador, ele não tem participação. O seu adversário é muito mais o destino do que outro jogador. Se *oagôn* exige a responsabilidade individual, *aalea* reivindica a demissão da vontade e a entrega ao destino. Anula as superioridades individuais e coloca todos os jogadores no mesmo nível à mercê do veredicto do acaso. Exemplos de jogos pertencentes a esta categoria: roleta, cara ou coroa, loteria etc.
- Mimicry*¹³: O autor justifica a nomeação da categoria com esse termo inglês — que significa mimetismo, literalmente o mimetismo dos insetos— devido ao caráter orgânico, radical, do impulso que suscita. Essa categoria trata dos jogos que criam um universo fechado convencional **imaginário**, que supõem a adoção da **ilusão**. Exemplos de jogos: teatro, competição de máscaras.
- Ilinx*: No grego significa turbilhão das águas. Dele deriva na mesma

¹¹ CAILLOIS, *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, p. 35.

¹² *Ibidem*, p. 37.

¹³ *Ibidem*, p. 41.

língua o designativo da vertigem:ilingos.¹⁴ A perturbação provocada é frequentemente buscada como um fim em si mesmo. Exemplo de jogos: dervixes e voladores mexicanos, parques de diversões, globo da morte etc.

A competição, a sorte, a simulação e a vertigem, nem sempre se encontram isoladamente. Existem inúmeros jogos que associam esses elementos juntos. Se as tomarmos duas a duas, essas quatro posturas fundamentais, permitem em teoria, seis, e só seis combinações possíveis. Cada uma delas se encontra, por seu turno, associada a uma das outras três: competição-sorte (agôn + alea), competição-simulação (agôn + mimicry), competição-vertigem (agôn + ilinx), sorte-simulação (alea + mimicry), sorte-vertigem (alea + ilinx) e simulação-vertigem (mimicry + ilinx)¹⁵. Sobre estes quatro pilares se sustentam a classificação dos jogos de acordo com Caillois, sendo que além desta disposição em categorias, o referido autor também traz uma importante crítica aos processos alienantes que passaram a estarem presentes em diversos dos elementos anteriormente citados.

Para ele a alienação no jogo pode ser encontrada, quando ao fingir-se de outro se esquece do próprio eu, ou seja, quando existe uma perda de identidade de tal monta que o indivíduo não percebe a adoção de uma personalidade estranha, processo que pode ser observado nas quatro categorias descritas pelo autor. Nossas sociedades atuais se desenvolveram sobremaneira na capacidade de proporcionarem alienação para seus indivíduos, os quais precisam fugir da realidade presente para se sentirem mais extasiados tanto nos aspectos mentais como sociais e psicológicos.

¹⁴ *Ibidem*, p.43.

¹⁵ CAILLOIS, *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, p. 93.

PATOLOGIAS DA DIMENSÃO LÚDICA: UMA ANÁLISE DA LUDOPATIA ATUAL

DEFINIÇÃO DE DEPENDÊNCIA

Existem algumas dependências não químicas, porque não tem a ver com o uso de drogas legais ou ilegais, mas são chamadas também como dependências comportamentais, porque manifestam com particulares comportamentos que compulsivamente se repetem sem modo desordenado. Essas são ligadas a objetos, ações/atividades em si lícitas, atividades que acabam ocupando, invadindo a cotidianidade da pessoa, se transformando no centro da vida pessoal. Hoje essas são difusas e se tornaram um elemento comum dentro da psicopatologia moderna e pós-moderna as principais são: compras, jogos, computador, internet, TV, trabalho, dimensão afetiva, sexo e outras, que fazem do homem escravos, se transformando assim naquilo que a sociologia chama de sociedade hedonista.

Sobre a dependência do jogo, Paolo Rigliano psiquiatra e psicoterapeuta italiano, formula uma definição muito rica de significados, afirmando que esta é o encontro, entre o poder que tem a substância e o poder que a pessoa é disposta a atribuir a substância. Praticamente o sujeito, portador de uma série de características e de necessidades, encontrando o objeto da dependência que pode ser uma substância, comportamento ou uma relação, vive uma experiência particular, dada a reestruturação que em si sofre devido a este encontro¹⁶.

Um dos primeiros a estudar e a tratar extensamente de jogadores foi Bergler, ele classifica os jogos em três tipos: jogos de azar puros; os que combinam sorte e raciocínio; e os de raciocínio puro. E desenvolveu a teoria de que o jogador patológico tem um desejo inconsciente de perder.

O autor ainda descreveu seis características do jogador patológico: habitualmente se arrisca o jogo; obscurece todos os outros interesses, pois

¹⁶ Cf. RIGLIANO, Paolo. *In-dipendenze*. Torino: Gruppo Abele, 1998, p. 48.

toda energia do indivíduo é concentrada no jogo em detrimento de relações pessoais; é otimista e nunca aprende com a derrota; nunca para de jogar quando está ganhando; apesar de certo controle inicial, arrisca mais do que pode; há uma tensão entre “prazer/dor” e excitação durante o jogo¹⁷.

Alonso Fernandez¹⁸ ainda classifica as dependências em: dependências sociais ou legais, ou seja, tabaco, álcool, fármacos etc, ou de atividades socialmente aceitas como: comer, trabalhar, comprar, jogar, assistir televisão etc.; e dependências antissociais ou ilegais, ou seja, dependências de drogas e atividades ilegais, como por exemplo: opiáceos, cocaína, roubar, incendiar, estuprar etc. Alonso Fernandez esclarece que na primeira categoria, as novas formas de dependência sem drogas, são facilitadas pela inovação tecnológica e da nova civilização, por uma parte gera estresse e tédio e da outra estimula a tendência imediata de gratificação, fornecendo instrumentos apropriados.

O psiquiatra Hermano Tavares, o maior especialista do país em jogo patológico, diz em uma entrevista que “o perfil feminino de jogador patológico é diferente do masculino”¹⁹. Inclusive, afirma Tavares que “muitas declaram que nunca tinham jogado na vida, achavam tremendamente aborrecido ir às reuniões da igreja e ficar jogando tômbola ou aquele bingo interminável. Depois dos 40, 45 anos, quando os filhos saíram de casa, as preocupações diminuíram e não tinham muito o que fazer à tarde, uma amiga convidou-as para jogar bingo. Ficaram sabendo, então, que o jogo no computador era mais gostoso, mais divertido e mais rápido.”²⁰

Na mesma entrevista, um pouco antes, Tavares, tratando dos fatores que inclui personalidade, contexto e condição social, afirma que, as pessoas

¹⁷ Cf. BERGLER, Edmund. *The psychology of gambling*. Madison, CT: International Universities Press, 1957.

¹⁸ Cf. ALONSO-FERNANDEZ, Francisco. *Le altre droghe*. Roma: Universitarie Romane, 1999.

¹⁹ Entrevista com Livre-docente, professor médico colaborador do Departamento de Psiquiatria da USP, coordenador do Ambulatório do Jogo Patológico (AMJO) do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da FMUSP. Pesquisado em 10 de dezembro de 2015 em <http://drauziovarella.com.br/dependencia-quimica/jogadores-patologicos/> publicado em 21/09/2011. O Ambulatório do Jogo Patológico (AMJO), aberto em 1997, posteriormente renomeado para PRO-AMJO (Programa Ambulatorial do Jogo) com a finalidade de dar retaguarda clínica aos portadores de Jogo Patológico, popularmente conhecido como jogadores patológicos. O serviço se expandiu rapidamente em função da grande procura.

²⁰ *Idem*.

de classe média baixa estão mais sujeitas a desenvolver esse tipo de comportamento, embora o jogo seja democrático e atinja todas as classes sociais²¹. Os instrumentos de medidas ajudam a evidenciar a prevalência do jogo de azar problemático patológico na população. Atualmente podemos contar com mais de vinte instrumentos desenvolvidos para medir os problemas do jogo de azar.

PRINCIPAIS JOGOS LIGADOS À DEPENDÊNCIA

Os tipos mais comuns de jogo de azar, são parecidos no presumo, a uma espécie de aposta entre jogadores, ou entre um jogador e uma máquina. São jogos de azar, todos aqueles jogos, nos quais o resultado final, em maneira menor ou maior, do caso como veremos, em base ao jogo a sorte, pode assumir objetivos diferentes, por esse motivo é necessário distinguir as diversas categorias de jogos de azar:

As loterias tradicionais, as loterias instantâneas (raspadinhas), a lotto, os jogos numéricos, o Bingo; Caça-níqueis *ouslot machine*: BlackJack, apostas em cavalos e outros, são caracterizadas pelo fato que tudo depende da sorte. Nesses jogos não existe a possibilidade de controle individual, porque não existe algum modo objetivo para conhecer em antecedência, ou seja, prevenir ou controlar o sucesso. Já futebol, nessa análise sobre a patologia do jogo, é importante perguntar-se: partidas de futebol e campeonatos são decididas pelo talento ou pela sorte? Esta é a questão-chave. Chris Anderson e David Sally²², afirmam que, se o esporte for uma questão de talento, então, há uma lógica na competição: no fim, o melhor time triunfará. Se for uma questão de sorte, então, de que adianta gastar milhões com os melhores jogadores?

²¹ *Idem*.

²² Cf. CHRIS, Anderson – SALLY, David. *Os Números do Jogo*. São Paulo: Paralela, 2013.

OS JOGOS ONTEM E HOJE

Mauro Croce observa que no passado se havia uma grande diferença nas características do jogo de azar referente aos nossos dias, assim como²³:

a) Jogava-se com outras pessoas e o jogo respondia a necessidade e ocasião de socialização. No presente, os jogos modernos favorecem o jogo solitário, do outro lado existe toda uma organização ou uma máquina. b) No passado, participar de determinados jogos era de difícil acesso, pelos lugares específicos e determinados com a proibição, por exemplo, de menores, e no caso de cassinos, poderiam frequentar pessoas residentes, de determinadas profissões, e de confiança, hoje existe um fácil acesso e crescente possibilidade de encontro com o jogo em lugares frequentados, por outros motivos com formas de controle inexistentes ou muito fracas. c) Existia uma ritualidade coletiva no jogar e muitas vezes eram limitadas e circunscritas a determinadas ocasiões. Hoje se perdeu tal dimensão, dando espaço ao consumismo, jogando em qualquer momento pelo sujeito motivado pelo mercado. d) Outra característica era a lentidão com a qual se jogava hoje a maior parte dos jogos são velozes e não permitem momentos de pausa. e) Como também, era circunscrito a lugares e horários precisos que permitiam momentos de suspensão, hoje se joga em modo continuado, com a possibilidade de jogar 24 horas ao dia. f) Existiam no jogo de azar, elementos de complexidade e de *agon* (Caillois), hoje é a simplicidade, os jogos são sempre mais simples e caracterizados com prevalência de alea. O contexto, muitos jogos eram ligados a tradições do território e as regras eram transmitidas oralmente por gerações. Atualmente em um mundo globalizado, acabaram as diferenças locais e é possível encontrar jogos semelhantes em contextos sociais, culturais, linguísticos e políticos diferentes. g) No passado a premiação não era imediata, hoje pelo contrário é imediata e até virtual, dando em modo veloz a possibilidade de jogar em continuação. h)

²³ Cf. CROCE, M. – NANNI, W. *Dipendenze senza sostanze*, In (a cura di Nanni W., Vecchiato, T.), Caritas Italiana, Fondazione Zancan. Vuoti a perdere. Rapporto 2004 su esclusione sociale e cittadinanza incompiuta, 218-262. Milano: Feltrinelli, 2004.

A manualidade era central, como por exemplo: embaralhar, jogar os dados, sortear, hoje existe a tecnologia. Joga-se contra uma máquina em um site. A atividade física corresponde e limita a um “clique”.

Como podemos notar, essas transformações são importantes e ao mesmo tempo preocupantes, sobre o ponto de vista qualitativo. A internet colabora tanto para isso, porque jogar nela gera inúmeras vantagens: é cômodo e simples, não precisa se deslocar do conforto do lar para ir a cassinos, é veloz e capaz de dar uma gratificação imediata, bem como manter a condição do anonimato do jogador.

DESENVOLVIMENTO DO TRANSTORNO DO JOGO

Sobre o início do transtorno do jogo, pode ocorrer durante a adolescência ou no início da idade adulta, mas em outros indivíduos, manifesta-se na meia-idade ou até mesmo na idade adulta avançada. De modo geral, o transtorno do jogo desenvolve-se ao longo de anos, mas a progressão parece ser mais rápida em pessoas do sexo feminino do que nas do sexo masculino. A maioria dos indivíduos que desenvolvem um transtorno do jogo demonstra um padrão de jogo com aumento gradual tanto da frequência quanto do valor das apostas. Certamente, formas mais leves podem progredir para casos mais graves. A maioria dos indivíduos com transtorno do jogo relata que um ou dois tipos de jogos são os mais problemáticos para eles, embora alguns participem de várias formas de jogo. Os indivíduos tendem a se envolver com tipos determinados de jogos (p. ex., comprar raspadinhas diariamente) com mais frequência do que com outros (p. ex., máquinas caça-níquel ou jogar blackjack em cassinos todas as semanas).

A frequência do jogo pode estar relacionada mais ao tipo de jogo, do que à gravidade do transtorno do jogo em geral. Algumas pessoas podem apostar milhares de dólares por mês, sem apresentar um problema com o jogo, enquanto outras podem apostar quantias muito menores, mas sofrer dificuldades consideráveis relacionadas ao jogo. Os padrões de jogo podem

ser regulares ou episódicos, e o transtorno pode ser persistente ou estar em remissão.

O hábito de jogar pode ficar mais intenso durante períodos de estresse ou depressão e durante períodos de uso de ou abstinência de substâncias. Pode haver períodos de jogo pesado e problemas graves, épocas de abstinência total e períodos de jogo não problemático. O transtorno do jogo às vezes está associado a remissões espontâneas e duradouras. Ainda assim, alguns indivíduos subestimam sua vulnerabilidade para o desenvolvimento do transtorno do jogo ou sofrem recaídas do transtorno após a remissão. Durante um período de remissão, as pessoas podem presumir erroneamente que não terão problemas em regular o jogo e que podem jogar outros tipos de jogos de forma não problemática, mas acabam voltando a apresentar o transtorno.

A manifestação precoce do transtorno do jogo é mais comum no sexo masculino do que no sexo feminino. Indivíduos que começam a jogar na juventude costumam fazê-lo com familiares ou amigos. O desenvolvimento precoce do transtorno do jogo parece estar associado à impulsividade e ao abuso de substâncias.

Ele é mais comum entre pessoas mais jovens e na meia-idade do que entre adultos mais velhos. Entre adolescentes e jovens adultos, o transtorno é mais prevalente no sexo masculino do que no sexo feminino. Indivíduos mais jovens preferem tipos diferentes de jogo (p. ex., apostas em esportes), enquanto adultos mais velhos desenvolvem problemas com caça-níqueis e bingos com maior frequência.

Embora a proporção de indivíduos que buscam tratamento para o transtorno do jogo seja baixa em todas as faixas etárias, pessoas mais jovens, em particular, são menos propensas a se apresentar para tratamento. Indivíduos do sexo masculino são mais propensos a começar a jogar mais cedo na vida e a ser mais jovens no momento do início do transtorno do que os do sexo feminino, que têm maior probabilidade de começar a jogar mais tarde na vida e a desenvolver o transtorno do jogo em um período de tempo

mais curto. Em comparação com os homens que apresentam o transtorno, as mulheres têm maior chance de apresentar transtornos depressivo, bipolar e de ansiedade. Elas também são mais velhas no início do transtorno e buscam tratamento mais cedo, embora as taxas de busca de tratamento sejam baixas (inferiores a 10%) entre indivíduos com transtorno do jogo, independentemente do gênero²⁴.

TIPOLOGIA E FASES DE JOGADORES

Robert Custer criou um esquema das fases do desenvolvimento da patologia²⁵: *Fase da Vitória*, aquela que era sorte inicial e vai sendo rapidamente substituída pela habilidade no jogo e as vitórias tornam-se cada vez mais excitantes. Aumenta a frequência com que a pessoa procura o jogo e manifesta um otimismo não realista. Os valores das apostas vão aumentando progressivamente e a perda passa a ser mais sofrível. *A Fase da Perda* é o aumento de tempo e dinheiro gastos com o jogo, bem como o afastamento da família. Começa a perder. Agora, normalmente o dinheiro ganho no jogo é utilizado para jogar mais, podendo comprometer todo salário, economias e poupanças. *A Fase do Desespero* é o aumento de tempo e dinheiro gastos com o jogo e o afastamento da família. Surge o pânico, uma vez que o jogador percebe o tamanho de sua dívida, seu desejo de pagá-la prontamente, o isolamento de familiares e amigos, a reputação negativa que passou a ter na sua comunidade e, finalmente, um desejo nostálgico de recuperar os primeiros dias de vitória. Ao final dessa terceira fase, encontramos a perda da esperança, onde com o desejo de sair dessa situação. *A Fase Crítica*, na qual o jogador deve encarar a realidade, a abstinência é o único modo para sair da patologia, o jogador deveria parar de jogar qualquer jogo de azar, para evitar este ponto de recaída, o objetivo é suspensão da doença, a desativação do comportamento patológico.

²⁴ Cf. *Idem*, pp.626-627.

²⁵ CUSTER, Robert. *Profile of the pathological gambler*. Clin Psychiatry 1984; 45, p. 35-38.

O jogador deve absolutamente entender que ele não tem nenhum tipo de controle sobre o jogo. A *Fase de Reconstrução* é aquela na qual o jogador recomeça a dedicar-se a tudo aquilo que havia transcurado por causa do jogo: si mesmo, família e trabalho, procurando restabelecer um sã equilíbrio em seu sistema relacional. E *Fase do Crescimento*, enfim, é aquela na qual se diminui a preocupação ligada ao jogo e a abertura afetiva do indivíduo a si mesmo e aos outros.

SINTOMAS E CONSEQUÊNCIAS

Muitas vezes, certos comportamentos no jogador estão presentes já há alguns anos e os familiares do mesmo são conscientes, mas não conseguem identificar ainda como “sintoma” do jogo.²⁶ Segundo alguns estudiosos tais como Lavanco, os sinais de alarme para a identificação precoce do jogo de azar patológico são podem ser: – Passar muito tempo fora de casa; atrasarem seus compromissos ou simplesmente esquece-se de compromissos importantes; muitas vezes chega atrasado ao trabalho; na escola: ausenta-se por longos períodos de tempo sem justificativas. - Alterações nos costumes alimentares e sexuais; apresenta distúrbios no sono; apresenta transtornos de humor, instabilidade ou improvisos; ataques de ira; comportamento muito ansioso, depressivo, irritável; procura minimizar mentindo sobre o jogo, bem como sobre o dinheiro perdido.

Pensa e fala do jogo, apresentando também distorções, sobre o conhecimento e as fantasias de ser um super vencedor mediante as apostas que faz; baixa autoestima, não cuidando de si mesmo; transcura afetos familiares: pais, esposa(o), filhos etc.; mostra tendências antissociais. Aumento das despesas; esconde os extratos bancários e holerite de pagamento; subtrai objetos ou valores em espécie; pede dinheiro emprestado e contraí débitos.

²⁶ LAVANCO, Gioacchino (a cura di) GAP. *Il gioco d'azzardo patologico*. Orientamenti per la prevenzione e la cura. Pisa: Pacini, 2013. I campanelli d'allarme per l'identificazione precoce del Gioco d'Azzardo Patologico A. Iozzi, P. Mannari, 28.

Estas características são confirmadas com a realidade, pois verificando relatos, se verifica que o jogo compulsivo e patológico provoca distanciamento da própria família e amigos, perda das propriedades e bens materiais, mas também comportamentos ilícitos ou ilegais, associação com grupos marginais e até mesmo ideias suicidas. Há consequências no trabalho em inúmeras formas, quanto menor o controle formal no trabalho, maiores as consequências como: atraso, absenteísmo e falta de concentração. Em diferentes estudos citados ele, observou-se que entre 21% e 36% dos jogadores patológicos que frequentavam a *Associação dos Jogadores Anônimos*²⁷ (JA) perderam emprego devido ao jogo e entre 18% a 28% dos homens e 8% das mulheres foram à falência.

Mas também consequências econômicas e sociais do jogo compulsivo e patológico repercutem no ambiente de trabalho, como faltas, furtos, escassez na produtividade e até perder o próprio trabalho, trazendo consequências seja para si, como para o empregador. Eles com muita facilidade pedem antecipadamente empréstimos seja ao empregador seja aos colegas de trabalho. E ainda consequências na família²⁸. Em relatório sobre custo associado ao jogo patológico o estudioso Lesieur resume vários estudos e descreve suas consequências nos Estados Unidos. Dívidas relacionadas a jogo têm impacto em diversas áreas e suas consequências prejudicam toda família. Entre esposas de jogadores foram observados sintomas como: insônia, distúrbios relacionados ao estresse, depressão e índice de suicídio três vezes mais alto do que na população geral²⁹.

A influência que o jogador tem em sua própria família, poder devastador, como podemos atestar, a crise chega depois de um período progressivo e longo de desgaste, assim como haverá consequências, longas consequências,

²⁷ A Irmandade de Jogadores Anônimos surgiu de um encontro casual entre dois homens no mês de janeiro de 1957. Estes dois homens tinham uma história verdadeiramente frustrante e cheia de problemas e sofrimentos causados pela obsessão pelo jogo. Pesquisado no dia 20 janeiro de 2016 em <<http://www.jogadoresanonimos.org.br/>>.

²⁸ *Idem*.

²⁹ Cf. LESIEUR H.R., *Costs and treatment of pathological gambling*. In: *Annals*, 556(1):153-71, 1998.

do ponto de vista prático e psicológico. Para o jogador patológico o uso de dinheiro acarreta consequências na vida econômica familiar. Isso se pode notar, por exemplo: a falta de pagamento de faturas, a falta de dinheiro para as coisas ordinárias e até mesmo ao gesto absurdo de vender objetos, não para pagar as dívidas, como seria óbvio, mas para continuar a jogar. As relações familiares sofrem desgaste, colocando até mesmo em crise a vida conjugal, e fazendo com que a mesma família entre em depressão nervosa ou até mesmo se dê ao alcoolismo ou coisas piores, chegando até mesmo ao suicídio. O jogador, tantas vezes negará que é patológico e dará a culpa a obsessão do marido ou da mulher.

Por fim até mesmo o envolvimento com o crime: o jogador compulsivo pode entrar em crimes financeiros, pois quando o jogador esgotou todos os meios legais para obter fundos, estudos demonstram que cada três jogadores patológicos, dois cometem crimes com a intenção de reembolsar os débitos e continuar a jogar. Lesieur acrescenta que dentre as atividades ilegais, destacam-se: empréstimos fraudulentos, falsificação de assinaturas, furto de dinheiro do trabalho e cheques forjados³⁰.

³⁰ *Idem.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO-FERNANDEZ, Francisco. *Le altre droghe*. Roma: Universitarie Romane, 1999.

BERGLER, Edmund. *The psychology of gambling*. Madison, CT: International Universities Press; 1957.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1967.

CHRIS, Anderson – SALLY, David. *Os Números do Jogo*. São Paulo: Paralela, 2013.

CROCE, M. – NANNI, W. *Dipendenze senza sostanze*. In: (a cura di Nanni W., Vecchiato, T.), Caritas Italiana, Fondazione Zancan. Vuoti a perdere. Rapporto 2004 su esclusione sociale e cittadinanza incompiuta, 218-262. Milano: Feltrinelli, 2004.

CUSTER, Robert. *Profile of the pathological gambler*. Clin Psychiatry, 1984.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Prospectiva, 2012.

LAVANCO, Gioacchino (a cura di) GAP. *Il gioco d'azzardo patologico*. Orientamenti per la prevenzione e la cura. Pisa: Pacini, 2013.

PALUMBIERI, Sabino. *L'Uomo meraviglia e paradosso*. Trattato sulla costituzione, concentrazione e condizione antropologica. Roma: Urbaniana University Press, 2012.

_____. *L'Uomo, questo paradosso*. Antropologia filosofica 2, Trattato sulla concentrazione e condizione antropologica. Roma: Urbaniana University Press, 2000.

RAHNER, Hugo. *Homo ludens*. Brescia: Paideia, 1969.

RIGLIANO, Paolo. *In-dipendenze*. Torino: Gruppo Abele, 1998.