

Castelo de cartas: perícia, esportivização e profissionalização do jogo de poker

Clark Mangabeira*

Universidade Federal do Mato Grosso

Resumo: Este estudo tenta elucidar a lógica que jogadores profissionais e semiprofissionais constroem no sentido de profissionalizar a carreira de jogador de poker e no de classificá-lo como um esporte, contraposto aos jogos de azar. Focando-se na análise dos discursos de um jogador brasileiro, em paralelo aos de uma jogadora americana, busca-se entender, primeiro, como a noção de "esporte" é construída para abarcar e qualificar o poker profissional, distanciando-o dos jogos de azar; segundo, como a noção de "profissão" se enquadra como causa e consequência do movimento de "esportivização" do poker; e, terceiro, como a categoria "perícia" desenvolve-se para caracterizar não apenas o jogo - esporte - em si, mas também a identidade do jogador, em um movimento classificatório cíclico.

Palavras-Chaves: pôquer; jogadores; esporte; profissão; perícia.

Abstract: This study seeks to discover the logical process that professional and semiprofessional players build up in order to professionalize their poker player careers and to classify the game as a sport, counterposed to games of chance. Focusing on the analysis of a Brazilian player's discourses, in parallel with the ones of an American player, the aim is to understand, firstly, how the notion of "sport" is developed to embody and qualify professional poker, distancing it from games of chance; secondly, how the notion of "profession" is framed as cause and consequence of the movement of poker's sportivization; and thirdly how the category "expertise" is drawn up to characterize not only the game – sport – itself, but also the player's identity, in a classificatory cyclic movement.

Key words: poker; players; sport; profession; expertise.

Tarde da noite, após uma partida entre amigos, perguntei a Paulo sobre o jogo, por que ele gostava tanto do poker e por que, desde 2011, passou a viver financeiramente quase que exclusivamente dos ganhos em mesas *online* e ao vivo: "Putz... tanta coisa, cara! Primeiro por que é um jogo de inteligência... A habilidade não consiste exatamente em técnica... O segredo é conhecer as pessoas, trejeitos, *tells*... não é óbvio... Claro que a técnica ajuda, saber as contas e tudo o mais... mas vai além! Tem que entrar na mente do outro... E também pela

* Professor adjunto de antropologia na Universidade Federal do Mato Grosso - UFMT. Email: mangabeira.clark@gmail.com

emoção! Essa é a dinâmica legal do poker... A gente ‘tá’ jogando agora, nessa conversa, se você parar para pensar...”.

Paulo é um jovem de 26 anos (em 2011), formado em Física. Abandonou o mestrado em astronomia após não “se encontrar” na vida acadêmica, “por que física é coisa de maluco” e por “total frustração e raiva”. Depois de um período em que ficou muito doente devido a uma artrite precoce, pensou em pedir aposentadoria por invalidez e viver exclusivamente dos lucros do jogo. Por pressão familiar e “por que ter um emprego fixo com salário ‘certo’ todo mês é mais seguro”, hoje, além do jogo, ele trabalha em uma corretora como operador de ações e joga, em geral, em um clube de poker na Zona Sul do Rio de Janeiro.

A ideia de que o poker é uma/sua profissão é viva na medida em que a maior parte dos seus rendimentos provém das mesas de jogo. Para ele, a categoria profissão aparece atrelada a ideia de *viver financeiramente de*, ao passo que emprego, para ele, é correlato de segurança, horas diárias de trabalho. Ademais, seu conceito de profissão é corroborado pela visão de fundo do poker como um jogo de habilidade, inteligência e técnica, refratário a sorte enquanto uma instância absoluta que o controla. Paulo não descarta a sorte de sair uma ou outra carta quando se está jogando, mas entende que para além das cartas, da combinação pura de jogadas, o nível de habilidade exigido pelo poker para ser um bom jogador passa pela matemática e pela performance na mesa, além da leitura do jogo dos oponentes, de maneira que a sorte, para ele, aparece subsumida a uma condição técnica que controla a ação fortuita.

Complementarmente, no seu discurso, de uma maneira mais ampla, se o jogar é considerado uma profissão na medida em que permite ganhos financeiros relevantes, essa característica se retroalimenta na sua visão do poker como esporte, diferente de jogos de azar: “eu considero esporte da mesma forma que xadrez ou sinuca, mas certamente não é um esporte que envolva atividades físicas. O cansaço é em geral mental”. O par *lucro-habilidade mental* funda a concepção, cada vez mais generalizada, do poker como esporte mental, cujo

centro é a concepção de habilidade e perícia como uma categoria sustentadora do discurso esportivo.

Indaguei, por fim, durante um jogo, se Paulo se incomodava com minhas constantes perguntas e se eu o estava atrapalhando: “Não, de forma alguma!”, replicou. “Aliás, eu tô me sentindo um *expert* no jogo, mas, na verdade eu sou um ‘bunda mole’”, finalizou, apostando todas as suas fichas contra mim quando eu possuía, em mãos, um par de valetes e, na mesa, havia no *flop* um ás, um 3 e um 9, e um rei tinha acabado de sair no *turn*¹. Com um sorriso de satisfação, ele gostou de recolher todas as fichas após eu desistir da minha mão. Em breve, eu perderia o jogo.

Annie Duke² graduou-se em psicologia e literatura inglesa na Universidade de Columbia. Focando seus estudos em aquisição de linguagem, foi para a Universidade da Pensilvânia para obter seu doutorado. Então com 26 anos de idade e um currículo acadêmico de oito páginas, seguiu para a Universidade de Nova York para ser entrevistada para o cargo de professor assistente, em janeiro de 1992. Na véspera da entrevista, jantando com sua família, Duke teve um colapso nervoso:

Sem entrar em detalhes, digamos que eu vomitei sem parar a noite inteira. De manhã, liguei para o departamento de psicologia da NYU e cancelei minha entrevista. Depois vomitei de novo. No dia seguinte, meu noivo me levou de volta para a Filadélfia, onde passei as duas semanas seguintes internada no Graduate Hospital, esforçando-me inutilmente para reter alimento no estômago enquanto uma equipe de médicos fazia o possível para descobrir o que havia de errado comigo (DUKE; DIAMOND, 2007, p. 10).

Medicada, Duke tentou retornar à rotina, mas não conseguiu. Inundada pelos sentimentos devastadores do medo de crescer e da sensação de inércia, de uma vida planejada que a levava até aquela posição, ela resolve abandonar tudo:

Então eu fugi. Fugi para Montana, para me casar com um homem que eu nunca tinha namorado. E depois, quando o dinheiro começou a minguar e eu sentia que era um farrapo morando numa casa humilde, cheia de goteiras, iluminada com lâmpadas fracas e com um mínimo de água quente, entrei no meu Honda e dirigi 75 quilômetros até chegar no Crystal Lounge, em Billings. Sentei-me numa mesa de pôquer, entre caubóis de dedos calejados e trabalhadores braçais cheirando a álcool, tirei os sapatos e enfiei os pés nus embaixo do meu traseiro – e quando o carteador

me lançou um ás-dama, eu sabia que finalmente havia chegado em casa. É aqui que minha vida começa. (DUKE; DIAMOND, 2007, p. 11).

Para além da dificuldade financeira em que vivia com o marido – Ben –, Duke conta que começou a jogar por ser o poker sua única fonte de felicidade na época e por que veio de uma família que prezava jogos de cartas, já sendo seu irmão, Howard, jogador profissional. A memória de Duke ao longo da autobiografia faz reluzir cenas familiares em que jogos de cartas e indomáveis espírito competitivo e ânsia para vencer moldaram sua personalidade de maneira fortuita, sem que seus pais previssem estar formando uma campeã de poker. Nas memórias de Duke, a densidade dessas características de vida familiar se torna palatável quando ela explica a intensidade da competitividade doméstica em brincadeiras frívolas como o jogo *spoons*, no qual os participantes recebem quatro cartas e passam uma quinta para o adversário, de modo que quem completar quatro cartas do mesmo número, pega uma colher na mesa, e o último sem colher, perde. Segundo a narradora,

[...] em 1965, meus pais estavam jogando spoons na cozinha de lajotas azuis e, claro, acabaram se envolvendo numa briga. Como nenhum estava disposto a ceder, meu pai, que tinha 1,85 metros e pesava 80 quilos, literalmente arrastou minha mãe pelo chão da cozinha na tentativa de ficar com a colher. Ela não largou a colher. E estava grávida de sete meses. De mim (DUKE; DIAMOND, 2007, p. 54).

A formação do caráter de Duke é baseada nessas memórias. Embora nunca tenha jogado poker em família, demais jogos moldaram sua personalidade no sentido, como ela descreve, de sempre buscar vencer a qualquer custo. Desde que se sentou no Crystal Lounge pela primeira vez, Duke nunca mais parou de jogar. Começou a estudar o poker com a ajuda de seu irmão, Howard, e do seu melhor amigo, Erik, também jogador profissional. Seguindo a trajetória mais aconselhada para todos os iniciantes, iniciou em torneios cujas inscrições eram baixas, sendo, inclusive, ajudada pelo seu irmão no pagamento das mesmas, uma espécie de contrato de patrocínio, no qual Duke tem suas inscrições pagas e, se entrasse na faixa de premiação, dava uma porcentagem dos ganhos ao patrocinador.

À medida que seus ganhos no poker vão aumentando, Duke passa mais tempo em Las Vegas, deixando marido e filhos em outra cidade. Apoiada pelo seu irmão e sentindo-se feliz,

sua carreira no poker foi paralela tanto à maternidade – Duke teve quatro filhos –, quanto à decadência do casamento, que culminou em separação, em 2003. Tendo em vista que o poker tornou-se o sustento da família, Duke considera-o um trabalho, uma profissão como outra qualquer, de modo que a ideia de não poder exercê-la por quaisquer pressões diretas ou indiretas do marido, eram rechaçadas. Na época da separação, Duke já era famosa no cenário do poker mundial, tendo sido campeã em diversos torneios. Apesar de ter começado em torneios exclusivamente femininos de poker *Omaha Hi-Lo*, sua fama expandiu-se para mesas misturadas e outras modalidades de poker, como o *Hold'em No Limit*, e, claro, na direção de mais retorno financeiro.

Quanto ao poker em si, além de considerá-lo um trabalho, Duke encara-o como uma paixão, um prazer, algo que lhe traz felicidade pessoal. Em termos estritos sobre o jogo, ela o classifica como um *jogo mental* e um *jogo de porcentagens*, estabelecendo uma interseção entre os papéis da sorte, dos cálculos lógico-estatísticos e da performance como o epicentro a partir do qual o poker vibra, moldando-se enquanto uma atividade lúdico-profissional. Sem desvalorizar a sorte em detrimento da perícia do jogador, Duke canaliza suas opiniões sobre o jogo no sentido de uma via na qual aqueles conceitos correm em paralelo, cuja a margem de acontecimentos fortuitos é, contudo, menos intensa do que a qualidade lógico-matemática, além de ser explicada por essa:

No pôquer, como na vida, é perigoso depreciar o papel da sorte e do acaso. A longo prazo, um bom jogador vai ganhar uma certa porcentagem das vezes. [...] Mas o que acontece quando um profissional joga durante um mês e ganha trinta vezes seguidas? Obviamente, esse resultado está na extremidade positiva de uma curva de probabilidades e é uma anomalia estatística. Esse acontecimento vai ter de se equilibrar, portanto você terá um mês em que perderá vinte vezes seguidas. É uma regressão para a média – seja qual for a sua. Sua média talvez seja vencer, mas você ainda vai passar por uma curva em forma de sino distribuída em torno do seu real valor esperado (DUKE; DIAMOND, 2007, p. 58/59).

Nesse sentido, contextualiza Duke, o bom jogador é aquele que, quando está vencendo, não tende a focalizar apenas na perícia, desprezando a sorte, imaginando que essa foi superada pela qualidade e conhecimento do jogo. Da mesma maneira, quando o bom jogador está perdendo, ele não culpa apenas a sorte, mas observa a própria perícia para rever o

que fez de errado. Sorte e perícia, assim, mais do que dois lados da mesma moeda, são, para Duke, esferas complementares que não se opõem, pois assumem uma dinâmica de continuidade, uma reta cujas extremidades são, de um lado, sorte total, e, de outro, perícia total, sendo que o jogo acontece no meio, por vezes tendendo para um polo, por vezes, para o outro, mas sempre retornando ao ponto médio.

Na sua carreira, Annie Duke enriqueceu, controlou os problemas psicológicos, encontrou a si mesma e vive sua paixão. Um dos pontos altos ocorreu em 2004, quando Duke conquistou seu primeiro título mundial no *World Series of Poker* e, principalmente, quando a ESPN e o *Harrah's Entertainment* colocou dez dos melhores jogadores do mundo no *Rio All-Suites Hotel and Casino* para um torneio de *Texas Hold'em* que ficou conhecido como o Torneio dos Campeões. Sagrando-se a “campeã dos campeões” diante das câmeras, Duke consolida-se definitivamente no mundo do poker internacional de alto nível:

Doze horas, mas foram necessárias três décadas até eu chegar a esse ponto. Logo comecei a pensar sobre tudo que esse irritante e emocionante jogo de cartas havia me dado. Com ele consegui uma valiosa perspectiva sobre minha vida. Ele já tinha me ajudado a compreender a paciência e o controle emocional. Mais ainda, havia me ensinado que nada pode lhe acontecer que seja tão ruim a ponto de não conseguir lidar com isso. Coisas ruins acontecem a você quando está jogando pôquer e, no final, chega a hora em que vem o pensamento: “Afinal não foi tão mau assim”. Oh, sim! E os 2 milhões de dólares! Há isso também (DUKE; DIAMOND, 2007, p. 224).

Pensar o poker é pensar nas esferas de significação que fazem parte do universo do jogo. Sorte e perícia, profissão e lazer, patologia/vício e atividade normal, e jogo e esporte são as ordens de classificação que englobam as realizações na hora do jogar e qualificam os jogadores e a mesa, engendrando um estado de definições semânticas que resumem e tentam definir a realidade a que chamamos de poker. É em função do universo imediato do jogo que aqueles pares discursivos são construídos, determinando visões que se estruturam umas contra as outras, mas que, longe de se aniquilarem, complementam-se e caracterizam o poker a partir de um ponto de vista diádico, ao invés de monolítico.

No microscópio de opiniões sobre o poker, três planos conglobantes nascem e transformam o jogar, duplos dialéticos com cujo centro o poker sempre dialoga – patologia/vício e normalidade; sorte e perícia, e lazer e profissão –, culminando na definição mais ampla de saber se o poker é um esporte.

O discurso americano e o discurso brasileiro, aqui condensados nos enunciados de Annie Duke – a partir do seu livro autobiográfico – e nos de Paulo – coletados via entrevista –, sobre o universo do poker como um todo, constroem-se a partir de diferenças que obedecem às sistemáticas culturais específicas de onde proveio cada jogador. Contudo, no tocante à temática da esportivização e da profissionalização do poker, os discursos sincronizam-se: tanto Duke quanto Paulo dialogam no sentido de defender o poker como um esporte, bem como no de sustentarem suas identidades enquanto profissionais do poker. Nos limites, portanto, dos três planos conglobantes citados, Paulo e Duke conformam suas falas, possibilitando uma visão comparativa, concordante e detalhada, sobre o que é ser jogador e como este “ser jogador” alimenta e é alimentado pelas linhas semânticas vício-sorte-lazer, de um lado, e normalidade-perícia-profissão, do outro. Assim, para além das diferenças contextuais das falas, interessa as concordâncias semânticas e pragmáticas que elas possuem.

Na esteira das construções metafóricas, a mais evidente, que toca os enunciados Paulo e Duke, é o de a autoidentidade como jogador. Ser um jogador, ou melhor, considerar-se um jogador, é o ponto inicial do processo de pensar sobre o mundo do poker profissional e semiprofissional. Em si, já é um processo de construção, de criação, montagem de uma qualificação que vem de fora, antes de vir de dentro. Obviamente, quem joga se considera um jogador enquanto sentado na mesa: quando se levanta, pode não mais o ser. Dentro das fronteiras do mundo ficcional da mesa de poker, portanto, todos são jogadores, temporariamente ao menos. Para além dessa esfera, continuar a ser um jogador, a se

identificar como jogador, é uma reflexão que envolve mais do que gostar de poker ou de jogá-lo ocasionalmente.

Annie Duke define o começo da sua vida o momento em que ela se sentou entre jogadores de poker e começou a jogar. A partir desse instante, sua carreira como jogadora profissional manteve-se em constante ascendência, culminando na vitória do campeonato mundial e do Torneio dos Campeões.

Similarmente, embora se considerando semiprofissional, já que além do poker, Paulo trabalha como corretor, ele mantém viva a ideia de ser um jogador, afirmando que exerce a “profissão do poker” na medida em que uma parte importante do seu sustento financeiro provém das mesas.

Ambos são jogadores. Consideram-se jogadores. Houve estabilização dessa identidade para além da temporalidade específica do momento do jogar, cujo núcleo estabilizador foi o passar a (ou tentar) viver financeiramente do jogo. Identificar-se como jogador, assim, é o resultado de um movimento “para trás”, de memória, que reconstrói a atividade do sujeito do presente para o passado, redefinindo os instantes importantes que compõe a qualidade da identidade e revalorizando o trajeto, o percurso do jogador, ao transmutar a carga negativa de se identificar como um, em algo positivo.

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. Várias vezes, jogadores confidenciaram-me que escondiam de suas famílias que viviam também dos ganhos do poker, que mentiam em novos relacionamentos quanto aos seus trabalhos e que “ainda existe muito preconceito quando digo que sou jogador”, nas palavras exatas de um deles. 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. A diferença entre esses discursos pode ser entendida no nível de profissionalismo

envolvido. A maior parte dos jogadores amadores e semiprofissionais, aqueles que além do jogo possuem outra fonte de renda, evita essa identidade (Paulo é exceção). Nesses contextos, não houve e nem é necessária uma estabilização completa da identidade de jogador, encarada como atrelada a preconceitos disseminados no senso comum, contra os quais o jogador luta. 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 maior 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”.

Construída de traz para frente, do momento em que os lucros do jogo são substanciais, em contraposição à situação de ser um jogador “de brincadeira”, viver financeiramente do jogo – especialmente dos ganhos *online* – tende a equivaler a se tornar um jogador qualitativamente profissional. Nesse cenário, a noção de identidade é sinônima de uma ficção construída através da valoração do passado a partir dos termos e vitórias do presente. O vício deu lugar à profissão; a sorte cedeu diante da técnica, e o sucesso financeiro é o elemento semântico que permite a redefinição das tensões e perigos da trajetória. Duke, por exemplo, ao considerar o momento em que se sentou entre “caubóis de dedos calejados e trabalhadores braçais cheirando a álcool” para jogar como o instante em que sua vida começou, valorizando-o positivamente e qualificando-o como o início da vida de jogadora profissional, deixa de lado, na reflexão, todos os percalços, dificuldades e a insegurança daquela escolha, revalorizando o passado a partir de um presente que tem por base o sucesso que obteve jogando poker e os títulos que conseguiu três décadas depois.

A ideia de estabilização da identidade do jogador dependente do momento de sucesso presente não significa essencialização daquela. Passo seguinte à estabilização, manter a identidade de jogador é continuamente negociá-la com os espectros dos discursos correntes que atacam os traços transformados em positivos. O ápice do processo de construção é a

estabilização, mas esta não é o patamar final, visto que não há um. Há a necessidade de reafirmações que sejam capazes de manter a estabilização e garantir a lógica da mesma. Em outras palavras, continuar ganhando no jogo, aprimorar a técnica e afirmações no sentido de refletir sobre o próprio jogo, as vitórias e as derrotas, agem na manutenção da estabilização. Perder tudo, descontrolar-se na mesa, jogar sem planejamento financeiro e de longo prazo, tudo equivale a ceder ao lado viciante que sempre permeia os discursos sociais acerca do poker e, em outras palavras, deixar-se levar pelo jogo sem controlá-lo. Nas palavras de Paulo, “veja, você tem que pensar sempre. Não pode jogar de qualquer maneira... ser um jogador profissional, com ganhos consistentes, não é fácil. Jogar é, mas ser jogador, não, entende?”. Assim, ser jogador não é uma estação final: é um estado estabilizado, suscetível, portanto, de ser atingido por forças desestabilizadoras, como derrotas sucessivas, “vício”, não conseguir mais aprender no jogo, e/ou ficar estagnado tecnicamente. No contexto do poker, identidade é um “trabalho total *direcionado para os meios*” (BAUMAN, 2005, p. 55), um contínuo manter do reagrupamento de momentos que definiram a trajetória do jogador até o ponto de sua realização financeira e, conseqüentemente, um “estado permanente de autocriação” (BAUMAN, 2005, p. 59) que está atrelado à dinâmica e ao próprio ato contínuo de jogar: é jogando e por que se joga sempre, e buscando cada vez mais sucesso, que jogadores nascem e se mantêm jogadores – de acordo com Paulo, “toda vez que jogo, aprendo algo. Volto e revejo o que fiz. Ser jogador é isso: voltar e voltar e voltar. Nunca me sentei em uma mesa onde não aprendi algo”.

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 do processo é a conscientização da vivência do processo quando ele se culmina na independência financeira. Viver do poker é o clímax do processo de jogar poker e age, retrospectivamente, como o elemento discursivo justificador do processo de viver exclusivamente do jogo. 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”. 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.

Assim, por exemplo, Paulo largou a vida acadêmica e se dedicou ao poker encarando-o como um esporte e uma profissão apenas quando começou a ganhar dinheiro com o jogo. O poker tornou-se um esporte, na opinião de Paulo, por estar centrado na técnica; e se tornou uma profissão, já que ele vive financeiramente do jogo, um duplo-argumento que revaloriza o poker contra discursos sociais de senso comum. Apesar de o Paulo não enxergá-lo como emprego, na medida em que não possui a “segurança das horas diárias de trabalho”, estabelece como meta possível viver do jogo e se intitula um jogador semiprofissional, já que também trabalha como corretor. Contudo, jogar é um trabalho, uma profissão, na qual Paulo visualiza novos e maiores ganhos no futuro, “assim que eu aumentar minha técnica e aprender mais e mais, dentro da disciplina de acordar e jogar as 8 horas por dia, ao vivo ou não”.

Conseqüentemente, jogadores profissionais e semiprofissionais afinam seus discursos no sentido de, primeiro, corrigir suas impressões do passado na direção de valorizá-las positivamente, a fim de estabilizar suas identidades como jogadores a partir de um presente de sucesso e contra um conjunto de discursos sociais que classificam o jogo como vício; segundo, de identificar essa identidade como uma profissão na medida exata em que vivem financeiramente, mesmo que parcialmente – caso de Paulo –, do jogo; e, terceiro, de estabilizar a própria identidade do jogo profissional no qual prevaleceria técnica e habilidade – longe, portanto, de um desmando ou descontrole emocional que caracterizaria a brincadeira

e o lazer puros –, assim tentando reconstruí-lo como um esporte, algo socialmente aceito, o que, por sua vez, reitera as autoidentidades.

O processo circular e permanente, visto que a estabilização identitária requer uma constante ação reflexiva, partiu da definição de si como jogador, para a definição do jogador como alguém que exerce uma profissão, para, enfim, estabelecer a profissão como um algo legítimo e um esporte. Se a dicotomia esporte *versus* jogo é um metaplano narrativo, o ponto de ligação esporte-profissão se dá pelo ganho financeiro, por um lado, e pela autoidentidade como jogador, por outro. Assim, o jogo torna-se esporte porque é encarado como profissão, e torna-se profissão por que é entendido como um esporte, duas estratégias que servem à construção, no plano micro, da autoidentidade dos jogadores.

Nesse panorama dialético de vinculação entre autoidentidade-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 o jogar de maneira lúdica e sem obrigações técnicas ou profissionais – lazer, distração, entretenimento –, e o jogar semiprofissional e profissional, como os de Paulo e Duke, por exemplo, calcados na alcunha de “sérios”. 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.

Segundo Joffre Dumazedier (2008), a definição de lazer tem por essência ser uma distração que não é imposta por necessidades econômicas ou domésticas. Seu princípio ativo é o de ser uma atividade antônima a de profissão, conceituando-se por oposição a diferentes formas de trabalho. O lazer não possuiria qualquer significado em si mesmo, mas apenas na medida em que se estabelece dialeticamente com os demais planos das atividades diárias,

surgindo como uma infração à realidade imposta ao homem que, todavia, ao invés de enfraquecê-la, reafirma-a por tê-la como substrato. Nesse contexto, três seriam suas funções: descanso, divertimento ou recreação e desenvolvimento da personalidade ou da aprendizagem:

O lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (DUMAZEDIER, 2008, p. 34).

Apesar do conceito esquemático que estabelece o lazer como algo que “sobra” no dia a dia, cujo limite descritivo é a oposição ao tempo “ocupado”, parte das funções que Dumazedier define encontra eco no universo do poker. Além de ser considerado uma distração ou um entretenimento por jogadores profissionais ou amadores, sendo que todos responderam que jogam poker “por que gostam” e “por que é um jogo divertido, bacana e empolgante!”, o lado do desenvolvimento da personalidade e da aprendizagem também é discurso corrente, tanto para os jogadores, cujo suporte para essa opinião são as peculiaridades técnicas de lógica matemática e controle emocional que o jogo estimula, quanto para acadêmicos, tal qual abertamente defendido na opinião de Charles Nesson, professor de Direito da Universidade de Harvard, que, em uma entrevista à revista *Época*, lançou-se em defesa do ensino do poker para crianças como uma forma de pensar. Segundo o professor,

O pôquer ensina as pessoas a pensar por si próprias e lidar com os recursos disponíveis. Os jogadores também aprendem a ser pacientes, a manter sua postura e a respeitar seus inimigos. O Pôquer é um jogo social. Jogando na presença do adversário, é possível analisar a personalidade real dele. [...] É preciso desenvolver a habilidade de observar e de lidar com números. É necessário também melhorar as habilidades emocionais, como o autocontrole, e desenvolver o espírito de avaliação. São habilidades úteis para muitos outros campos da vida (Revista *ÉPOCA*, n° 520, 2008, p. 74).

Ao lado do lazer, a profissão também pode ser entendida como prazerosa, divertida, uma forma de entretenimento e de aprendizagem – e o poker profissional não foge a essa característica. Todavia, profissão não é um momento de descanso, enquanto o jogo de poker

amador é. Nesse sentido, os discursos acerca do poker profissional complexificam a matéria, visto que o poker, enquanto lazer puro, tal qual a cena do jogo de *spoons* descrita por Annie Duke, pode ser entendido como uma parada na rotina, o poker profissional por ser, por definição, um trabalho, não é encarado como descanso, apesar de ainda ser experimentado como um lazer.

Paralelamente, 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.

Nesse sentido, o “peladeiro” ou 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 a ser praticado sem que perigos viciantes e estigmatizantes o rondem. 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, conforme apontado por diversos entrevistados, parentes e amigos desencorajam. Assim, a defesa do poker profissional sistematiza-o como uma atividade que está distante do âmbito do descanso, a qual é passível de ser controlada pelo praticante, cuja pedra de toque é a perícia e não a sorte, carregando-a para a negação do lazer o 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 lazers puros possuem, reforçam a caracterização do poker na direção 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 “descasada” 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.

Entre jogadores profissionais, 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 a perícia e da qual se pode viver financeiramente) - lazer (pois ainda incidem as qualidades de entretenimento, diversão, distração e formação da personalidade), confere 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, onde 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 (tudo de acordo com os jogadores), realoca-o na esfera da ocupação, afastando os perigos patológicos.

Ao lado da profissionalização, o plano sorte *versus* perícia – esta entendida como a conjunção das considerações de ordem lógico-matemática com a habilidade e autocontrole dos jogadores na mesa – 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, controle emocional 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, na medida em que as técnicas e a habilidade estruturam as qualidades esportivas e, retroativamente, corroboram o espectro profissional do jogo. Paralelamente, o limite sorte *versus* perícia apoia-se na própria ideia de

profissão-lazer, cujo nódulo discursivo, por si só, pende para a seriedade tanto do dinheiro, quanto do ofício, distanciando-se do panorama esfumado e sombrio das atividades de mero descanso nas quais o poker concentrar-se-ia na falta de controle que a sorte encaparia.

Nesse contexto, cristalizou-se, no senso comum, a vinculação do conceito de sorte ao de patologia e, mais ainda, à categoria, no Brasil, de ilegalidade. A lei de contravenções penais, que tipifica como contravenção o estabelecimento ou a exploração de jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, serve, ao mesmo tempo, como criadora e criatura de um discurso mais amplo que, historicamente, associa jogos de azar a algo “errado”, imoral, punível.

Contra ela, 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 os quais explicam o lado fortuito para além do não-controle emocional 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 e semiprofissional, 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, cujo ápice se consolida, comumente, no conceito de blefe) pode mudar o rumo do jogo:

Em um jogo de roleta, você consegue saber quanto cada tipo de aposta paga. Sabe por exemplo que, ao apostar e apenas um número simples, chamado de pleno, receberá para cada ficha que apostar outras 36 (35 + uma que você apostou), caso acerte. Se apostar com uma ficha em dois números ao mesmo tempo, receberá 16; em quatro números ao mesmo tempo, receberá oito, e assim sucessivamente. Porém, depois de fazer suas apostas, somente restará torcer para que acerte o número, a cor ou a dúzia. E não é por que saiu dez vezes seguidas um número vermelho na roleta que, na décima primeira vez, sairá um preto. As chances de um número preto nas rodadas seguintes é exatamente a mesma que nas anteriores: 18 em 37 ou 48%, aproximadamente (no caso das roletas com apenas um zero). [...] em um jogo de azar, o resultado está totalmente nas mãos do destino. A sorte é o único fator para determinar os vencedores. (BELLO, 2008, p. 54).

Ao contrário do discurso do fortuito, que embasa a legislação brasileira, o poker procura definir-se a partir do controle que o jogador tem sobre o curso da sua mão em todas as etapas do jogo, podendo administrar a sorte e reduzi-la a um plano de acontecimentos *in loco*, casuístico, focado a apenas uma jogada, e que, no longo prazo, será suplantado pela realidade imperativa estatística, e retornará à normalidade de realização dos eventos matemáticos. A cada jogada, tomando por base dados da ordem psicológica – autocontrole emocional e observação do adversário – e dados estatísticos e probabilísticos que delinham as apostas, é com base nessa conjunção de fatores – perícia – que o jogador tenta “afastar” a força do acaso.

O ponto principal nesse cabo de guerra não é a negação da sorte pelo discurso profissional, mas sua resignificação encaçada pelo universo do “bom jogo” e da lógica matemática que a teoria do poker comumente forma, traduzidos em conceitos estatísticos que determinam o jogo, a partir dos quais, com o tempo, “eliminar-se-á” a sorte do ângulo dos ganhos acumulados e da normalidade estatística. O primeiro nível do desenho da sorte encaixa-se exatamente na dimensão temporal, na medida em que, no presente do jogar, ela é parte da realidade do jogador, embora controlável e minimizada pela técnica do “bom jogo” (que tem no blefe um dos elementos centrais), e que, no futuro, esfacela-se diante do rigor insuperável da estatística e da ordem da matemática, ambos – perícia no jogo e matemática – explicando e definindo o poker como um jogo de habilidade. O segundo nível lida com o tipo de jogador, amador ou (semi)profissional, de modo que, se amador, o momento do jogo é todo seu universo, o qual ele não controla de modo coeso por não dominar a perícia do jogar, ao passo que, se profissional, a tentativa de precisão cirúrgica de controlar o curso da mão somado ao dado objetivo do longo prazo resignificam a sorte em termos de variância estatística, estabelecendo a habilidade e a probabilidade positiva como fronteiras últimas.

Há, portanto, dois momentos de um *continuum* que envolve o plano sorte *versus* perícia: o momento do jogo acontecendo e o do jogo a acontecer. No momento do jogo enquanto se joga, a sorte é entendida como um fator que, embora presente e que envolva os jogadores, é passível de ser manipulada pelo profissional graças à sua habilidade no jogo, resumida nas técnicas de autocontrole, manipulação de emoções, coordenação das jogadas de acordo com a leitura que se faz do adversário, dados matemáticos e probabilísticos, enfim, todos os elementos psicológico-matemáticos de que ele dispõe para blefar e bem jogar. Já o amador, sem domínio das habilidades do bom jogo, sucumbe ao limite mais simplório de observar e esperar cartas, à seleção fortuita do acaso. Esse quadro de referência dos jogadores amadores, o arco da ação imediata, dá apenas elementos que eles procuram para desfrutar do puro lazer: adrenalina de jogo e diversão. No amadorismo, é o lazer quem prevalece, de modo que, tipicamente, o jogador amador não se importa com a possibilidade de ganhos futuros, já que lhe interessa o momento presente e dos ganhos imediatos, da “brincadeira”, do jogo acontecendo, sem preocupações mais intensas com a “forma correta” de jogar.

Por outro lado, no discurso dos profissionais, falta àqueles amadores, além das técnicas elementares de jogar bem – blefar de maneira correta, controlar-se etc. –, a percepção do longo prazo e do entendimento matemático estatístico de momento que podem subjugar a sorte a um segundo plano, de menor potência. Para profissionais, é o modelo e considerações matemático-estatísticas do quanto apostar e de que cartas jogar, por exemplo, quem consegue enfraquecer a sorte, efetiva e discursivamente. São o “bom jogar”, a lógica-matemática, o longo prazo e a variância estatística, a força discursivo-argumentativa contra a lado fortuito do poker, os elementos que estabelecem a necessidade da perícia como um aprimorar-se, envolvendo a ação presente no contexto do controlável e do jogo que irá acontecer – futuro. Nessa lógica, quando o jogador faz uma jogada correta (com maiores porcentagens de ganho) e, mesmo assim (por que saiu uma carta que contrariou a estatística), perde, o profissional

ressignifica a perda tanto como, às vezes, um erro próprio – porém fortuito e passível de ser eliminado em uma próxima ocasião –, quanto, e principalmente, como uma “anomalia estatística” que, no longo prazo, retornará ao eixo médio – correto –, tendo sido sua jogada, portanto, certa, apesar do prejuízo financeiro momentâneo.

O poker não é um jogo de azar porque, durante todo o tempo, você pode interferir no resultado de uma mão por meio de suas ações. Você tem decisões e escolhas para tomar que modificam o destino traçado para a mão.

Por exemplo, você recebe duas cartas muito ruins, como 2 e 7 de naipes diferentes [...]. a ação chega a você, que resolve blefar e então aposta. Um outro possui A  7 . Estas cartas são potencialmente melhores que as suas, porém ele pode se assustar com sua aposta e decidir não jogar com tais cartas. Matematicamente, seu adversário era um grande favorito. Se fizéssemos uma simulação com a ajuda de um software próprio para isto, de uma mão contra outra por 100.000 vezes em que não houvesse apostas, após distribuir as cinco cartas comunitárias, o segundo jogador ganharia em 76% das vezes.

Se fossemos pensar na sorte, ele teve mais sorte em receber cartas melhores, mas você conseguiu modificar o curso do destino com sua ação. [...] No mesmo exemplo, se um jogador antes de você resolve subir a aposta, você pode correr (desistir) dessa mão e não jogá-la. Mais uma vez, você altera o resultado, desistindo de jogar e, portanto, de perder qualquer coisa a mais nessa rodada. Qualquer que seja a sua decisão, suas ações estão durante todo o tempo modificando os resultados (BELLO, 2008, p. 54-55).

Nesse contexto, a classificação discursiva nativa sobre o jogo possuir a sorte ou a perícia técnica (“bom jogar” mais lógica matemática) como elemento preponderante está diretamente associada à experiência ou à in experiência do jogador e, em outras palavras, ao amadorismo ou à profissionalização.

O conceito de sorte, menos do que estrutura *do* jogo, é estrutura *de* jogo, uma variável do jogar e não das regras, de acordo com os profissionais. Enquanto para o amador a sorte é uma realidade ativa, para o profissional ela é um elemento controlável, subjugável pela perícia. A valoração do dado fortuito, portanto, deriva mais do tipo de jogador do que do jogo em si, muito embora a sorte sempre permaneça, discursivamente, em maior ou menor nível dependendo do jogador, e, efetivamente, presente pelos meandros da mesa graças à estrutura *do* jogo. Todavia, o importante é que ela perde potência dependendo da classe do jogador e da sua expertise, transformando-se não em um dado estruturante, mas em um dado estruturado, em elemento pautado na valoração.

Paralelamente, para dar arranjo à categoria sorte, no universo do poker, pululam estudos acadêmicos, perícias judiciais e opiniões fervorosas no sentido de classificá-lo como um jogo de habilidade/perícia e, correlativamente, “normal”, não patológico. Aqui, a categorias de perícia e profissão agem como discursos que garantem a legitimidade e legalidade do poker. Surge, na fronteira da disputa de terreno semântico por esses dois discursos, o plano da normalidade *versus* anormalidade/vício.

A categoria de normalidade é relacional. Algo é normal ou anormal por oposição a outra coisa ou situação. No caso do poker, o discurso dos jogadores profissionais, embasado pelos documentos, é uma tentativa de eliminar o rótulo viciante que o jogo, devido a seu lado fortuito, adquiriu ao longo do tempo, e de disseminar um novo entendimento, pautado pela normalidade profissional não-viciante. O processo de “desrotulação” do poker como vício, embora atual e em atualização no discurso e nos documentos “nativos”, ainda está em processo de consolidação pelo simples fato de que há em praticamente todos os manuais e nas conversas, formais e informais, com os mais variados jogadores, menções à questão da sorte e, particularmente, do vício.

No senso comum que categoriza o jogo como vício, sua classificação como uma patologia possui por base um discurso médico-legal consolidado. O jogo patológico foi primeiro tratado como um distúrbio psiquiátrico na forma de um transtorno de impulso, cujo diagnóstico foi formalizado desde 1980 a partir da DSM-III, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, publicado pela [American Psychiatric Association](#). Nesse tipo de transtorno, haveria a falência da resistência a um desejo independentemente das consequências negativas que dela podem advir.

Tal diagnóstico, a partir da DSM-IV, embotou-se na ideia de disfuncionalidade do comportamento, compartilhando qualidades com a dependência de psicoativos, e sendo tratado como um transtorno de controle de impulsos quase sempre ligado à outros tipos de

transtornos, como os de humor e de ansiedade. Na DSM-IV, para o diagnóstico do jogo patológico, devem estar presentes no mínimo cinco dentre as seguintes características: preocupação com o jogo, correlação entre uma maior aposta em dinheiro e uma maior satisfação, insucessos repetidos para diminuir ou parar de jogar, inquietação e irritabilidade quando se tenta parar ou diminuir de jogar, encarar o jogo como escape para problemas ou como forma de aliviar o humor disfórico, retornar ao jogo para recuperar dinheiro nele perdido, mentir para esconder a relação com o jogo, cometer atos ilegais para financiar o jogo, colocar em risco ou perder relacionamentos por causa do jogo, e depender de dinheiro de terceiros para solucionar dívidas do jogo (CORREIA; LAUAR; SCARIOLI, 2003).

Apesar de definido por classificações psiquiátricas múltiplas e variáveis ao longo da história, no Brasil, o jogo patológico é tratado de acordo com aquela categorização americana (DSM), de modo que é incluído “na lista dos respondedores farmacológicos aos inibidores da recaptação de serotonina e na dos transtornos que possuem base biológica envolvendo a regulação dos impulsos no circuito órbito-frontal” (CORREIA; LAUAR; SCARIOLI, 2003, p.9), além de ser indicado aos jogadores participação em grupos de apoio como os Jogadores Anônimos.

É esse entregar-se, um descontrole emocional e patológico, o foco do discurso da patologização médica do jogo, cujo espelho legal traduziu-se na lei de contravenções penais brasileira, de 1941, que pune o estabelecimento ou a exploração de jogos de azar em locais públicos ou acessíveis ao público. Para a lei, são de azar os jogos cujos ganhos e perdas dependam exclusiva ou principalmente da sorte, além das apostas sobre competições esportivas, em ambos os casos, eixos semânticos lastreados pelo imprevisível.

A partir desse panorama geral de senso comum, composto pelas classificações médicas, legislação e as obras que as traduzem, os jogadores profissionais teceram sua rede discursiva não com o intuito de negar a existência do jogo patológico, nem mesmo da

incidência da sorte no poker, mas de estabelecer um limite simbólico entre aquele “mal” e o poker. A construção do processo de reação à classificação do poker como algo próximo ao desvio/vício/patologia dos jogos de azar tem como centro de apoio, primeiro, a assunção de que existem jogos de azar, uma categoria na qual o poker não se enquadra; segundo, a utilização do lastro léxico e estrutural dos documentos que tendem a reforçar o caráter de habilidade do jogo e, terceiro, o conteúdo desses documentos para elencar e afastar a categoria sorte como causa de ilegalidade/vício do jogo.

Para os jogadores profissionais, construir uma rotina de jogo pautada por regras aplicáveis a outros trabalhos mais convencionais é mais uma estratégia de legitimação e distanciamento do vício: “the measure of whether an individual’s gambling behavior is pathological or not is the contribution gambling makes to the individual’s life as a whole. As long we can regard gambling as an activity, separate from other spheres of the individual’s life, this measure works reasonably well” (BJERG, 2011, p.181). Segundo um jogador profissional amigo de Paulo,

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, às mesas de cash games. 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 com 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”

Este fragmento revela o conteúdo da construção do discurso profissional em relação às categorias de vício e patologia no sentido de afastá-las do dia a dia do profissional do poker, sem, contudo, negar as incidências em casos amadorísticos isolados que, de fato, são tratados como quase inexistentes e nunca vistos de verdade, casos que existem apenas nos jogos de azar, longe do universo do poker. Além de esclarecer a delimitação entre a profissão e o lazer em termos de qual lado seria o mais tendente à patologia – o lazer puro, o jogo descuidado, de brincadeira, em suma, os jogos de azar –, o jogador profissional, no limiar, associa o vício à pura sorte incontrolável, reiterando que a dedicação e o estudo “daquilo que escolheu para viver” é similar aos de qualquer outra profissão.

Entender o poker como um esporte mental, centrado na perícia, discurso majoritário corrente entre os profissionais, não basta, entretanto, para legitimá-lo definitivamente contra o discurso médico-legal consolidado, ou melhor, formalizado. A estratégia das federações nacionais de poker, no embate político contra a definição do poker como um jogo que poderia ser classificado como patológico e ilegal, partiu para o uso do mesmo instrumental burocrático de formalização para fazer valer os enunciados de normalidade não-viciante já correntes nas mesas. Ao lado do conteúdo, dos dados brutos, a formalização deles em documentos e estudos “oficiais” é uma estratégia fulcral para atestar a normalidade não-desviante: se os enunciados dos jogadores já domesticam a sorte em termos práticos, no jogo e nas mesas, eles são a base que atestam a normalidade do poker no mundo extrajogo, contra o senso comum, apenas na medida em que são realocados simbolicamente em *narrativas congeladas*, em formas que ancoram a definição da situação do poker em termos de gramáticas, estéticas, poéticas e retóricas que delimitam e impulsionam os efeitos das mesmas graças à autoridade que possuem (DAS, 2007; 2008). Ressurge, portanto, o discurso dos

jogadores, antes imerso no jogar, em uma nova realidade ficcional, em narrativas congeladas oficiais que suplementam a autoridade de sentido do que se fala sobre o poker, e, enfim, dotam o discurso dos profissionais de efetividade capaz de se impor contra o senso comum.

Chega-se, assim, ao plano da legitimação e legalização do poker a partir da construção de um saber-perito congelado em narrativas de autoridade que subordinam a sorte à habilidade. No cume desse movimento, portanto, alocam-se os diversos documentos oficiais que atestam e qualificam o poker como um jogo de habilidade, distante do azar.

Assim, em 2006, o Instituto de Criminalística Perito Criminal Dr. Octávio Eduardo de Brito Alvarenga da Superintendência de Polícia Técnico-Científica do Estado de São Paulo elaborou o laudo pericial número 01/020/0058872/2006, no qual a investigação realizada pelos peritos William do Amaral Jr. e Dra. Karla Horti Freitas atestou ser o poker um jogo de habilidade, dependente da memorização dos valores e das cartas que saem a cada rodada, e do conhecimento das regras e estratégias, não enquadrado, portanto, na lei de contravenções penais.

Na mesma sintonia, também em 2006, o Laboratório de Perícias Prof. Dr. Ricardo Molina concebeu outro laudo pericial, afastando o poker da categoria jogo de azar:

A discussão na seção III mostra inequivocamente que o fator “habilidade” é, no mínimo, importante para o sucesso no TH [Texas Hold’em]. A quantificação precisa desse fator em comparação com o fator “sorte” seria impossível, mas para o que se precisa demonstrar aqui, não é preciso relacionar numericamente os dois fatores. Com efeito, como demonstramos matematicamente na seção II.4, se um dos jogadores tem maior habilidade do que outro (independentemente de quanto mais habilidoso ele seja, ou qual habilidade ele tenha desenvolvido), necessariamente este jogador (o mais habilidoso), obterá mais ganhos ao fim de uma sequência de partidas (e tanto maior será o ganho quanto maior for o número de partidas.

Considerando que o TH, assim como outras modalidades de Pôquer, sempre são jogados em longas séries de partidas, poderemos afirmar, com segurança, que a habilidade é decisiva para definir o vencedor. Observe-se que esta conclusão vale tanto para o TH “ao vivo” como para os jogos *on line*, visto que, basicamente, a única informação não disponível em jogos na internet é a visual. Todas as demais, ou seja, estimativa de probabilidades, histórico de ações do(s) oponente(s), etc., continuam disponíveis.

Assim, voltemos ao texto do Decreto Lei 3688/41. Fala-se ali de “jogo de azar” como sendo aquele em que “o ganho e a perda dependam exclusiva ou principalmente da sorte”. Com certeza, podemos afirmar que no TH não se depende “exclusivamente” da sorte. Quanto ao termo “principal(mente)”, a definição que mais se aplica à discussão em tela, segundo o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, é a entrada 5, ou seja, “de maior relevância, decisivo”. Como vimos, e

demonstramos, inclusive matematicamente, a habilidade é decisiva para o ganho no Texas Hold'em. De acordo, pois, com a definição dada no texto do Decreto Leo 3688/41, ou por qualquer outro critério no qual o nível de habilidade do jogador é decisiva para o ganho, a modalidade de Pôquer conhecida como Texas Hold'em não pode ser considerada jogo de azar (LABORATÓRIO DE PERÍCIAS PROF. DR. RICARDO MOLINA, 2006, p. 19/20, grifo nosso).

Os laudos levaram em consideração entrevistas, material bibliográfico específico sobre o poker, fotos e, no caso do Laboratório de Perícias Prof. Dr. Ricardo Molina, uma vasta análise matemática e probabilística que conforma a sorte apenas às cartas que se recebe, sendo que, a partir de então, cabe ao jogador determinar as variáveis que apoiam, ou não, seu prosseguimento no jogo.

Ao lado dos laudos, outras *narrativas congeladas* são construídas: em 2010, a desembargadora Sônia Maria Schmitz do Tribunal de Justiça do Estado de Santa Catarina, no Mandado de Segurança número 2010.047810-1, concedeu liminar para a realização de um torneio de poker. A desembargadora baseou sua decisão, primeiro, na ocorrência de diversos outros torneios no Brasil; segundo, no fato da Associação Internacional de Esportes da Mente (entidade reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional) ter aceitado em seus quadros a Federação Internacional de Poker, o que, na prática, reconheceu o jogo como um esporte de habilidade; terceiro, na decisão de, no Reino Unido, em 2012, o poker ter entrado no calendário dos Jogos Mundiais de Esportes da Mente; e, quarto, em pareceres – inclusive de juristas – e outras decisões que, novamente, distanciam-no dos jogos de azar.

A consolidação do discurso dos jogadores profissionais nessas narrativas oficiais congeladas concedeu efetividade aos mesmos, um poder simbólico cujo cerne está para além do conteúdo: “O que faz o poder das palavras e das palavras de ordem, poder de manter a ordem ou de a subverter, é a crença na legitimidade das palavras e daquele que as pronuncia, crença cuja produção não é da competência das palavras” (BOURDIEU, 1989, p.14-15). Houve uma calcificação do discurso em objetos de autoridade que agregaram valor ao que os jogadores diziam, dando novas manchas semânticas aos enunciados. A estratégia discursiva da

Confederação não foi negar a validade dos outros discursos que podem incidir negativamente contra o poker – como o patológico –, mas dialogar contra os mesmos restringindo-lhes sua potência de ação. O poker surge em paralelo aos jogos de azar, distanciado deles e amparado por uma gama de documentos oficiais que atestam sua existência como um jogo de habilidade, um esporte.

O tópico da sustentação da normalidade do jogar poker é, portanto, sua habilidade. Esta, ao distanciar-lo dos jogos de azar, afasta-o também dos perigos que a sorte pura traz, reservando para aqueles o discurso patológico. Nesse sentido, a autoridade das narrativas congeladas não provém unicamente das narrativas, da verificação e do “teste” do discurso “nativo”, visto que, em termos de conteúdo, há uma retroalimentação que vai das mesas aos documentos e vice-versa. Para além do conteúdo, a autoridade decorre do fato de serem narrativas *congeladas*, de realização burocrática, acadêmica e de perícia, de tradução do discurso dos jogadores em termos científicos, e de construção de um conjunto de documentos, de formas simbólicas, dotadas da capacidade de autenticar e dar autoridade ao discurso agora precipitado em laudos e pesquisas acadêmicas.

Por fim, mais do que normal ou patológico, além da questão de ser um jogo de sorte ou de perícia/habilidade, o poker é um jogo de controle. Controlar-se e tentar controlar os outros. Acreditar na força da própria mão e estabelecer classificações da ordem da sorte e da perícia para apoiar a crença. Elidir as dúvidas e agir com base no que se sente e no que se sabe. Entregar-se ou não aos desejos e impulsos de jogar essa ou aquela carta. Sagar-se campeão ou sair derrotado culpando a sorte ou a si mesmo. Jogar poker é jogar-se, é jogar os outros, é acreditar em si, no que se percebe na mesa, no que se sente nas cartas, e nas previsões que a estatística – e a sorte que, afinal, tendemos a crer que ela está do nosso lado sempre – parecem garantir: tudo com base simplesmente em uma sequência e combinações possíveis de cartas que aparecem no feltro verde, e na hierarquia das mãos que todos ali

sentados sabem. A cada cara virada, a cada sopro de esperança, desespero ou desafio, acreditando-se, aposta-se.

Resta, contudo, uma pergunta: o que é o poker? Em termos diretos e meramente formais, com base nas regras, o pôquer é um jogo de combinação de cartas. Esse jogo, enquanto gênero, apresenta um sem número de variações que, apesar das diferenças, partilham de características básicas, como a hierarquia da força das cartas e as suas combinações básicas. A variável mais famosa, e plano de fundo desta análise, é o *Texas Hold 'em no limit*, no qual cada jogador recebe duas cartas fechadas – que apenas ele vê –, ao passo que, na mesa, são dispostas, em três etapas, cinco cartas diferentes, comunitárias. As apostas se dão em possíveis quatro momentos definidos e a melhor combinação de cinco cartas dentre as sete disponíveis (duas fechadas, pessoais, e cinco comunitárias), quando se chega ao último nível de aposta e há a colocação da última carta comunitária na mesa, ganha a mão e leva as fichas apostadas.

É, portanto, a partir da possibilidade de previsão, com base nas cartas comunitárias, e das oportunidades de blefar, já que posso simular possuir uma combinação melhor do que a que efetivamente possuo, que o jogo se estrutura, para os praticantes, como um esporte mental. Estabelece-se um esporte longe da mera susceptibilidade à sorte, já que se pode prever, antecipar e controlar – via apostas e dissimulação de emoções – o destino do jogo; de fato, surge a categoria *esporte* calcada na habilidade e previsões estatístico-matemáticas.

Para além das regras, contudo, são as narrativas, simbólicas e classificatórias, dos jogadores que dão o colorido especial ao poker, e, sobre elas, recaiu o cerne deste trabalho. Sobram, entretanto, muitas outras cores, valorações e ideias. Novas cartas para serem distribuídas.

Referências

- APA. 1980. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders - Third edition*. Estados Unidos: American Psychiatric Association.
- APA. 2000. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders - Fourth Edition - Text Revision*. Estados Unidos: American Psychiatric Association.
- BAUMAN, Zygmunt. 2005. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- BECKER, Howard S. 2008. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- BELLO, Leo. 2008. *Aprendendo a jogar poker: princípios, técnica & prática*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- _____. 2009. *Dominando a arte do poker: fundamentos para o sucesso*. Rio de Janeiro: Ediouro.
- BINDE, Pie. 2005. "Gambling, Exchange Systems, and Moralities". *Journal of Gambling Studies*, 21(4): 445-479.
- BJERG, Ole. 2011. *Poker: the parody of capitalism*. Michigan: The University of Michigan Press.
- BOURDIEU, Pierre. 1989. *O poder simbólico*. São Paulo: Difel.
- BRÜSEKE, Franz Josef. 2007. "Risco e Contingência". *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, vol. 22 (63): 69 – 80.
- BRUNSON, Doyle. 2011. *Super System – A course in power poker*. 7º ed. Las Vegas: Cardoza Publishing.
- CORREIA, A.C.F.; LAUAR, H.; SCARIOLI, S. 2003. Jogo patológico. *Casos Clin. Psiquiatria*, 5 (1-2): online.
- DAS, Veena. 2007. *Life and Words: Violence and the descent into the ordinary*. Berkeley: University of California Press.
- _____. 2008. Violence, Gender and Subjectivity. *Annual Review of Anthropology*, 37: 283-99.
- DUMAZEDIER, Joffre. 2008. *Lazer e Cultura Popular*. São Paulo: Perspectiva.
- DUKE, Annie; DIAMOND, David. 2007. *Como ganhei milhões jogando pôquer no World Series of Poker*. São Paulo: Globo.
- ELIAS, Norbert. 1995. *O Processo Civilizador*. 2 vols. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- _____. 1987. *A busca da excitação*. Lisboa: DIFEL.

GAMA DE OLIVEIRA, Roberto Nilton. 2013. *A Legalidade do Jogo de Poker: o Texas Hold 'em como desporto no século XXI*. Monografia de Graduação no Curso de Graduação em Direito da Pontífice Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-RJ.

GIDDENS, Anthony; BECK, Ulrich; LASH, Scott. 1997. *Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna*. São Paulo: UNESP.

LEITE LOPES, José Sergio. 1995. "Esporte, emoção e conflito social". *Mana: estudos de antropologia social*, I(1): 141 – 166.

MANGABEIRA, Clark. 2014. "*Um minuto para aprender, uma vida para dominar*": as poéticas do jogo de poker. Tese de doutorado em Antropologia Social, Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

MAZARIN, Saulo. 2013. *Blefes, Técnicas, Paixão e Rivalidades*. Site MaisEV.

NESSON, Charles. 2008. "O poquêr ensina muito para a vida". Rio de Janeiro: Revista Época. Nº 520. Entrevista concedida a Letícia Sorg.

RAENTO, Pauliina. The value of gambling and its research: an introduction. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society*, 36 (1) , 2011, pp. 76-78.

REZENDE, Claudia Barcellos; COELHO, Maria Claudia. *Antropologia das Emoções*. Rio de Janeiro: FGV, 2010.

SIGAUD, Lygia. 2007. Doxa e crença entre os antropólogos. *Novos estudos - CEBRAP*, São Paulo, 77: 129-152.

SKLANSKY, David. 2005. *The Theory of Poker*. Las Vegas: Two Plus Two Publishing.

Legislação e documentos

BRASIL. Decreto-lei nº 3.688, de 03 de Outubro de 1941. **Lex**: coletânea de legislação e jurisprudência. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 4 de Julho de 2013.

BRASIL. Tribunal de Justiça do Estado de Santa Catarina. Mandado de Segurança número 2010.047810-1. Impetrante: Ovebert Eventos Ltda. Coator: Secretaria de Estado de Segurança Pública e Defesa do Cidadão. Relatora: Desembargadora Sônia Maria Schmitz. Florianópolis, 30 de Julho de 2010. **Lex**: jurisprudência do TJSC. Disponível em: <http://www.cbth.org.br/cbth/public/files/MandatodeSeguranca-SantaCatarina2010.pdf>. Acesso em 12 de Setembro de 2012.

BRASIL. Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul. Mandado de Segurança número 70025424086. Impetrante: Associação Club Poker Paris. Coator: Ministério Público do Estado do Rio Grande do Sul e Ilmo Sr. Comandante Geral da Brigada Militar do Estado do Rio Grande do Sul. Relator: Desembargador Irineu Mariani. Porto Alegre, 17 de Dezembro de 2008. **Lex**: jurisprudência do TJRS. Disponível em: <http://www.tjrs.jus.br/>. Acesso em 20 de Setembro de 2012.

INSTITUTO DE CRIMINALÍSTICA PERITO CRIMINAL DR. OCTÁVIO EDUARDO DE BRITO ALVARENGA. *Lauda n° 01/020/0058872/2006*. Secretaria de Segurança Pública. Superintendência da Polícia Técnico-Científica: São Paulo, 2006. Disponível em: http://www.cbth.org.br/cbth/public/files/Lauda_SSP-SP.pdf. Acesso em: 03 de Agosto de 2012.

INSTITUTO DE CRIMINALÍSTICA PERITO CRIMINAL DR. OCTÁVIO EDUARDO DE BRITO ALVARENGA. *Lauda n° 01/020/21432/2011*. Secretaria de Segurança Pública. Superintendência da Polícia Técnico-Científica: São Paulo, 2011. Disponível em: http://www.cbth.org.br/cbth/public/files/Lauda_IC_SSPSP_30.06.2011.pdf. Acesso em: 14 de Dezembro de 2012.

LABORATÓRIO DE PERÍCIAS PROF. DR. RICARDO MOLINA. *Lauda Pericial sobre o Texas Hold'em*. Campinas: 23 de Novembro de 2006. Disponível em: <http://www.cbth.org.br/cbth/public/files/DrRicardoMolina.pdf>. Acesso em: 03 de Agosto de 2012.

SOBRE O AUTOR:

Clark Mangabeira é professor adjunto de antropologia na Universidade Federal do Mato Grosso - UFMT. É bacharel em Direito (UFRJ) e em Ciências Sociais (UERJ), mestre em Ciências Sociais pelo Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais da UERJ e doutor em Antropologia Social pelo Museu Nacional da UFRJ. Entre suas principais publicações, destacam-se os artigos *Gustav von Aschenbach, civilizado: hipóteses para uma teoria social das pulsões*, publicado no volume 17 da revista *Cadernos de Campo* da Universidade de São Paulo; *Morcegos e Borboletas: indagações semióticas sobre o Teste de Rorschach*, publicado no volume 7 da revista *Estudos Semióticos* da Universidade de São Paulo; *Cenas militares: identidade, hierarquia e moral no Complexo do Alemão*, publicado no volume 4 da revista *Intratextos* da Universidade do Estado do Rio de Janeiro; *Olhando para trás ou para que serve um filme de 2003? Uma análise sociológica de Dogville*, publicado no volume 1 da revista *Askésis* da Universidade Federal de São Carlos; *Complexidade e 'evento pessoal' na sociedade grega: Aristodamos, o covarde*, publicado no volume 1 da *Revista Conexões Parciais: Revista Digital de Antropologia e Filosofia*; o conto *Freud Explica*, publicado no volume 2 da revista *Anthesis: Revista de Letras e Educação da Amazônia Sul-Occidental*; e o livro *Bem-aventurados os que viram: cinema, emoções e espectadores*, publicado em 2011 pela Editora Torre.

1 O poker é um jogo de combinação de cartas. Esse jogo, enquanto gênero, apresenta um sem número de variações que, apesar das diferenças, partilham características básicas semelhantes, como a hierarquia das cartas e as suas combinações básicas. A variável mais famosa, e objeto desta análise, é o *Texas Hold'em no limit*, no qual não há limite para cada aposta (pode-se apostar, de uma única vez, toda a quantidade de fichas, por exemplo) e no qual cada jogador recebe duas cartas fechadas – que apenas ele vê – e, na mesa, são dispostas, em três etapas, cinco cartas diferentes, comunitárias. Didaticamente, há, ao se receber as cartas fechadas, uma primeira rodada de apostas. Então, as três primeiras cartas comunitárias são reveladas de uma única vez, constituindo o *flop*. Depois de outra rodada de apostas, a carta comunitária seguinte é o *turn*. Há nova rodada de apostas e, então, é colocada a carta comunitária final, o *river*. As apostas se dão, portanto, em possíveis quatro momentos – *pré-flop*, *pós-flop*, depois do *turn* e após o *river* –, e a melhor combinação de cinco cartas dentre as sete disponíveis (duas fechadas e cinco comunitárias), quando se chega ao último nível de aposta, ganha a mão e leva as fichas apostadas naquela rodada. O jogo acaba quando um jogador consegue juntar todas as fichas da mesa. Paralelamente, há uma hierarquia de combinações possíveis, sendo que a combinação com menor probabilidade de sair – por exemplo, o *straight flush*, cinco cartas em sequência do mesmo naipe – ganha das combinações matematicamente mais comuns, sendo a mais comum um par – duas cartas de mesmo valor numérico independente do naipe, como dois ases ou duas cartas 3. Por fim, quando é mencionado no texto um numeral, por exemplo, o número 3, ele significa uma carta de número 3 de um baralho normal de 52 cartas, que possui valete, dama, rei, ás e cartas numeradas de 2 a 10, todas replicadas em quatro naipes – ouros, paus, espada e copas –, totalizando 52 cartas.

2 Este artigo é parte da minha tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Museu Nacional da UFRJ, em 2014, intitulada “*Um minuto para aprender, uma vida para dominar*”: *as poéticas do jogo de Poker*. A metodologia qualitativa utilizada para a coleta dos dados, especialmente os expostos neste artigo, foi a observação participante e, em especial, entrevistas em profundidade com o jogador aqui chamado de Paulo, a fonte primária deste trabalho. Paralelamente, houve levantamento bibliográfico de relatos de outros jogadores profissionais, a partir dos quais se destacou, como fonte secundária do artigo aqui apresentado, o da jogadora profissional norte-americana Annie Duke, a partir do seu livro autobiográfico *Como ganhei milhões jogando pôquer no World Series of Poker*, da editora Globo, publicado em 2007.