

FACULDADE CATÓLICA SALESIANA DO ESPÍRITO SANTO

PRISCILLA PIANHO SILVA VITTORE

**TRATAMENTO EM COMORBIDADES PSIQUIÁTRICAS: TRANSTORNO MENTAL  
E DEPENDÊNCIA QUÍMICA. DA INTERVENÇÃO À COMPREENSÃO.**

VITÓRIA  
2015

PRISCILLA PIANHO SILVA VITTORE

**TRATAMENTO EM COMORBIDADES PSIQUIÁTRICAS: TRANSTORNO MENTAL  
E DEPENDÊNCIA QUÍMICA. DA INTERVENÇÃO À COMPREENSÃO.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Faculdade Católica Salesiana do Espírito Santo,  
como requisito obrigatório para obtenção do título de  
Bacharel em Psicologia.

Orientador: Prof. Msc. Andréa Romanholi

VITÓRIA  
2015

PRISCILLA PIANHO SILVA VITTORE

**TRATAMENTO EM COMORBIDADES PSIQUIÁTRICAS: TRANSTORNO MENTAL  
E DEPENDÊNCIA QUÍMICA. DA INTERVENÇÃO À COMPREENSÃO.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Católica Salesiana do Espírito Santo, como requisito obrigatório para obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

Aprovado em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, por:

\_\_\_\_\_  
Prof. Msc. Andréa Romanholi - Orientador

\_\_\_\_\_  
Prof. Msc. Margareth Marchesi Reis, Faculdade Salesiana de Vitória

\_\_\_\_\_  
Ana Maria Domingues Carvalho, Secretária do Estado da Saúde

A você, marido.  
Por toda insistência, amor e paciência.  
Eternamente grata.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço a Deus, por me conceder forças quando precisei, por me conceder colo quando precisei e pela continua presença em minha vida, em todos os momentos.

Ao meu companheiro, amigo, parceiro, cônjuge, Pedro, por todo apoio, calma, e uma crença ilimitada em meu potencial. Obrigada por toda torcida, empenho em me ajudar, em me entender, e por todo amor e carinho. Toda e qualquer conquista minha, é sua também. Sem você, tudo isso seria impossível. Impossível. Amo você.

A minha mãe, pela vida, por, mesmo ausente, se fazer presente, me compreendendo e estando disposta sempre a me acolher quando necessário.

Agradeço aos meus campos de estágio, obrigatórios e voluntários, todos eles, que contribuíram para a minha formação e para a minha aproximação de situações pelas quais eu me sou apaixonada: Saúde Mental. Agradeço aos meus maravilhosos orientadores de estágio. Cada um, de sua forma, foi indispensável em minha formação, tanto profissional quanto pessoal. Agradeço também a todos os meus professores, preceptores, supervisores, por me ensinar, me apoiar, me inspirar, direta e/ou indiretamente. Eternamente grata a vocês.

A minha orientadora Andréa, obrigada, pela paciência, por acreditar que é possível a mudança, por nunca desistir de pessoas nem de ideais, respeitando o tempo de cada um e estando sempre disposta a estar implicada na construção de um serviço de Saúde Mental que seja humano, que seja honesto, que seja potencializador. Muita admiração. Obrigada por me ensinar tanto.

A minha amiga Matilde, que durante todos esses anos esteve presente na minha vida, de diversas maneiras, e em todas elas, me permitindo aprender e a crescer com o aprendizado. Obrigada pelo apoio e amor incondicional. A minha irmã, que chegou bem depois, e mesmo assim, foi fundamental na compreensão, no carinho e no apoio nas minhas vitórias e dificuldades.

Os meus amigos e parentes, que mesmo muitas vezes não compreendendo minha ausência, acreditaram e me incentivaram a sempre continuar. A sempre insistir.

“Os principais fatores que facilitam uma atitude de comprometimento com o trabalho dizem respeito à identificação com o trabalho, às características de personalidade e valores ético-morais” (DIMENSTEN, 2001).

## RESUMO

O presente trabalho buscou entender como se dá o tratamento de comorbidades psiquiátricas em Saúde Mental. Dessa forma, objetivou-se entender como os processos envolvidos no desenvolvimento de propostas interventivas para sujeitos que apresentam quadros de transtornos mentais associados, quem são os envolvidos nesse processo e como os processos são articulados. Com esse intuito, realizamos uma pesquisa de ordem qualitativa, contando com o instrumento de pesquisa: entrevista semi-estruturada, permitindo-nos coletar dados de 10 participantes atuantes em equipes multidisciplinares, dos serviços público e privado, que trabalham com a demanda de comorbidades psiquiátricas. Os profissionais delimitados estão distribuídos em: CAPS II (transtorno mental), CAPS ad (álcool e outras drogas) e uma clínica de reabilitação psiquiátrica. Os CAPS onde ocorreram as entrevistas pertencem aos municípios da Serra/ES e Vitória/ES, e a clínica psiquiátrica pertence ao município de Fundão/ES. A partir dos dados coletados e analisados, identificamos sobre as diversas maneiras que os profissionais entendem a demanda de comorbidades psiquiátricas, tanto que partilham de uma orientação mais biomédica, quanto uma orientação mais psicossocial, e como os processos de trabalho também estão envolvidos na forma que cada equipe e que cada profissional trabalham. Analisou-se muitos avanços nos processos de trabalho das equipes que atuam com essa demanda, porém, uma fragilidade nos vínculos profissionais e uma vulnerabilidade a cerca de como o tema pode ser contemplado de maneiras opostas entre os profissionais de saúde. Analisou-se aspectos da relação profissionais X equipe, e equipe X sujeito, e o quanto essas relações precisam ser mais íntimas e potencializadas.

**Palavras-chave:** Tratamento. Comorbidade. Biomédico. Psicossocial. Profissionais.

## ABSTRACT

This study aimed to understand how is the treatment of psychiatric comorbidities in Mental Health. Thus, this study aimed to understand how the processes involved in the development of interventional proposals for subjects that have associated mental disorders, as well as explore who are the professionals involved in this process and how the processes are articulated. To that end, we conducted a qualitative research, with the survey instrument: semi-structured interview, allowing us to collect data from 10 participants active in multidisciplinary teams, both on the public and private services, working with the demand for psychiatric comorbidities . The delimited professionals are distributed in: CAPS II (mental disorder), CAPS ad (alcohol and other drugs) and a clinical psychiatric rehabilitation. The CAPS where the interviews took place belong to the municipalities of Serra / ES and Vitória / ES, and the psychiatric clinic in the municipality of Fundão / ES. From the data we collected and analyzed, we identified the many ways that professionals understand the demand for psychiatric comorbidities, both sharing a more biomedical orientation, or a more psychosocial orientation, and how the work processes are also involved in the way each team and each professional work. We analyzed many advances in the work processes of staff working with this demand, however, we identified a weakness in the occupational ties and a vulnerability about how the issue can be contemplated in opposite ways among health professionals. We analyzed aspects of professional relationship X team, and staff X subject, and how these relationships need to be more intimate and potentiated.

**Keywords:** Treatment. Comorbidity. Biomedical . Psychosocial . Professionals.

## **LISTA DE SIGLAS**

CAPS – Centro de Atenção Psicossocial

CID-10 Classificação de Transtornos Mentais de Comportamento

DSM IV- Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais

NASF - Núcleos de Apoio as equipes de Saúde da Família

OMS – Organização Mundial de Saúde

PAC – Programa de Aceleração de Crescimento

PNH – Política Nacional de Humanização

PTI – Projeto Terapêutico Singular

RAPS - Redes de Atenção Psicossocial

SUS – Sistema Único de Saúde

UBS – Unidade Básica de Saúde

## **SUMÁRIO**

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	21
1.1 TEMA .....	25
1.2 JUSTIFICATIVA .....	25
1.3 OBJETIVOS .....	26
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	27
2.1 SAÚDE MENTAL NO BRASIL .....	27
2.2 SAÚDE MENTAL NA CLÍNICA AMPLIADA .....	31
2.3 TRANSTORNOS PSIQUIÁTRICOS.....	37
2.4 SOBRE COMORBIDADES E FORMAS DE INTERVENÇÃO .....	42
2.5 CENTROS DE ATENÇÃO PSICOSSOCIAIS .....	46
2.6 UNIDADES BÁSICAS DE SAÚDE .....	49
<b>3 METODOLOGIA</b> .....	53
3.1 DELINEAMENTO DA PESQUISA .....	53
3.2 CAMPO DE ESTUDO .....	53
3.3 PARTICIPANTES .....	54
3.4 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS .....	54
3.5 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS .....	55
3.6 ASPECTOS ÉTICOS .....	55
3.7 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS .....	56
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	57
4.1 RELAÇÕES COM OS CONCEITOS DE DIAGNÓSTICO E COMORBIDADE .....	57
<b>4.1.1 Concepção de diagnóstico e comorbidade</b> .....	57
<b>4.1.2 Processo de elaboração de diagnósticos</b> .....	60
<b>4.1.3 Especificidades no tratamento de comorbidades</b> .....	62
4.2 PROCESSOS E PROPOSTAS DE TRATAMENTO .....	64
<b>4.2.1 A equipe</b> .....	64
<b>4.2.2 Abordagem inicial</b> .....	66
<b>4.2.3 Terapêutica</b> .....	68
4.3 ENTENDIMENTOS SOBRE RESULTADOS .....	71

<b>4.3.1 Eficácia do tratamento .....</b>	<b>71</b>
<b>4.3.2 Particularidades das equipes de intervenção e rede .....</b>	<b>74</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>81</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>85</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>93</b>
<b>APENDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA .....</b>	<b>93</b>
<b>APENDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO .....</b>	<b>95</b>
<b>ANEXO A – SOLICITAÇÃO DE PESQUISA SEMUS VITÓRIA .....</b>	<b>97</b>
<b>ANEXO B – SOLICITAÇÃO DE PESQUISA SEMUS SERRA .....</b>	<b>99</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos têm sido utilizados pelo homem desde os tempos mais remotos e, segundo antropólogos, sociólogos e etnólogos, estudiosos das tradições populares, os jogos nasceram com o homem primitivo e estão presentes nas mais diferentes culturas (CLÍMACO, 2004).

Ao se considerar a obra de Huizinga (1999) dela se depreende que o jogo está profundamente enraizado nas atividades humanas, dele nascendo a cultura e o sentido subjacente de competição. Seus argumentos se baseiam no fato de que na sociedade humana, os animais já o praticavam, independentemente do próprio homem. Albornoz (2009) contesta esse raciocínio discordando do entendimento do jogo como existindo de forma anterior à cultura e dando origem a esta. Este autor afirma que “o jogo como que se oculta por detrás dos fenômenos culturais” (ALBORNOZ, 2009, p. 77), defendendo a ideia de os jogos estarem relacionados à cultura, acontecendo na verdade, concomitantes a ela. E cita, ainda, o fato de que é preciso esclarecer o conceito de “jogo” com que se trabalha, uma vez que este pode ganhar significados diversos.

De acordo com Ferreira (2010, p. 803), há 20 significados para o vocábulo. No que concerne a presente investigação, destacam-se, os seguintes:

“[...]1. Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho; [...] 3. Passatempo ou loteria sujeito a regras e no qual, às vezes, se arrisca dinheiro; [...] 5. Jogo de azar; 6. O vício de jogar e [...] 15. Aposta [...]”(FERREIRA, 2010, p. 803).

Observa-se que no sentido mais amplo, sem se considerar uma área específica do conhecimento humano, o jogo está diretamente ligado à cultura e ao lúdico, ao que se somam a existência de regras, o risco, as possibilidades de perdas e ganhos. De maneira geral, os jogos possuem uma finalidade lúdica, uma vez que pretendem divertir os jogadores. Porém, há também aqueles que foram criados para auxiliar o ensino, ou seja, têm função didática, sendo utilizados como jogos educativos. Há, por outro lado, outros tipos de jogos, destacando-se aqui, os jogos de azar, que demandam investimento financeiro, tais como: roletas, loterias, rifas, jogo do bicho, bingo, caça-níquel e outros do gênero. O jogo traz consigo a estreita e tentadora relação com a imprevisibilidade que pode estar presente em uma aposta em que os resultados sempre serão incertos. Partindo dessa explicação, adota-se, para jogo de

azar, a seguinte definição: “Aquele em que a perda ou ganho dependem mais da sorte do que do cálculo, ou somente da sorte [...]” (FERREIRA, 2010, p. 803).

Segundo Clímaco (2004, p. 121), “Desde sempre o jogo foi um popular passatempo sem, contudo, se desconhecem as suas potencialidades viciantes”. Não são poucas as pessoas que entram no processo de dependência, tornando-se jogadores patológicos. É importante observar, pois, que embora o conceito de jogo em si, de maneira geral, não faça referência à perda de dinheiro e tampouco à dependência, este é um aspecto que merece destaque para a compreensão da temática aqui proposta.

De acordo com Souza e outros (2009, p. 348) define-se o jogar como patológico quando aquele que se interessa pelo jogo e passa a apresentar um “[...] comportamento recorrente de apostar em jogos de azar apesar das consequências negativas decorrentes desta atividade”, quando o “indivíduo perde o domínio sobre o jogo, tornando-se incapaz de controlar o tempo e o dinheiro gasto, mesmo quando está perdendo”.

É comum ouvir-se, por parte de quem joga, a expressão: “posso o hábito de jogar”, tendo aí a palavra ‘hábito’, o sentido de algo que se faz regularmente, com certa frequência. No entanto, nem sempre o hábito gera benefícios, podendo, em alguns casos, como o do jogo em excesso, levar a prejuízos, comprometimentos e a situações que não são aceitas socialmente.

Ouve-se também, por parte de alguns jogadores, a expressão: “sou viciado em jogar”, expressão também usada por terceiros para se referir ao adepto da prática do jogo. Todavia, nem sempre esta expressão é aceita por aquele que joga, além de haver grande dificuldade deste em admitir a existência de algum problema com o jogo. De acordo com Ferreira (2010), o vício é um defeito, disposição habitual para certo mal; mau costume, ou seja, o vício é entendido como um hábito prejudicial, um hábito regular e que mantém o sujeito numa prática que traz prejuízos a si próprio e aos que com ele convivem. Para Rolnik e Sholl-Franco (2006, p. 146) “o vício é uma patologia altamente prevalente e com grandes implicações sociais”. Para estes autores, parte das mesmas bases neuroquímicas envolvidas na dependência a diferentes substâncias também participa nas manifestações de outras fontes de prazer, o que contribui para que estas atividades que também geram prazer, tal

como os jogos, possam levar à dependência da mesma forma que as substâncias psicoativas.

Considerando-se estas características relacionadas aos prejuízos e ao aspecto patológico dos chamados jogos de azar, encontram-se diversas formas pelas quais a sociedade se relaciona com estes, o que resulta na existência de legislações que permitem ou não a presença de jogos como opções de lazer às quais os sujeitos possam ter livre acesso. No Brasil optou-se pela proibição dos cassinos e dos jogos nos quais as apostas sejam a tônica central. No entanto, outros tipos de jogos e apostas são amplamente aceitos socialmente, inclusive com a chancela do poder público, como o caso das loterias que chegam a contar com patrocínio da Caixa Econômica Federal.

Observa-se, então, que há pelo menos a tentativa de o governo coibir a indução a práticas que se relacionem com os jogos de azar através da sanção de leis que proíbem este tipo de jogo no país.

*DECRETO-LEI Nº 9.215, DE 30 DE ABRIL DE 1946.*

Nas considerações apresentadas no Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de Abril de 1946 - que restaurou a vigência do artigo 50 do Decreto-lei nº 3.688, de 2 de Outubro de 1941, artigo este que proíbe os jogos de azar no país - podem-se ler as razões ou argumentos oficiais para esta proibição:

a repressão aos jogos de azar é um imperativo da consciência universal; a legislação penal de todos os povos cultos contém preceitos tendentes a esse fim; a tradição moral jurídica e religiosa do povo brasileiro é contrária à prática e à exploração de jogos de azar; das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes (BRASIL, 1946).

Tais argumentos, considerando-se seu viés moral, se mostram passíveis de ampla discussão no momento atual, porém tal discussão escapa ao âmbito deste trabalho, ficando aqui apenas o registro tanto dos argumentos como da necessidade e da possibilidade de se relançar o debate sobre sua pertinência e conveniência na atualidade.

Souza e outros (2009, p. 347), referindo-se ao “Jogo Patológico, como alteração do comportamento humano”, afirmam que “apesar de existirem muitos casos de pessoas com esse transtorno, há poucos estudos publicados e pouco conhecimento sobre o impacto do JP entre os brasileiros”. Os autores citam pesquisa realizada no país, em 1997, na qual no qual “foram entrevistados 171 frequentadores de casas de

aposta (bingo, Jockey Club e videopôquer), dos quais 75 foram diagnosticados como jogadores patológicos” (SOUZA et al., 2009, p. 347). O dado, embora limitado por se tratar de um único estudo, é preocupante, pois revela que quase 44% dos participantes atendiam aos critérios para jogo patológico. Dessa forma, considera-se que o jogo patológico é um transtorno que precisa ser pesquisado para que a população e os profissionais da saúde tenham maior conhecimento sobre sua gravidade.

Esta preocupação com o tema parece pertinente na medida em que se observa, apesar da proibição, a facilidade de acesso aos jogos no Brasil, tais como: o jogo do bicho, as casas de bingo; os sorteios de bens aliados à venda de jornais e de produtos alimentícios; o incentivo a certas disputas em programas televisivos; os *realities shows* nos quais o comportamento de risco é incentivado, dentre outros. Nesse contexto, é preciso ressaltar que, embora nessas modalidades de entretenimento o assunto em pauta é de interesse para pesquisa ainda pelo fato de os jogos envolverem milhares de pessoas, trazendo euforia no momento em que se ganha e uma profunda frustração no momento em que se perde. Além disso, não se pode esquecer que as famílias também acabam direta ou indiretamente participando das ações e das angústias do jogador e, consentindo ou não com o ato, acabam por compartilhar das consequências do jogo patológico. Logo, há a necessidade de um olhar acolhedor por parte da Psicologia a tais sujeitos envolvidos com essa prática, considerando que, além de seus próprios sentimentos a respeito do jogo, o que já se constitui como elemento a ser cuidado, existem os efeitos que afetam a sociedade e a família, além da relação com as leis.

Ao se buscar referências sobre a dependência na área da saúde, verificou-se que a maior parte dos textos se refere apenas à dependência a substâncias psicoativas, principalmente àquelas consideradas de uso ilegal. Segundo Oliveira, Silveira e Silva (2008, p. 544), o “jogo patológico vem sendo considerado uma dependência comportamental semelhante à dependência química”. Rolnik e Sholl-Franco (2006) registram que essa dependência se dá em dois níveis, quais sejam: psicológico e físico, ou químico. No entanto, apesar de sua visão parecer muito biológica, os autores afirmam também que esses efeitos não se limitam ao abuso de drogas, “[...] mas também certos medicamentos e comportamentos como *sexo, jogos, esportes ou o hábito de comprar*. Enfim, qualquer situação que gere prazer (hedonismo)”

(ROLNIK; SHOLL-FRANCO, 2006, p. 148, destaque dos autores). Junto com essa situação, segundo estes autores, devem ser considerados dois outros aspectos: traços de impulsividade, compulsão e a tendência à ansiedade. Se estes se fazem presentes, a probabilidade do jogo se instalar como uma marca na vida do jogador é grande, pois o jogar não só alimentará sonhos, como servirá de alívio e dissipação frente a preocupações.

Tavares (1999) também relata que alguns autores entendem o jogo patológico como equivalente a uma dependência, embora sem haver uma substância química responsável por esta, mas lembra que outros autores rejeitam esta leitura “argumentando que o termo dependência deveria ser reservado ao uso abusivo de substâncias psicoativas e que o JP estaria mais próximo de transtornos de humor e ansiosos” (TAVARES, 1999, p. 23).

De modo geral, as pessoas entram no jogo por diversão e, se ganham nas primeiras vezes, a chamada “sorte de principiante”, e o evento se repete, de modo geral por acreditarem que o jogo é uma maneira de ganhar dinheiro fácil. Como já citado, se a estes aspectos se unirem características como traços de impulsividade e tendência à ansiedade, a probabilidade de o jogo se tornar algo patológico se amplia. A agressividade inconsciente pode resultar em culpa e, conseqüentemente, em necessidade de punição. Assim, onipotência, agressão, culpa e desejo de punição estão relacionados à prazerosa tensão do jogo.

A partir de outra vertente conceitual, a psicanálise também tem compreendido o jogar patológico como um fenômeno de estudo. Segundo Tavares e Rossini (2007), mesmo antes de Freud, Von Hattingberg já havia estudado o tema dizendo que a tensão, o medo, o ato punitivo e a culpa estão relacionados à prática do jogo. Tavares e Rossini (2007) destacam alguns pontos discutidos por Freud que contribuiriam grandemente para um estudo mais aprofundado sobre o jogador patológico. Segundo ele, o dinheiro não é o fim principal do jogo e o jogador pode realizar o ato tendo conhecimento da perda, mas isso, ainda assim, lhe dá o prazer da autopunição.

Considerando-se todos estes importantes aspectos ligados à temática dos jogos, principalmente o que se liga ao fato de que muitos adotam e mantem esta prática apesar de prejuízos na sua relação com o fato de jogar, chegou-se à proposição do presente estudo que tem como objeto a investigação sobre o modo como os

jogadores patológicos entendem, explicam e se relacionam com seu problema. Descrever esta relação é o objetivo geral desta pesquisa. Entre seus objetivos específicos estão descrever a percepção de jogadores patológicos com relação sua vivência e sua posição frente a possibilidades de tratamento, além de relacionar a leitura teórica da psicanálise sobre o jogo patológico com os dados surgidos da percepção dos sujeitos abordados. Identificar ainda que de uma maneira pouco profunda como a psicanálise explica teoricamente o jogador patológico.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo foi elaborado a partir de conceitos que foram articulados de forma a se compreender melhor alguns aspectos relacionados aos jogos e aos jogadores. Para tal contempla a história dos jogos; como os jogos ocorrem no Brasil; o jogo e o jogador patológico, incluindo suas motivações e anseios; algumas associações com outros vícios ou patologias e os reflexos que essa prática pode trazer para a família do jogador patológico.

### 2.1 HISTÓRIA DOS JOGOS

A história da humanidade traz registros de que os jogos de azar estão presentes desde os primórdios, fascinando o homem durante milhares de anos. Nesse sentido observa-se que ele não afeta somente uma parte da população, pois está presente em todos os níveis sociais, envolvendo desde as pessoas mais simples, àquelas consideradas como pertencentes a classes sociais privilegiadas. Isso quer dizer que os jogadores estão presentes em diferentes lugares e sociedades (BERNSTEIN, 1997, p. 11). Esse autor registra ainda que os jogos de azar “[...] em sua essência representam o próprio ato de correr riscos – tem sido um passatempo popular e, muitas vezes, um risco”.

Huizinga (1999) aponta a ligação entre o jogo e a guerra, pois considera que o impulso humano para jogar está na origem de toda experiência humana. Para este autor, tudo o que os homens fazem, empreendem e constroem está marcado pelo jogo, por uma espécie de regra e por um impulso de competição, consentido socialmente, pelo qual o homem treina suas limitações, suas capacidades e seus conhecimentos a partir do prazer que tem frente ao embate e à concorrência. O autor reflete que o jogo abre uma brecha, entrando no cotidiano do sujeito e proporcionando um irreal, porém, satisfatório sentimento de possibilidades e perspectivas para além das responsabilidades da vida real e que, por isso, pode introduzir um espaço lúdico dentro do que é sério:

[...] os jogos ao evocarem a sorte, em maior ou menor grau, criavam uma duração específica, um transcurso lúdico, uma suspensão do tempo pela inebriante sedução do jogo. O tempo do ludus promoveria, assim, uma ilusão: iludere. Como apontamos inicialmente, as práticas lúdicas produziam uma ordem particular, uma realidade fascinante com diferenças e

semelhanças em relação à realidade cotidiana. Tais práticas alimentariam-se duplamente da agonia. De um lado, recuperando a tensão da disputa. De outro, estabelecendo um fim, um telos, um objetivo intrínseco à atividade lúdica. Pelas perigosas portas que permitiriam a ligação entre passado, presente e futuro, o jogador, como o combatente militar, lançava a sorte no transcurso lúdico. Significativamente, as célebres palavras de César, 'Alea jacta est!' também poderiam ser traduzidas por 'seja lançado o dado' (CAMPOS, 2008, p. 8).

Sobre relatos de jogos, é possível ver que na cultura eles aparecem em muitos registros oficiais, como nas cavernas, nos pergaminhos, primeiros impressos científicos e ou religiosos (CAMPOS, 2008; HUIZINGA, 1999). No neolítico, particularmente na Grécia, despontaram os jogos olímpicos, que apesar de ligados ao desenvolvimento do corpo e sem trazer uma premiação em valores monetários, já continham a competitividade. Em Roma os escravos eram obrigados ao combate na arena, no Coliseu, para entreter os imperadores e sua corte e as corridas de biga também se configuravam como jogos, inclusive de caráter mortal. Nesse sentido, conforme Bernstein (1997, p. 12) pode-se dizer que o ser humano sempre esteve envolvido com o jogo, sendo o jogo de azar mais antigo que se tem referência,

[...] uma espécie de jogo de dados com o chamado astrágalo ou osso metatársico. [...] Osso quadrado retirado do tornozelo de carneiros ou veados [...] Astrágalos apareceram em escavações arqueológicas em várias partes do mundo. Pinturas de tumbas egípcias retratam jogos com o astrágalo datando de 3.500 a.C. e vasos gregos mostram jovens atirando ossos dentro de um círculo.

É interessante observar que o Bernstein (1997) registra ainda que os egípcios já se preocupavam com os jogadores compulsivos e adotavam medidas extremas em relação à prática contumaz do jogo, havendo a punição junto às construções das pirâmides, onde eram obrigados a rolar pedras.

Em registros religiosos vemos o contexto de 'lançar sortes', conhecido por Urim e Tumim, que se trata de pedras usadas como sortes, ou de uma única pedra com duas faces sob as quais estivessem gravadas os termos URIM E TUMIM (similar ao atual "cara e coroa"). A indicação é de que estas eram uma das formas que Deus usava para manifestar a sua vontade sobre uma decisão. Essas pedras ficavam no peitoral (parte das vestes sacerdotais), usadas em muitos momentos no antigo e novo testamento.

Outro grande exemplo foi na crucificação de Jesus, quando os soldados lançaram sortes para ver quem ficaria com suas roupas:

Os soldados quando crucificaram Jesus, tomaram suas roupas e repartiram em quatro partes, uma para cada soldado, e a túnica. Ora, a túnica era sem

costura, tecida como uma só peça, de alto a baixo. Disseram entre si: “Não a rasguemos, mas tiremos a sorte, para ver com quem ficará”. Isso a fim de se cumprir a Escritura que diz: Repartiram entre si minhas roupas e sortearam minha veste. Foi o que fizeram os soldados (JOÃO, 1973, p. 1987-2040).

Na Idade Média podem ser citados os torneios entre os cavaleiros e as disputas utilizando peças e tabuleiros (HUIZINGA, 1999).

Mais tarde, com a invenção da imprensa, deu-se a popularização dos jogos de cartas, que tiveram origem na Ásia, a partir da leitura da sorte (BERNSTEIN, 1997).

Com o advento das grandes navegações, embora com dificuldade, deu-se o imbricamento de diversas culturas, gerando trocas de informações e hábitos de diversas vertentes, o que contribuiu para a popularização dos jogos.

## 2.2 OS JOGOS NO BRASIL

Os jogos no Brasil, como em todos os aspectos de nossa cultura, trazem marcas da miscigenação. A mistura das influências do europeu, do negro e do índio interferiram diretamente nas formas de divertimento que permearam o desenvolvimento cultural do país.

Kishimoto (1993) fala de alguns jogos infantis que são oriundos da mistura das diversas influências pelas quais passou o povo brasileiro. Um dos exemplos destacados por ele é a pipa, que em determinados lugares é conhecida por papagaio ou arraia. Este brinquedo, embora propagado pelos portugueses, teve sua origem em terras asiáticas.

Não se pode negar que a influência portuguesa foi a que mais penetrou nos valores e costumes brasileiros, mas não pode ser esquecido que os próprios costumes dos lusitanos, dentre eles seus jogos e brincadeiras, já carregavam a influência dos povos asiáticos, resultado da presença portuguesa nessas terras.

Conforme Callois (1990, p. 102) os jogos refletem as características de um povo:

Existe, de facto, uma afinidade, que se vai ampliando, entre as normas do jogo e as qualidades e os defeitos dos membros de uma coletividade. Esses jogos mais preferidos e mais divulgados manifestam, por um lado, as tendências, os gostos, as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos erros, sancionando neles os hábitos e as preferências. (CALLOIS, 1990, p. 102).

Com relação aos jogos de azar, o Brasil tem uma história que se faz necessário ser citada. Atualmente existe uma proibição de todos os jogos categorizados como de azar, ainda que alguns sigam presentes no cotidiano das cidades, como é o caso do jogo do bicho. Considerando que esse tipo de jogo é realçado no campo desta pesquisa, sendo praticado por todos os sujeitos entrevistados, neste trabalho.

O jogo do Bicho é proibido, mas possui uma grande popularidade no Brasil. Culturalmente pode-se dizer que o jogo do bicho faz parte da história de capitais brasileiras, algumas delas com mais relevância, como o caso da cidade do Rio de Janeiro, onde existe uma mistura/convivência intensa entre samba, futebol, jogo do bicho e contravenção.

Até que o “movimento” (tráfico de drogas a varejo nas favelas cariocas) se transformasse no principal foco de interesse da segurança pública no Rio de Janeiro, o “jogo do bicho” foi o mercado ilícito mais importante, tradicional e poderoso. Sua capacidade de atração de força de trabalho proveniente do “submundo” criminal sempre foi grande, principalmente oferecendo emprego e proteção a ex-presidiários. Foi também durante muito tempo uma alternativa de ganho para crianças e adolescentes pobres, que eram recrutados como “olheiros” dos pontos e “garotos de recado” entre gerentes e apontadores. A estrutura desse mercado permaneceu segmentada em territórios rivais até o final dos anos 1970, quando os principais banqueiros do jogo do bicho no Rio de Janeiro (e em outros Estados) fecharam um acordo que deu origem à atual “cúpula” do jogo do bicho, cujo poder parece estar agora entrando em declínio, com a proliferação de alternativas legais de jogo. Herdeiros atuais de alguns dos banqueiros praticamente substituíram o “bicho” pela disputa pelo controle da distribuição de caça-níqueis em bares e bingos das cidades, com o tradicional apoio de grupos de autoridades policiais, civis e militares. Sua rede social, sua capacidade de dominação e sua expressão política local transformaram o “jogo do bicho”, isto é, os “banqueiros” do jogo e seu entorno de agentes, políticos e clientes, durante muito tempo, numa organização algo semelhante à máfia norte-americana do jogo, ainda que em bem menores proporções. Para que se tenha uma idéia de um dos principais tipos de conflito que caracterizaram a violência na cidade nos anos 1950 e 1960, basta que se recorra – a partir do noticiário jornalístico da época – à série de crimes que foram cometidos em apenas um mês no enfrentamento entre apenas dois “banqueiros” do Rio. O conflito envolveu organização de pistoleiros de cada lado, chamados pela imprensa de “Sindicato do Crime”, e as redes familiares de cada banqueiro, no que se tornou uma “sangrenta sucessão de lutas de proporções alarmantes” (O Dia, 26.1.1961). A estrutura do “jogo do bicho” era (e ainda é) constituída por uma miríade de pontos de venda (“pontos do jogo do bicho”) que se confundem com a “presença” de um “apontador”. O apostador procura o apontador para fazer seu jogo. Esses ficam em lojas ou em vias públicas, como camelôs, ou semiclandestinos quando a repressão é maior. Nesse caso, pagam a adolescentes alguns trocados para ficarem de “olheiros” e avisarem da chegada da polícia. O apontador recebe comissão sobre os jogos que ele aponta e sobre os prêmios sorteados em seu ponto, mas pode também ser assalariado (MISSE, 2007, p. 142).

De acordo com o Decreto-lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941, Art. 50 (BRASIL, 1941):

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

§ 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:

- a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;
- b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;
- c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;
- d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino (BRASIL, 1941).

## 2.3 O JOGO E O JOGADOR PATOLÓGICO

Um jogador é considerado ‘jogador patológico’ ou, mais popularmente falando, alguém que possui o "vício em jogar", se seu comportamento de jogar costumeiramente persiste, apesar de consequências negativas ou do desejo de parar. As consequências do jogo patológico são nefastas e complexas, envolvendo sentimentos de ganho, possível euforia, perda ou frustração.

Embora possamos imaginar a recorrência do hábito de jogar, pelo viés do senso comum não conseguimos entender qual seria o motivo tão forte que leva o indivíduo a não querer quebrar essa rotina, repetindo sempre o mesmo comportamento mecânico, mesmo perdendo e desconstruindo através de seu comportamento persistente, suas relações familiares, empregatícias, suas amizades, entre outras perdas.

O reconhecimento oficial do jogo patológico como um transtorno mental e comportamental aconteceu com sua inclusão no Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais em sua terceira edição (DSM III), em 1980 (OLIVEIRA; SILVEIRA; SILVA, 2008).

Já no DSM-IV-TR, o jogo patológico aparece no grupo dos ‘Transtornos do Controle dos Impulsos Não Classificados em Outro Local’ e é definido como um “comportamento de jogo mal-adaptativo, persistente e recorrente” indicado pela presença de ao menos cinco dos dez critérios descritos no manual (OLIVEIRA;

SILVEIRA; SILVA, 2008, p. 543). O jogo, porém, não continuou neste grupo após a publicação da nova versão do Manual, o DSM-5, publicado em 2013, pois:

[...] as crescentes evidências de que alguns comportamentos, tais como jogos de azar, atuam sobre o sistema de recompensa com efeitos semelhantes aos de drogas de abuso, motivou o DSM-5 a incluir o Transtorno de Jogo entre os Transtornos Relacionados à Substâncias e Adição (ARAUJO; LOTUFO NETO, 2014, p. 80).

Assim, no DSM-5 temos o jogo patológico, agora nomeado como Transtorno do Jogo (312.31/F63.), no capítulo relativo a Transtornos Ligados ao Uso de Substâncias e Adição, por se entender que não somente transtornos relacionados a substância devem ser considerados como adições, sendo o jogo incluído como como um transtorno com os seguintes critérios de diagnósticos:

A. Comportamento de jogo problemático persistente e recorrente levando a sofrimento ou comprometimento clinicamente significativo, conforme indicado pela apresentação de quatro (ou mais) dos seguintes sintomas em um período de 12 meses:

1. Necessidade de apostar quantias de dinheiro cada vez maiores a fim de atingir a excitação desejada.
2. Inquietude ou irritabilidade quando tenta reduzir ou interromper o hábito de jogar.
3. Fez esforços repetidos e malsucedidos no sentido de controlar, reduzir ou interromper o hábito de jogar.
4. Preocupação freqüente com o jogo (p.ex: apresenta pensamentos persistentes sobre experiência de jogos passadas, avalia possibilidades ou planeja a próxima quantia a ser apostada, pensa em modos de obter dinheiro para jogar.).
5. Frequentemente joga quando se sente angustiado (p.ex: sentimento de impotência, culpa, ansiedade, depressão).
6. Após perder o dinheiro no jogo, frequentemente volta outro dia pra ficar quite (“recuperar o prejuízo”).
7. Mentira para esconder a extensão de seu envolvimento com o jogo.
8. Prejudicou ou perdeu um relacionamento significativo, ou emprego ou uma oportunidade educacional ou profissional em razão do jogo.
9. Depende de outras pessoas para obter dinheiro a fim de saldar situações financeiras desesperadoras causadas pelo jogo.

B. O comportamento de jogo não é mais bem explicado por um episódio maníaco (*AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION*, 2014, p. 585-586).

O DSM-5 solicita, ainda que se especifique se o Transtorno do Jogo, quando diagnosticado, é episódico ou persistente e se o quadro está em remissão inicial, sendo cada especificação desta definida claramente:

Episódico: satisfaz os critérios diagnósticos mais de uma única vez sendo que os sintomas cedem entre períodos em transtornos do jogo durante um período mínimo de vários meses.

Persistente: experiência sintomas contínuos satisfazendo sintomas diagnósticos por vários anos.

Especificar se:

Em remissão inicial: após todos os critérios para transtorno do jogo terem sido preenchidos anteriormente, nenhum dos critérios para o transtorno do jogo foi preenchido durante um período mínimo de 3 meses, porém inferior a 12 meses (*AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION*, 2014, p. 585-586)

O jogador patológico pode apresentar comorbidade com outros quadros de caráter não-impulsivo, dentre elas destacam-se os transtornos do humor e os transtornos de ansiedade. O Jogador Patológico pode também acolher essa prática de jogar com objetivo de evitar estados emocionais desfavoráveis. Nesse caso, ele, ao estar em atividade no jogo, mesmo não tendo plena consciência de sua escolha, acaba por realizar uma fuga momentânea de sua realidade e repete o comportamento sempre quando essa atitude lhe favorece, o que está associado à sintomatologia ansiosa, em que pode residir sua natureza compulsiva. Este estado emocional desfavorável pode se encaminhar para estado depressivo, e observa-se, ao mesmo tempo, que a depressão é mais um dos elementos que podem levar ao jogo.

No comportamento do sujeito jogador patológico, há semelhanças com os usuários de substâncias químicas que buscam reações prazerosas momentâneas. Esta prática contumaz do jogo pode provocar alteração de humor podendo o jogador entrar em crises depressivas e/ou eufóricas.

A gravidade da situação do sujeito que joga de forma contumaz baseia-se na quantidade de critérios preenchidos: indivíduos com transtorno do jogo leve podem apresentar apenas de quatro a cinco critérios, sendo que o maior critério preenchido com maior frequência, normalmente está relacionado à preocupação com o jogo e a “recuperar as perdas”. Assim sendo, não seria responsável tratar o comportamento do jogador patológico, como um procedimento leviano de sua parte, uma vez que o jogador é movido por estímulos psíquicos profundos.

O jogar patológico afeta 2 a 3% da população adulta, com prevalência marcada em homens (BERNIK; ARAÚJO; WIELENSKA, 1995). Estes mesmos autores referem ainda que 83% dos pacientes diagnosticados como jogadores patológicos apresentam também distúrbio de humor. Outras comorbidades também costumam comparecer ao lado do transtorno do jogo.

Em certos casos apenas os tratamentos comportamental e psicológico não são o suficientes para lidar e controlar a dependência podendo ser necessário aderir ao uso da intervenção medicamentosa.

A dependência pode ser entendida como uma forma de o sujeito lidar com sinais de carências, lacunas não preenchidas em fases na gênese da constituição de sua

formação psíquica e fisiológica, portanto para o tratamento se faz necessário uma análise histórica, considerando detalhes da sua individualidade.

## 2.4 MOTIVAÇÕES E ANSEIOS DO JOGADOR PATOLÓGICO

A maioria das pessoas pensa que a grande motivação pelo jogo seja o interesse de ganhar, mas atrás desse interesse ou da suposta necessidade que o sujeito tomado pela compulsão da prática do jogo carrega consigo, existem sentimentos muitas vezes cristalizados de autodesvalorização e/ou uma necessidade de preenchimento de um vazio existencial, sem que se saiba como começaram ou quais foram os elementos geradores desses sentimentos. Neste caso, o sujeito se vale de mecanismos de defesa na tentativa de obstruir sensações de angústia. Os mecanismos de defesa constituem operações de proteção postas em jogo pelo, pelo 'si-mesmo' para assegurar sua própria segurança. Eles não representam apenas o conflito e a patologia, eles são também uma forma de adaptação, e o que faz com que estas "defesas" se tornem algo patológico é sua utilização ineficaz ou sua não adaptação às realidades interna ou externa (BERGERET, 2006).

Pode-se dizer que os mecanismos de defesa fazem parte dos procedimentos utilizados pelo Eu (Ego), para execução de suas atividades que em termos gerais consiste em evitar o perigo, a ansiedade e todo tipo de angústia e desprazer. "A defesa aparece, assim, como uma forma de censura por parte do ego do paciente à idéia ameaçadora, forçando a manter-se fora da consciência [...]" (GARCIA-ROZA, 2009, p. 38).

Entre os mecanismos de defesa é preciso considerar, por um lado, os que são elaborados para defender o Eu (ego), e por outro lado, os que estão encarregados de defender o narcisismo.

Os processos que desencadeiam a formação dos mecanismos de defesa, estão relacionados a angústia. Assim, quanto maior for o estado de angústia, mais fortemente os mecanismos de defesa serão ativados. Nem sempre o trabalho dos mecanismos de defesa atuará da mesma forma e com a mesma intensidade.

Este conceito de mecanismos de defesa é usado por vários autores que o utilizaram como um dos fundamentos que embasam a ideia da existência de manifestações psíquicas de autoproteção. Entre os autores utilizados no presente trabalho,

constam aqueles que adotam a psicanálise como fenômeno de estudo, assim como referências psicanalíticas propriamente ditas, a partir de Freud e outros autores que seguem com rigor o conjunto da teoria psicanalítica.

Os mecanismos de defesa são diversos, sendo alguns mais adequados que outros, de acordo com a ameaça da qual o sujeito está se protegendo. Entende-se que acontecem e se organizam de forma inconsciente em sua maioria, sendo alguns mais fáceis de serem acionados, gastando menor quantidade de energia para seu funcionamento, enquanto outros são menos produtivos ao que se refere a proteção. O que há de comum a todos é que nenhum deles funcionam sem um desgaste considerável de força psíquica. Acontecem quando a ansiedade, que por si só já pode representar ou disparar a angústia, de forma inconsciente, em outro momento impulsiona uma sequência de mecanismos de defesa, com a finalidade de proteger o Ego contra uma dor psíquica que está para surgir.

As diversas demandas, desafios e conflitos internos gerados pelo ambiente externo ou pelas pulsões internas podem levar ao sujeito a um estado de ansiedade gerando inquietação, dúvidas, medo ou ameaças à autoestima. Isso é difícil para ser enfrentado e mesmo o sujeito procurando lidar a duras penas com a realidade do ambiente, mesmo assim, por vezes faz necessário criar estratégias internas de enfrentamento da realidade, com o fim de proteger o ego. Esta tentativa tem como função livrar o sujeito do mal estar e do desconforto gerado por tais situações, fazendo com que seja possível ajustar-se e adaptar-se ao ambiente. Os processos internos que distorcem, alteram, modificam de alguma forma a percepção da realidade com fins de proteger o ego e livrá-lo da ansiedade e da angústia, permitindo a acomodação dos conflitos e ajustamento do homem ao seu ambiente, são chamados de mecanismos de defesa.

A partir do entendimento dos conceitos da psicanálise, pode-se considerar que os mecanismos de defesa, surgem como uma possibilidade para o sujeito encontrar formas mais que considere adequadas ou confortáveis a si mesmo para lidar com a realidade, na maioria das vezes elas podem ser consistentes e bem adequadas, quando dão conta de desconstruir o sentimento de rejeição ou incapacidade, ou podem ser insuficientes, quando não o eliminam, e perpetuam assim as ações defensivas do indivíduo.

É no decurso do desenvolvimento que o ego aprende a adotar defesas para com o id e a tratar os instintos como perigos externos. Isso acontece porque ele compreende que uma satisfação [livre] do instinto conduziria a conflitos com o mundo externo. Mais tarde, sob a influência da educação, o ego remove a cena de fora para dentro e domina o perigo interno antes que ele se tenha tornado externo. Nessa luta, o ego faz uso de diversos procedimentos para desempenhar sua tarefa, que consiste em evitar o perigo, a ansiedade e o desprazer – os ‘mecanismos de defesa’. Nosso conhecimento sobre eles ainda não é completo (FREUD, 2006b, p. 254).

O recalque foi um mecanismo de defesa muito estudado por Freud, em algumas citações pode-se confundir com o próprio conceito de defesa. Em “Inibições, sintomas e ansiedade”, ele descreveu como necessário o uso dos dois termos, deixando o recalque como um mecanismo específico de defesa (FREUD, 1996). O mecanismo da projeção foi apresentado por Freud e passou a ser entendido como o mais arcaico mecanismo de defesa “trata-se de uma tendência a lidar com essas excitações internas como se elas viessem do exterior” (FREUD, 2006a, p.153).

Encontram-se ainda outros mecanismos de defesa a serem explorados, a denegação, através do qual um desejo inconsciente é expresso negativamente na consciência. Segundo Freud (2007, p.148), o ato de negar é o substituto intelectual do recalque.

Pode-se destacar e discorrer sobre as consequências que os mecanismos de defesa trazem para o eu. Segundo Freud, “o efeito ocasionado no ego pelas defesas pode por finalidade, reduzir qualquer manifestação que pode colocar em perigo a integridade do Ego, pois o indivíduo não consegue lidar com situações que por algum motivo considere ameaçadoras. São processos pré conscientes ou mesmo inconscientes que permitem a mente encontrar uma solução para conflitos não resolvidos ao nível da consciência. Para este autor, as defesas patogênicas, nas quais se radicam as neuroses, são defesas ineficazes, que exigem repetição ou perpetuação do processo de rejeição

As defesas patogênicas, nas quais se radicam as neuroses segundo ocorrem quando:

[...] Os impulsos opostos não encontram descarga, mas permanecem suspensos no inconsciente e ainda aumentam pelo funcionamento continuado das suas fontes físicas, produzindo um estado de tensão, com possibilidade de irrupção (FENICHEL, 2005, p. 41).

Embora a relação entre uma dependência não esteja ligada diretamente ao prazer, muitas vezes encontra-se até na contramão disso, como autopunição, pulsão de

morte, as dependências, sejam químicas fisiológicas, psicológicas, até mesmo culturais.

A concepção dos mecanismos de defesa pode ser pensada em sua articulação com o jogo patológico, pois se pode pensar que no jogo é como se o jogador patológico, num primeiro momento, efetivamente desenvolvesse uma estratégia extremamente eficiente para responder a alguma falta sentida por ele. No intuito de canalizar a angústia gerada por esta falta a outro local, ele joga. Mas a prática acaba por ser ineficaz, pois essa ansiedade vai se instrumentalizar e se operacionalizar na relação de dependência com o jogo. Porque não é eficiente silenciar a angústia, ansiedade ou outro sentimento que possa produzir desconforto, com a satisfação de uma dependência. Essa tentativa seria sempre inútil, pois o vazio da angústia continuaria aberto.

A psicanálise iniciou sua contribuição no entendimento do jogo patológico através do texto "Dostoiévski e o parricídio" (FREUD, 1980) no qual apresenta quatro facetas da rica personalidade de Dostoiévski, sendo elas: o artista criador, o neurótico, o moralista e o pecador. No decorrer da obra, dá conta de que Dostoiévski era alguém que não se contentava com o jogo até que perdesse tudo, pois utilizava o jogo como forma de autopunição. Freud afirmou, a partir disto, que os jogadores impulsivos detêm uma inclinação ao desejo de perder e jogam no intuito de terem os sentimentos de culpa aliviados. Também associou o ato do jogo impulsivo ao ato masturbatório, descrevendo as primeiras idéias que vinculam o jogo patológico ao complexo de Édipo e suas estruturas correspondentes (superego, ego ideal e ideal de ego). Freud finaliza o artigo teorizando a sina do romancista:

Se a inclinação ao jogo, com suas lutas malsucedidas para romper o hábito, e as oportunidades que proporciona para autopunição, constitui uma repetição da compulsão a se masturbar, não nos surpreenderemos em descobrir que tal inclinação tenha ocupado um espaço tão grande na vida de Dostoiévski (FREUD, 1980, p. 205-223).

Fenichel (2005) e Dias e outros (2008) também sustentam a ideia das fantasias masturbatórias infantis em associação ao jogo patológico e as vinculam ainda ao parricídio. Isso porque a maioria das ações impulsivas culminam em pulsões instintivas e em exigências do superego. Eles atestam ainda que em momentos de ausência de atuação do superego, os jogadores impulsivos, experimentam períodos de culpa intensa.

Por outro lado, no jogo não patológico a função psicológica se tornaria a liberação do indivíduo das pressões externas, mediante a repetição ou a antecipação dessas. No caso do jogo patológico, uma vez que o ego fica sob agudas pressões internas, entra em um círculo vicioso de angústia e necessidade de seguranças contínuas.

Sobre estas pressões internas, tomando por base o texto de Freud (2006b) pode-se classificar como narcisismo, que é qualificado de duas formas: o estado narcísico primário, onde há ausência de relação com o meio, e o narcisismo secundário, que por sua vez é o narcisismo do ego investido nos objetos. O jogo patológico como transtorno narcisista, pode então ser definido como experiência de satisfação substitutiva, visto que o jogador fica exposto à sua própria sorte quando está jogando e, conseqüentemente, é levado a mobilização sucessiva do seu narcisismo.

Normalmente, para o jogador patológico, vencer e perder tem um sentido intensificado e o papel central na manutenção da vida psíquica do indivíduo passa a ser o jogo. O assunto da fissura pela prática do jogo, ou seja, do desejo intenso de retomar/manter essa prática, que se intensifica se o sujeito se afasta ou reduz a frequência da atividade, deve ser visto e analisado com bastante responsabilidade, porque sua existência e intensidade apontam para a importância que o jogo tem para estes sujeitos. Assim, sua presença deve ser tomada como alerta quanto a tentativa de fazer cessar o comportamento do jogo, o que, se feito sem cuidado e sem que se busque lidar com os fontes de angústia do sujeito, pois pode ser perigoso retirar um mecanismo de defesa de alguém sem que seja apresentada outra condição de sustentar essa “suposta ausência”.

## 2.5 ASSOCIAÇÕES COM OUTROS VÍCIOS OU PATOLOGIAS

Alguns autores, como Carvalho (2005), observaram associação entre o hábito de jogar e a dependência de drogas. Esta proximidade foi corroborada com as mudanças já citadas na localização do jogo patológico no DSM-5. Em ambientes separados para a prática de jogos, frequentemente existe a presença de elementos facilitadores para consumo de álcool e outros tipos de drogas.

Pesquisa realizada em 1997 em São Paulo mostrou que jogadores entrevistados em casas de bingo – apesar de preencherem critérios para jogo patológico e sofrerem conseqüências desse transtorno–, sentiam-se menos culpados por jogar do que os jogadores patológicos entrevistados em casas de videopôquer ou no Jôquei Clube. A maioria dos jogadores

patológicos não tem consciência do problema e não procura ajuda. Estudo realizado em São Paulo com 74 dependentes de álcool e outras drogas em tratamento constatou que 18% dos fármaco dependentes preenchiam critério também para jogo patológico, apesar de não terem mencionado isso como queixa. Segundo esse estudo, há elevada comorbidade entre dependência de substâncias e jogo patológico, indicando a necessidade de investigação ativa por parte dos profissionais que atendem essa população para oferecer tratamento aos dois quadros (OLIVEIRA; SILVEIRA; SILVA, 2008, p. 4-5).

Souza e outros (2009) discutem a questão da comorbidade e relatam que os transtornos associados mais comuns são o Transtorno de Humor, o Transtorno de Ansiedade, e a Dependência do Álcool e outras drogas. Apontam, ainda, a relação frequente entre jogo patológico e depressão e ao falarem de estudos feitos sobre esta questão, informam que “Concluíram que na maior parte dos estudos não se pode afirmar que a depressão é primária ou secundária aos problemas relacionados ao jogo” (SOUZA et al., 2009, p. 350).

É necessário demarcar a diferença entre a compulsão e a obsessão, visto que a obsessão fica com suas ações restringidas ao pensamento e a compulsão já é o que se concretiza em atos. Já a dependência se caracteriza quando o uso ou a prática de algo afeta toda a vida do indivíduo. Como sendo algo, quando observado de fora, que não acrescenta em nada ao sujeito, mas que pode culminar em torná-lo prisioneiro da prática, de tal forma que nada mais em volta passa a importar ou ter sentido.

## 2.6 REFLEXOS NA FAMÍLIA DO JOGADOR PATOLÓGICO

Não se pode destacar o sujeito como um recorte isolado no mundo, pois ele é resultado de um legado genético que, inclusive, pode deixar marcas que se realçarão em alguns comportamentos evidenciando-os ou não de acordo com o significado que se dá a cada episódio.

Além disso, cada sujeito carrega também as influências de um legado emocional, pelo qual o sujeito aprende e apreende alguns sentimentos e comportamentos, sendo assim, o medo, a ansiedade e outras sensações podem ser aprendidas e repetidas. E a herança social é presente de uma maneira ampla, de onde decorrem duas considerações: em primeiro lugar a de que muitos jogadores têm esse comportamento porque aprenderam em seu contexto familiar e, em segundo, as

dificuldades reais que muitas famílias passam pelo fato de terem o responsável pelo sustento familiar um jogador patológico.

De acordo com uma pesquisa realizada pela Unifesp (2010), o problema da dependência dos jogos atinge a quase 2,3% da população, sendo 1% jogadores compulsivos enquanto 1,3% estão prestes a desenvolver a mesma patologia. E ainda os dependentes do jogo não procuram ajuda médica, por vergonha e falta de informações, levando até oito anos para tomar a atitude e reconhecer a doença e buscar auxílio.

Segundo Custer citado por (SANTOS, 2006), o sujeito que sofre com a patologia do jogo, tende a ter suas relações afetadas, pois coloca em risco sua situação profissional e, conseqüentemente, sua situação financeira, sendo impossível o não prejuízo à família. Isso porque, frequentemente esses jogadores patológicos contraem grandes dívidas e mentem, ou violam as leis, na tentativa de obter cada vez mais dinheiro para o pagamento destas dívidas contraídas ou para continuar jogando.

Indivíduos que possuem problemas com jogos de azar descrevem que a necessidade de jogar é totalmente incontrolável. Segundo eles, há dois fatores importantes que permeiam o comportamento: um é a utilização da atividade como tentativa de fugir dos problemas, e o outro seria atenuar os sentimentos causados e desencadeados por estes problemas. Estes indivíduos são acometidos por um intenso estado de motivação que os direcionam para a atividade. Esse estado é denominado *avidez* ou *craving*. Segundo o conceito de repetição, o controle exercido por este estado intenso de motivação interfere na capacidade do indivíduo de refrear o comportamento e o conduz à realização repetida da atividade.

### 3 METODOLOGIA

A partir da contextualização e do questionamento central da pesquisa foram elaborados os objetivos e a partir deles se chegou à abordagem, ao tipo de pesquisa, à fonte de dados, aos instrumentos de coleta de dados e análise destes.

#### 3.1 TIPO DE ESTUDO

Quanto à abordagem do problema, a presente pesquisa é totalmente desenvolvida pelo método qualitativo, não realizando nenhuma análise de caráter quantitativo. De acordo com Silva e Menezes (2005, p. 20), a pesquisa qualitativa “considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números.”. Richardson (1985, p. 38) caracteriza a pesquisa qualitativa como aquela que “não pretende numerar ou medir unidades ou categorias homogêneas”.

Gil (2007, p. 45), conceitua pesquisa como:

[...] procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. [...] A pesquisa é desenvolvida mediante o concurso dos conhecimentos disponíveis e a utilização cuidadosa de métodos, técnicas e outros procedimento científicos [...] ao longo de um processo que envolve inúmeras fases, desde a adequada formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados (GIL, 2007, p. 45).

Martins e Theóphilo (2006) dizem que as abordagens metodológicas podem ser classificadas em três grupos: empírico-positivistas, fenomenológica e crítico-dialética. Seguindo essa tendência, Brasileiro (2013) subdivide o primeiro grupo em qualitativa, quantitativa e qualiquantitativa, associando essa classificação à forma como os dados podem ser vistos. A presente pesquisa terá abordagem qualitativa uma vez que esta

[...] se ocupa da interpretação dos fenômenos e da atribuição de significados no decorrer da pesquisa, não se detendo a técnicas estatísticas. Ela é descritiva e coleta dados em fonte direta. [...] Trabalha, basicamente, com dois tipos de dados: os verbais – coletados durante a entrevista ou através de narrativa; e os visuais – colhidos durante observações (BRASILEIRO, 2013, p. 49).

Esse conceito mostra que há uma relação intrínseca entre os objetivos traçados nesta pesquisa com as características da pesquisa qualitativa. Isso porque, a

psicanálise privilegia a fala e, por outro lado, o contato com os jogadores coloca em primeiro plano o olhar, a observação.

Em segunda dimensão existem outras subclassificações para a pesquisa, gerando diversos tipos possíveis. Considerando seu objetivo geral, pode-se dizer que este trabalho tem cunho bibliográfico, uma vez que, conforme Gil (2007, p. 50) “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Sua principal vantagem “[...] reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente” (GIL, 2007, p. 50).

Há também outra interpretação para a pesquisa bibliográfica que precisa ser registrada, pois conforme Martins e Theóphilo (2006, p. 54) “Trata-se de estratégia de pesquisa necessária para a condução de qualquer pesquisa científica”, pois ela permitirá a construção da revisão bibliográfica, do contexto, da fundamentação teórica e da elaboração da proposta metodológica.

Além da pesquisa bibliográfica, este estudo também se caracterizou como uma pesquisa qualitativa descritiva, que segundo Gil (2007, p. 44) “[...] tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população [...]”. Esta caracterização como descritiva decorre dos objetivos de descrição da percepção de Jogadores Patológicos e da compreensão de sua vivência a partir dos mesmos e de sua posição frente a possibilidades de tratamento dos processos de perdas e ganhos, euforia e frustração.

Considerando estas definições gerais sobre as diversas possibilidades de pesquisa, a presente investigação se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, de campo, que se utilizou das metodologias bibliográfica e descritiva para alcançar seus objetivos.

### 3.2 LOCAL

Esta pesquisa foi realizada em uma associação de moradores, da Grande Vitória, na qual existe um espaço para funciona uma das unidades do grupo de Jogadores Anônimos do Espírito Santo. O grupo se reúne as terças e quintas-feiras a partir das 19h30min horas, sem custo para os participantes. A reunião ocorre em uma

pequena sala cedida pela associação de moradores onde se encontram em média semanalmente umas cerca de dezesseis pessoas. Ao tomar conhecimento do local através de uma reportagem de jornal, foi feito um primeiro contato solicitando autorização informal para realização da pesquisa diretamente aos participantes, o que possibilitou a realização dos procedimentos de pesquisa.

### 3.3 PARTICIPANTES

Para que fosse possível conseguir sujeitos dispostos a falar sobre um assunto tão pessoal, foi fundamental criar um *rapport* (quebra de gelo) entre entrevistador e entrevistado. Proporcionando um dialogo de cordialidade e simpatia estabelecendo um protocolo de nível profissional e responsabilidade para dar ao participante uma segurança de que sua fala não seria de forma alguma exposta indevidamente, ou recebida de maneira questionável, reprovável e sem se fazer juízo de valor. Gil (2007) afirma que o participante entrevistado não pode sentir-se coagido, intimidado ou pressionado.

Nesse sentido, foi feito o contato inicial já citado e, a partir deste alguns membros do grupo foram convidados a participar da pesquisa. Foram entrevistados cinco sujeitos, com idade e classes sociais diferentes, sendo quatro homens e uma mulher. Foram observadas diversidades entre eles, e alguma semelhança nas características da realidade vivida.

Quanto a situação econômica dos entrevistados, há bastante diferença: um aposentado com média salarial boa, que não aparenta dificuldades financeiras; uma cozinheira demonstrando sérias dificuldades financeiras e de saúde, com variadas complicações familiares; um profissional liberal da construção civil, enfrentando conflitos ao tomar consciência que sua idade está aumentando e tendo suas forças diminuídas, considerando que seu trabalho é pesado, exigindo muito de seu condicionamento físico; um representante comercial, que atua na área de medicamentos e um vendedor. O que eles têm em comum é a dependência pelo jogo sendo modalidades diferentes de jogos.

Um dos sujeitos chamou atenção dentre os entrevistados por apresentar poucas das características que se pode observar nos demais; a sua apresentação pessoal e sua fala foram de repertório verbal ampliado, apresentando um vasto conteúdo de

informações que contribuiu não apenas para um maior entendimento da fissura sentida por um jogador patológico como também de sua profunda dor em compreender-se como dependente, além de seu esforço para manter sua prática contumaz de jogar oculta.

Os entrevistados sentiram-se a vontade pra falar, entretanto houve a necessidade de uma segunda abordagem para tratarmos a questão do jogo de uma forma mais objetiva, pois ocorreu um comportamento padrão nos entrevistados, que no início das entrevistas negaram a dependência e os possíveis males do comportamento repetitivo de jogar.

O que se observou foi que, quando o assunto era interrogado com mais especificidade sobre o ponto do jogo a ser ou não um problema, havia sempre um “calar” intrigante, e as vezes demorado, embora a identificação como sendo algo gerador de conflitos e angústias emergisse espontaneamente, sem direcionamento na entrevista.

Neste ponto em geral, nas primeiras entrevistas, acontecia o encerramento da mesa em clima de cordialidade, deixando já a abertura para entrevistas posteriores se houvesse necessidade. Isso porque esse é um aspecto previsível, uma vez que em toda pesquisa, há grande probabilidade de que surgirem pontos não compreensíveis exigindo uma nova entrevista com determinada pessoa. Para Gil (2007) em situações deste tipo, o entrevistador deve terminar a entrevista quando o interrogado mantém ainda o interesse em conversar sobre o assunto, pois uma entrevista posterior depende muito de como foi concluída a entrevista anterior.

Assim, em uma leitura flutuante do conjunto das primeiras entrevistas observamos que os entrevistados não se situavam como jogadores patológicos ou mesmo se pessoalmente consideravam sua prática de jogo como um problema, o que originou a necessidade de retomar o contato com estes primeiro sujeitos entrevistados uma vez que este tema está ligado ao objetivo principal desta pesquisa.

Outro dado que conseguimos identificar na análise das entrevistas é que, com exceção de um dos Jogadores entrevistados, que é um sujeito do sexo feminino, os quatro outros entrevistados tiveram sua iniciação ao jogo, logo após o casamento. Embora esse item possa não apresentar nenhuma relevância estatística quantitativa, no critério qualitativo pode apontar para alguma direção, considerando os anelos

inerentes ao ser humano em relação à segurança, carinho, companheirismo, romantismo que caminham com a questão casamento, esse elemento que emergiu da pesquisa pode trazer consigo algo de muito profundo, que muito possivelmente não esgotaríamos nesse trabalho de conclusão de curso. Assim, mesmo que não possamos fazer nenhum tipo de inferência ou interpretação particular, consideramos importante apresentar esta informação.

### 3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Os instrumentos de coleta de dados são estratégias das quais o pesquisador lança mão para obter os dados necessários à sua pesquisa. Nesta pesquisa como procedimento de coleta de dados foi utilizada a entrevista semi-estruturada que combina perguntas abertas e fechadas, em que o pesquisado tem a liberdade de expor sua situação a ser analisada.

A entrevista seguiu um roteiro proposto previamente definido, porém em um contexto semelhante a uma conversa informal. O padrão de entrevista utilizado permite reter as informações, e obter um direcionamento para o assunto, a fim de que os objetivos sejam alcançados, mas com flexibilidade de adequação aos estilos diversos dos entrevistados.

Para tanto foi elaborado um roteiro inicial contendo questões que demandam respostas subjetivas nas quais o entrevistado discursa livremente sua fala dentro do assunto proposto pela pesquisa, ciente de que estava sendo gravado, garantindo assim a integridade do conteúdo.

Segundo Selltiz e outros (1987) a principal vantagem da entrevista semi-estruturada é que esta técnica pode se produzir melhor amostra da população de interesse. Ao contrário dos questionários enviados por correio que têm índice de devolução muito baixos, a entrevista tem um índice de respostas bem mais abrangente, uma vez que é mais comum as pessoas aceitarem falar sobre determinados assuntos.

Nesse caso, o

[...] pesquisador deve calcular que nessa fase demorará, pelo menos, duas vezes o tempo dedicado à realização da entrevista. O objetivo amplo da análise é procurar sentido e compreensão nos dados coletados. O que realmente foi falado constitui os dados, mas a análise deve ir além da aceitação do valor aparente, deve procurar por temas com conteúdo comum

e pelas funções destes temas (BRITO JÚNIOR; FERES JÚNIOR, 2011, p. 247).

Para realização da entrevista com veracidade dos fatos e falas, foi utilizado o recurso de gravação com aparelho eletrônico e transcrição aberta em texto integral de todas as falas. Romanelli e Biasoli-Alves (1998, p. 130) dizem que cabe ao entrevistador desempenhar seu papel,

[...] mas como responsável por proceder a uma profunda avaliação, classificando e categorizando as respostas, e organizando-as de acordo com o conteúdo e com o tema, selecionando as palavras e solicitando, às vezes, maiores esclarecimentos, através de novos questionamentos, quando necessários. Outra grande dificuldade é que as falas são produzidas e elaboradas por sujeitos com diferentes recursos reflexivos e com maior ou menor facilidade de expressão verbal (ROMANELLI; BIASOLI-ALVES, 1998, p. 130).

Foi necessário ouvir diversas vezes as gravações e fazer novas anotações para entendimento e verificar possíveis dúvidas, e até mesmo foi necessário retornar ao campo para refazer alguns questionamentos que foram surgindo durante a análise. Como parte final do trabalho de campo foi feita a transcrição integral de todas as entrevistas.

No caso da pesquisa bibliográfica o instrumento utilizado foi o levantamento, que consiste em um processo de busca de material impresso e virtual, para posteriormente fazer a seleção do que é importante à pesquisa e que é considerado o mais apropriado para esta finalidade (GIL, 2007).

### 3.5 ANÁLISE DE DADOS

Os dados e resultados foram analisados a partir da proposta de análise de conteúdo, que permite conhecer o significado tanto do que está explícito na fala, quanto do que está implícito – não só o que se fala, mas também como se fala.

Para tanto, no caso da pesquisa bibliográfica, após o levantamento do material, foi realizada uma leitura flutuante, geral, para se identificar se os textos tratavam realmente do assunto de interesse do pesquisador.

Em um segundo momento foi realizado outra leitura, mas detalhada, com o fim de destacar no texto os fragmentos que tem possibilidade de contribuir com a pesquisa. Em seguida esses fragmentos foram utilizados de duas formas: na revisão

bibliográfica, sustentando as afirmativas e auxiliando na composição do texto e, como conteúdo propriamente dito.

Após a realização e transcrição das entrevistas também se procedeu à leitura flutuante das mesmas, de modo a realizar as etapas da análise desta material. É neste momento que “O pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que estes possam [...] representar o universo” (GIL, 2007, p. 94). Além disso, é nesta fase que se realiza a articulação dos dados de campo com o material bibliográfico selecionado. Dessa forma,

No processo de ler e reler, as técnicas tradicionais empregadas, em geral como lápis ou outros recursos simples (canetas que realcem o texto), incluem: marcar e realçar, acrescentando notas e comentários ao texto, cortar e colar, identificação da concordância no contexto de certas palavras, forma ou representação gráfica dos assuntos, fichas de anotações ou fichários de notas, e finalmente análise temática. Ao ler as transcrições, são lembrados aspectos da entrevista que vão além das palavras e o pesquisador quase que revive a entrevista. Esta é uma parte essencial do processo e é por isso que é muito difícil analisar entrevistas feitas por outras pessoas (BAUER; GASKELL, 2002, p. 85).

Assim, seguindo as etapas de análise, através dos dados apresentados foi possível estabelecer elos e distinções para analisar entrevistas, quando se observou que cada sujeito tem sua particularidade em comportamentos, motivações e formas de descrever suas experiências.

### 3.6 ASPECTOS ÉTICOS

Quanto aos aspectos éticos, a pesquisa seguiu as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos do CONEP, órgão do Conselho Nacional de Saúde. Elas estão estabelecidas na Resolução nº 196 de 10 de outubro de 1996, e garantem a participação livre e esclarecida, o anonimato e o sigilo quanto ao uso das informações prestadas aos pesquisadores e que foram utilizados como referência para o trabalho.



## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Inicialmente apresentamos alguns dados gerais dos participantes para caracterizar os Jogadores Patológicos entrevistados. Nesta apresentação fica exposta a diversidade presente entre os sujeitos que participaram da pesquisa.

Quadro 1 – Dados sociodemográficos dos participantes

PARTICIPANTES	IDADE	ESTADO CIVIL	PROFISSÃO	ESCOLARIDADE	Nº FILHOS
J1	75	Casado	Aposentado	Ensino Médio	02
J2	44	Casado	Pintor	Ensino Fundamental	03
J3	61	Divorciado	Cozinheira	Ensino Fundamental incompleto	02
J4	54	Casado	Vendedor	Ensino fundamental	01
J5	47	Casado	Representante Comercial	Nível superior	02

Fonte: Elaboração própria

Quanto aos entrevistados, é pertinente considerar o que o DSM-5 apresenta sobre o gênero, isso porque foram entrevistadas cinco pessoas, sendo que quatro delas são do sexo masculino. Essa não foi uma escolha por parte do entrevistador, mas sim resultado do fato de que os homens eram mais presentes em nosso campo de pesquisa, conforme descrito naquele manual.

Indivíduos do sexo masculino desenvolveram transtorno do jogo em taxas mais elevadas os do sexo feminino, mas essa disparidade pode estar ficando menor. Em relação às mulheres homens tendem a apostar em formas diferentes de jogo, sendo que jogos envolvendo cartas, esportes e corridas de cavalos são mais prevalentes no sexo masculino, e jogos como caça-níqueis e bingo são mais comuns no sexo feminino (*AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION*, 2014, p. 589).

Dos entrevistados, realmente pode-se certificar os dados retrocitados com respeito à variabilidade dos homens nas escolhas de jogos diferentes. Outra curiosidade revelada a partir de nossa análise de conteúdo de campo, é o início da prática do jogo, especialmente para os homens, ter ocorrido após o início de um relacionamento conjugal. Embora possa não haver fundamentação teórica que o ratifique, especificamente em nosso campo aparece esse dado que, supomos, não

deve ser desconsiderado, mas que não será analisado no âmbito desta pesquisa tanto em função da limitação de tempo que nos obriga a manter o foco nos objetivos propostos, como também por ser uma pesquisa descritiva que realmente não se dirige às explicações sobre o fenômeno investigado.

A partir da análise das falas dos entrevistados fica claro, o quanto eles são dependentes embora não tenham ciência disto. O envolvimento do Jogador Patológico com o jogo é um dos elementos que demonstram o quanto o jogar prende o sujeito, muitos priorizam maior tempo do dia em função de sua atividade relacionada ao jogo tirando até mesmo tempo de trabalho, lazer, vida social e limitando seu círculo de contatos.

Todos os participantes entrevistados apresentam um alto índice de envolvimento com o jogo, além de alguns sintomas claramente descritos e também relatam a impossibilidade de parar de jogar, sendo um dos principais motivos a dificuldade que sentem na substituição do hábito por outra fonte de alegria.

Quadro 2 – Características do envolvimento dos Jogadores com o jogo

PARTICIPANTES	TIPO DE JOGO	TEMPO DE ENVOLVIMENTO NO JOGO	FREQUÊNCIA DE JOGO
J1	✓ Jogo do Bicho; ✓ Loterias CEF.	30 Anos	Diariamente exceto aos Domingos.
J2	✓ Jogo do Bicho; ✓ Loterias CEF; ✓ Caça níquel.	20 Anos	Diariamente.
J3	✓ Jogo do Bicho; ✓ Loterias CEF.	39 Anos	Diariamente.
J4	✓ Jogo do Bicho; ✓ Loterias CEF; ✓ Bingo; ✓ Caça níquel; ✓ Cartas.	29 Anos	Diariamente.
J5	✓ Jogo do Bicho; ✓ Loterias CEF; ✓ Bingo; ✓ Caça níquel; ✓ Cartas. ✓ Apostas diversas.	23 Anos	Diariamente.

Fonte: Elaboração própria

Em uma exploração mais profunda das descrições pessoais dos entrevistados, encontramos que estes sujeitos em geral demonstram tendência a dar respostas

abstratas, evasivas ou racionalizadas, o que se relaciona com o fato de que os mesmos não aceitam a situação e titulação de serem dependentes, ou ao menos que o jogo seja um problema em sua vida.

O que também fica claro é sua total falta de interesse em parar de jogar, bem como não terem momentos de abstinência, mesmo porque não relatam a tentativa de reduzir ou deixar o jogo.

Considerando este conjunto de características descritas até aqui e a leitura das entrevistas, em correlação com os objetivos traçados para este estudo, definimos as categorias temáticas que emergiram dos relatos para proceder à apresentação e discussão dos resultados. O quadro a seguir apresenta as categorias e sinaliza quais estiveram presentes nos relatos de cada entrevistado.

Quadro 3 – Categorias temáticas originadas das entrevistas

TEMAS	J1	J2	J3	J4	J5
Jogo como prazer e alegria	x	x	x	x	x
A impossibilidade em parar de jogar	x	x	x	x	x
Tristeza e/ou sintomas quando não podem jogar		x	x		x
Aspectos negativos do jogo	x	x	x	x	x
Jogo como vício, dependência e tratamento		x	x	x	x

Fonte: Elaboração própria

#### 4.1 JOGO COMO PRAZER E ALEGRIA

[...] protegeriam aquela outra alienação em que o prazer se origina – a alienação do homem, não de si mesmo, mas da natureza: sua livre auto-realização. Os homens existiriam como indivíduos, realmente, cada um deles moldando sua própria vida; defrontar-se-iam mutuamente com necessidades e modos de satisfação verdadeiramente diferentes - com suas próprias seleções (MARCUSE, 1972, p.197).

O conjunto das entrevistas mostra que todos os entrevistados falam do jogo como fonte de satisfação, prazer e alegria. Em alguns, esta satisfação aparece como algo limitado, quase que apenas uma satisfação por poder escapar de uma situação desagradável. Porém, para outros, o que relatam é mesmo a sensação de alegria derivada diretamente do jogo.

Ilustrando esta última situação, temos o entrevistado J2, que compara seu gozo e motivação a uma relação sexual, tendo utilizado a seguinte fala ao referir-se ao jogo:

Eu gosto de jogar. Pensa quando a gente é adolescente e fica doido pra dar uma trepada, aí você consegue e quando goza extravasa, alivia. Eu acordo pensando em jogar, daí alguém diz, sonhei com isso, ou aquilo, já procuro pensar no que aquele bagulho me lembra no jogo. Quando consigo chegar

na banca e jogar é um alívio. Já aconteceu de eu não conseguir chegar a tempo de jogar, porra fico doido, até sair o resultado, será que vai dar o que queria jogar (J2, 2015)<sup>1</sup>.

O entrevistado J1, na primeira resposta, ao responder sobre a quanto tempo joga e como começou a jogar, declarou: “Eu joga há 30 anos, comecei pelo prazer de jogar, pelo convívio de outras pessoas que jogavam também, era um ambiente que eu estava acostumado pelo tipo de serviço que tinha” (J1, 2015)<sup>2</sup>.

Além disso, J1, ao se referir ao prazer, disse: “por exemplo, se eu ganhei, tenho dinheiro à receber, me dá uma alegria muito grande e vontade de jogar de novo, porque penso que aquela semana é minha semana de sorte” (J1, 2015). Este ainda apresentou o jogo como distração e também deixou claro que essa alegria se relaciona com a possibilidade de construir um clima ameno em casa e que empolgação aumenta quando pensa que através de seu comportamento de jogar poderá vir ajudar pessoas com suas finanças caso venha a ganhar muito.

O entrevistado J3 também falou da alegria, mas relacionado este sentimento com o fato de ter tido uma vida dura e mais reprimida até antes de começar a jogar: “Então o jogo era um jeito de eu me alegrar, quando ganhava então, podia ser qualquer bobeira, mas ficava numa felicidade só” (J1, 2015)<sup>3</sup>. Esta relação do jogo com o prazer ficou explícito em outro momento da entrevista com este sujeito quando, ao ser perguntado sobre se gostaria de parar de jogar, numa contra argumentação ele concluiu dizendo: “se eu parasse de jogar eu iria ter alegria em que?”.

O entrevistado J4 se refere à alegria e prazer de uma forma mais indireta que os anteriores: “gosto de tomar minha cerveja e um conhaque, então jogava nas máquinas, bebia, jogava uma sinuca e assim curtia minha noite” (J4, 2015)<sup>4</sup>. Também fala da alegria ao ser solicitado a dizer que associação lhe vinha à mente ao pensar em jogar nas máquinas: “Distração, alegria, prazer, fico puto também às vezes quando perco mais que me propus perder” (J4, 2015).

---

<sup>1</sup> Entrevista concedida por J2 Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C deste Trabalho de Conclusão de Curso.

<sup>2</sup> Entrevista concedida por J1. [fev. 2015]. Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B deste Trabalho de Conclusão de Curso.

<sup>3</sup> Entrevista concedida por J3. [fev. 2015]. Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice D deste Trabalho de Conclusão de Curso.

<sup>4</sup> Entrevista concedida por J4. [fev. 2015]. Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice E deste Trabalho de Conclusão de Curso.

O último entrevistado apresenta muitas singularidades com relação aos demais, o que será trabalhado mais adiante. E sobre a alegria relacionada ao jogo, também fala dela de modo secundária, e também a coloca como um contraponto frente a uma realidade insatisfatória que o solicita e deixa tenso, diferente dos momentos em que joga: “quando estava jogando me sentia em paz, tranquilo, fazendo a única coisa que eu poderia fazer sozinho e por mim mesmo” (J5, 2015)<sup>5</sup>.

Existe uma necessidade, construída pela nossa cultura, de uma busca incessante pelo prazer e pela aniquilação do mal estar. Parece que a possibilidade de frustração e dor já não é mais permitida ao sujeito humano e nesta procura o homem se expõe, se aventura em riscos surreais, sem mensurar tempo, local e possíveis prejuízos. Estariam os entrevistados tomados por este mandato de felicidade presente na sociedade contemporânea? Como todo sujeito que vive nesse mundo atual, acreditamos que sim, que os entrevistados também são sujeitos a estas características que afetam a todos. Porém, ao mesmo tempos não nos parece que esta seja a fonte dos sentimentos relatados acima.

Percebe-se que existe, entre os jogadores, a expectativa de que alguma coisa boa irá acontecer ao jogar e essa sensação está presente em todas as entrevistas, embora nos remeta a ideia de uma visão fantasiosa da realidade. O DSM-5 apresenta que o transtorno do jogo, leva o sujeito à uma distorção de pensamentos (negação, superstições, sentimento de poder e controle sobre o resultado de eventos regulados pelo acaso, excesso de confiança). Como amostra deste estudo e ratificando na prática esses conceitos, pode-se, ainda, além das falas já apresentadas, citar trechos da fala de J2:

“vou bater uma real pra você, seu número de telefone já tá marcado xxxxxxxx... por exemplo, esse número já vou jogar no bicho e na loteria federal, só pra você se ligar a primeira parte que termina com 67 é macaco, a segunda que termina com 96 é veado, quando nós sairmos daqui eu já vou jogar...” (J2, 2015)

Também podemos tentar entender os fatos pelo viés do DSM-5, que diz que os sujeitos que tem o transtorno do jogo podem demonstrar superstição, sentimento de poder e controle sobre o resultado de eventos, inclusive os movidos pelo acaso.

---

<sup>5</sup> Entrevista concedida por J.5. [fev. 2015]. Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice F deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Da mesma forma, dentro dessa questão existe algo profundamente inquietante a luz de uma reflexão psicanalítica, porque na proposta do jogo, existe um desejo de ganhar, de colocar o outro com quem se disputa na posição de perdedor. Esse desejo de vitória frente a um outro remeteria ao conflito edípico no qual comparecem o desejo de morte do outro e, ao mesmo tempo, a culpa. Esta culpa, que leva a comportamentos ligados à autopunição, tem mais relação com a dificuldade de parar de jogar, mesmo quando se perde muito, o que será discutido no item a seguir. Aqui, ao se tratar do prazer sentido, a relação maior é com a possibilidade de, por uma via lúdica, levar adiante a batalha edípica, com chances de se derrotar o outro que ameaça o narcisismo e que tirou do sujeito a possibilidade de satisfação plena (FREUD, 1980).

Considerando pelos princípios da Psicanálise, existe o desejo da imortalidade, nesse caso de não ser atingido ou derrotado por nada e surge em dado momento o desejo da perda do outro o que pode passar a ter um sentido de vitória, poder e soberania. Agora, considerando que esses jogadores entrevistados estão em confronto direto com o acaso, que nível altaneiro de vitória seria esse? Vencer o acaso, daria à esse sujeito o reconhecimento de soberano e admirável, pela conquista triunfal sobre um inimigo quase invencível e que poderá admirar minha vitória (LACAN, 1992).

Nesses relatos, vê-se que o jogo parece ocupar o lugar de um gozo, como fora compreendido por Freud e outros estudiosos da Psicanálise. Lacan, por exemplo, disse que a ideia de gozo fica evidenciado nos comportamentos dos sujeitos e numa ousadia de ir além dos limites estabelecidos como padrão moral pela sociedade e Justiça, expondo-se a riscos de perdas pra além do previsível.

A abordagem do tema jogo, para Lacan, mantém-se à cena analítica, voltada a constituição do sujeito, apontando para a clínica, ele afirma que brincar ou jogar é a possibilidade de salto ao simbólico e a partir daí fazer borda ao real. Portanto no jogo articulam-se simbólico e real, tendo como base/suporte o imaginário (BONFIM, 2013).

Os casos em que a sensação de alegria e prazer são ligadas explicitamente à saída de uma situação de vida muito angustiante ou sofrida lembram o fato de que a busca do jogo pode estar ligada também ao uso dos mecanismos de defesa como forma de evitar a angustia e o desprazer. “Nesta luta, o ego faz uso de diversos procedimentos para desempenhar sua tarefa, que consiste em evitar o perigo, a ansiedade e o desprazer – os ‘mecanismos de defesa’. Nosso conhecimento sobre eles ainda não é completo” (FREUD, 2006b, p. 254).

## 4.2 A IMPOSSIBILIDADE EM PARAR DE JOGAR

Entre alguns significados da expressão ‘impossibilidade’, encontramos condição do que é impossível falta de capacidade ou incapacidade, impossibilidade de alcançar objetivos, o que não se pode realizar, o que é impraticável e irrealizável.

Embora haja dificuldade em mensurar o quanto o sujeito acometido pelo impulso repetitivo se entrega a prática de jogo, as entrevistas realizadas apresentam que existe um sentimento de bloqueio que não permite que tal sujeito tome consciência de sua situação e isso obstrui uma saída de seu círculo repetitivo.

Em todas as entrevistas, a possibilidade, ou mesmo a necessidade, de um dia parar de jogar é fortemente rejeitada pelos entrevistados. Esse posicionamento pode estar relacionado de maneira acentuada ao desejo estudado pela Psicanálise.

[...] desejo alçado à categoria de preferência central da teoria psicanalítica, nada tem que ver com a concepção naturalista ou biológica de necessidade. A necessidade, tal como o desejo, implica numa tensão interna que impele o organismo numa determinada direção. A diferença fundamental entre ambos está em que na necessidade essa tensão é de ordem física, biológica, e encontra sua satisfação através de uma ação específica, visando a um objeto específico que permite a redução da tensão (GARCIA-ROZA, 2009, p. 144).

Já no desejo, como conceito psicanalítico, embora também possa se manifestar algo como uma tensão física, a satisfação não é encontrada após a ação correspondente. Ou antes, encontra-se uma satisfação momentânea que não esgota a tensão pulsional que alimenta a fantasia, de modo sempre articulado com o conflito edípico e com os desejos de morte do outro e do triunfo narcísico, da mesma forma que sempre articulado com a ambiguidade presente neste desejo que, por sua vez, frente à culpa e a autopunição.

Quando indagado se um ganho significativo, ao ponto de resolver sua vida financeira, faria com que o jogador abandonasse a prática, a resposta era sempre que o ganho daria ainda mais entusiasmo a continuar na prática contumaz de jogar. Isto fica claro no relato do J3, pois ao ser indagado, a respeito se gostaria de abandonar a prática do jogo, respondeu: “[...] pra falar a verdade contigo não, queria era ter dinheiro pra jogar” (J3, 2015).

Um item que merece toda a atenção e sensibilidade, tendo em vista a tentativa de aproximação mais adequada ao entendimento do comportamento do jogador, é que

a fissura pelo jogo não está no ato de ganhar, mas de jogar. Freud argumentava que o princípio do prazer, na verdade, exprimia impulsos primitivos, frente aos quais as questões racionais e pragmáticas não têm efeito. Pode-se pensar mesmo que o jogar é também uma forma de burlar o princípio da realidade, uma vez que permite ao sujeito lidar com aspectos de sua angústia a partir de atos concretos, mas nos quais impera o princípio do prazer.

Podemos ver isso ao considerarmos a fala do J5 fica evidenciado que a grande questão não está no fato de ter o dinheiro, porque ele falou na possibilidade de cometer furto e não ser beneficiado, não fazer, pelo dinheiro imediatamente, mas sim usar aquela quantia para dar prosseguimento a repetição da prática do jogo. Colocando, assim, sua integridade moral e física em risco para ter condições de manter sua necessidade em jogar. “[...] nunca roubei nada de ninguém a não ser pra jogar” (J5, 2015).

Outra manifestação repetida, especialmente no início das entrevistas, foi uma negação quanto ao problema ser de fato algo que incomodasse ou trouxesse consequências desagradáveis.

Ao ser questionado, J1 afirmou “[...] eu não sou viciado como alguns amigos meus que perderam bens, por causa do jogo” (J1, 2015).

De alguma maneira, ao ter esse tipo de postura, os entrevistados demonstraram certo alívio em não se considerarem viciados, compulsivos ou até jogadores patológicos, mas no decorrer da entrevista, os próprios discursos os levaram à constatação que o jogo está além da escolha simples de parar.

Esse aspecto do sujeito jogador nos remete a idéia de que existe uma estrutura falante, sempre denunciante e que acaba por comprometer aquilo que se deseja esconder.

A impossibilidade de o indivíduo conseguir parar de jogar pode estar ligada ao incontrolável impulso para o jogo e a insatisfação psicológica frente a sua vida. Esse impulso na base do seu comportamento de jogar parece levá-lo a sentir-se compelido a desfrutar de sua, a se manter nela, tornado o jogar um efeito de mecanismos de defesa que protege seus mecanismos psíquicos de experimentar outros sentimentos que estão mascarados pelo seu comportamento de jogar.

#### 4.3 TRISTEZA E/OU SINTOMAS QUANDO NÃO PODEM JOGAR

Há um gozo próprio da tristeza, que irrompe com a queda do gozo fálico, e que se situa para-além do princípio do prazer, mantendo o sujeito aprisionado na dor que o faz sofrer.

Miller (1988, p. 163), define a tristeza como um saber triste, falido “[...] impotente para colocar o significante em ressonância com o gozo, este permanecendo exterior”. Assim:

[...] distingue o sintoma da inibição, dizendo que as inibições mais gerais correspondem a um empobrecimento libidinal (caso específico do luto), ou a uma medida de precaução (caso das depressões), uma defesa do eu contra a emergência do id, que implica em um grande consumo de energia. Isto é, diante da exigência de satisfação pulsional, o sujeito se defende ou com o sintoma ou com a inibição. Porém, a exigência do id só é ameaçadora por trazer consigo o perigo da castração, cuja presença a angústia sinaliza. Ou seja, o sujeito se defende precisamente contra a angústia de castração, que a exigência da satisfação pulsional gera por retornar ao sujeito como castração (FREUD, 2007).

A tristeza por não jogar foi relatada pela maioria dos entrevistados. Esta tristeza parece os levar a um conjunto de sinais e sintomas muito próprios aos da ansiedade, segundo Freud:

“Ansiedade expectante” ou “expectativa ansiosa”. As pessoas atormentadas por esse tipo de ansiedade sempre prevêem as mais terríveis de todas as possibilidades, interpretam todos os eventos casuais como presságio do mal e exploram todas as incertezas num mau sentido. Semelhante tendência à uma expectativa do mal pode ser encontrada na forma de traço de caráter em muitas pessoas de quem não se pode, de outro modo, dizer serem doente :diz-se que são superansiosas ou pessimistas uma desmaturada quantidade de ansiedade, porém, compõem um aspecto constante de um distúrbio nervoso ao qual dei o nome de “Neurose de Angústia” e que incluo entre as neuroses “atuais” (FREUD, 1977, p. 399).

Três dos sujeitos entrevistados relataram reações físicas, sofridas quando não puderam jogar. Uma questão interessante como objeto presente nas narrativas, é que sinais e sintomas não foram relatados quando perderam uma quantia significativa de dinheiro, mas sentiram desconforto físico quando não tiveram chance de concretizar o desejo de jogar. O entrevistado J2 contou isto da seguinte forma: “[...] antes de chegar na obra procuro uma banca, paro num boteco pergunto, se sabem entendeu? Ai trabalho tranquilo, mas se não tiver fico numa fissura fodida” (J2, 2015).

Já o entrevistado J3, ao se referir a dias de feriados que não há a possibilidade de fazer jogos, faz a seguinte narrativa:

“Fico doente, me dá um queimor no peito. E eu e um vizinho meu pensamos do mesmo jeito. Por exemplo, época de carnaval, como os bicheiros do Rio são ligados às escolas de samba não tem jogo de bicho eu fico pra morrer, domingo até quarta é muito tempo sem jogar, fico doida pra passar feriado, domingo pra jogar”. (J3, 2015).

Antes de tratarmos a questão pelo viés de estudiosos da Psicanálise, esses relatos dos jogadores faz se entender um comportamento apresentado no Manual de Diagnóstico de transtornos mentais, ao tratar a questão da compulsão:

As compulsões são comportamentos repetitivos, cujo objetivo é prevenir ou reduzir a ansiedade ou sofrimento, em vez de oferecer prazer ou gratificação, na maioria das vezes a pessoa sente-se compelida a executar a compulsão para reduzir o sofrimento que acompanha uma obsessão ou para evitar algum evento ou situação temida (*AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION*, 2002, p. 443-444).

Os sintomas foram tratados, enquanto material fortemente expressivo, por Freud e Lacan, obviamente não como a medicina vê um sintoma, mas procurando analisá-lo como um sinal. No Seminário sobre A transferência, Lacan (1992) afirma:

O que a experiência analítica nos ensina em primeiro lugar é que o homem é marcado, é perturbado por tudo aquilo a que se chama sintoma – na medida em que o sintoma é aquilo que o liga aos seus desejos. Não podemos definir-lhe o limite nem o lugar – por satisfazer isso sempre, de alguma maneira, e, o que é mais, sem prazer (LACAN, 1992, p. 262- 263).

O entrevistado J4, quando indagado a respeito de um tempo que ficou sem jogar, respondeu que “[...] Ficava triste, mau humorado, briguei com a mulher, perdi cliente, ficava muito impaciente entende como é?” (J4, 2015).

Existe algo extremamente forte que pode ser facilmente observado ao lermos as entrevistas no que se referem ao estado físico do jogador patológico quando não consegue jogar.

Este fato foi investigado nesta pesquisa a partir de outra fonte além dos entrevistados quando houve necessidade de ir a uma casa de jogos onde acabamos por realizar uma entrevista com uma pessoa que trabalha em uma das bancas de jogo do bicho da grande Vitória. Este funcionário relatou alguns sinais fisiológicos que já presenciou em pessoas que jogavam ali, dentre eles podemos destacar: ansiedade, dor no peito, sensação de desmaio, sudorese aumentada, dificuldade de concentração de pensamento, inquietação do tipo, o sujeito sai pra ir pra casa ou trabalho e volta várias vezes ao local de jogo sem saber demonstrar efetivamente o que está querendo.

A este quadro, Nunes (2008) citado por (SAMPALIO et al., 2008, p. 3) comenta:

Esta é uma definição bastante interessante porque situa a dor no limite entre o físico e o psíquico. Mais do que uma sensação descreve a dor como uma emoção que pode nascer de uma lesão ou mesmo na ausência de lesão, reconhecendo, portanto a possibilidade de uma dor real sem causa orgânica, isto é, que a dor pode existir apenas no plano do vivido. Ao mesmo tempo, afirma que mesmo a dor decorrente de uma lesão orgânica se estabelece não só a partir do dano real, mas também no plano da emoção, de uma experiência sensível que extrapola o plano do real da lesão,

Nessa conversa ela também descreveu alguns comportamentos de pessoas que por decisão própria, em decorrência de falência financeira ou desconforto familiar, decidiu parar de jogar. Tais pessoas demonstraram crise de abstinência como: comportamento acelerado, taquicardia, inquietação, irritabilidade, insônia, depressão, isolamento social e até delírio. Esta informação nos transporta ao sujeito alcoolista em estado de abstinência, considerando que um dependente químico sofre sintomas similares no tempo de abstinência e que comprovadamente o dependente de uma substância química é considerado patológico, no mínimo podemos esperar um pouco mais de estudo sobre esse fenômeno, mais publicações e mais acolhimento ao indivíduo que sofre de tal patologia.

Outro comportamento do jogador patológico é seu estado de tristeza quando não consegue realizar seu desejo de jogar, embora seja muito subjetivo definir ou perceber tristeza. Para o senso comum, este comportamento sempre é citado, as vezes de forma irresponsável ou sem conhecimento técnico do que de fato possa ser "estado de tristeza". O humor deprimido, fadiga, culpa excessivas, as alterações no sono, alterações no apetite, agitação ou retardo psicomotor dentre outros fenômenos, definem os Transtornos Depressivos e outros Transtornos do Humor.

Um profissional pode diagnosticar como doença a tristeza, a partir de determinados sintomas que se manifestam com frequência e intensidade, com base em manuais psiquiátricos mundialmente reconhecidos (Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais - DSM-IV).

O DSM-IV informa que somente o diagnóstico de Transtornos do Humor Devido a uma Condição Médica Geral. Os "Transtornos do Humor" (DSM-IV) ou "Transtornos Afetivos" (CID-10) referindo sobre "depressão" ou "doenças depressivas" são:

“Critérios Diagnósticos para 293.83 Transtorno do humor Devido a. [indicar a condição Médica Geral]

A. Predomínio de uma perturbação proeminente e persistente do humor, caracterizada por um dos seguintes quesitos (ou ambos):

- (1) Humor depressivo, ou acentuada diminuição do interesse ou prazer em todas ou quase todas as atividades
- (2) Humor eufórico, expansivo ou irritável
- B. Existem evidências, a partir do histórico, do exame físico ou de achados laboratoriais, de que a perturbação é a consequência fisiológica direta de uma condição médica geral.
- C. A perturbação não é mais explicada por outro transtorno mental (p.ex., transtorno da adaptação com Humor Depressivo, em resposta ao estresse de ter uma condição médica geral).
- D. A perturbação não ocorre exclusivamente durante o curso de um delírium.
- E. Os sintomas causam sofrimento clinicamente significativo ou prejuízo no funcionamento social ou ocupacional ou em outras áreas importantes da vida do indivíduo.
- Com características Depressivas: se ocorre predomínio de humor depressivo, porém sem satisfazer todos os critérios para um Episódio Depressivo Maior.
- Com Episódio do tipo Depressivo Maior: se são satisfeitos todos os critérios (exceto Critério D) para um Episódio Depressivo Maior
- Com Características Maníacas: se Ocorre predomínio de um humor expansivo, eufórico ou irritável.
- Com características Mistas: Se há sintomas tanto de mania quanto de depressão, sem predomínio de nenhum deles (*AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION*, 2002, p. 397).

O estado de tristeza é um comportamento vivenciado pelo jogador patológico quando ele não possui condições financeiras pra jogar. É frequente quando seus recursos financeiros se esgotam, passando ter complicações junto à família, emprego e outros, bem como tal estado também se caracteriza ao sujeito quando tem a iniciativa de abandonar o jogo. Pelos resultados das entrevistas podem-se notar mais evidências de tristeza quando o sujeito não consegue jogar do que quando joga e perde.

Somos tentados a não darmos a devida atenção à tristeza que não é nossa e, costumeiramente, só nos deparamos com a realidade do outro apenas quando o vemos desistindo de tudo, se ausentando da vida social. Nos jogadores isso parece acabar sendo ignorado pelo fato de que sua angústia é transformada através da prática do jogo, encontrando refúgio ao se desprender do seu real, mas o sujeito continua incapaz de relacionar-se com seu cotidiano sem usar o subterfúgio do jogo.

Por outro lado, vivemos em uma sociedade que exige um afastamento da dor, seja de caráter fisiológico ou emocional, sem atentarmos devidamente para o fato da dor, angústia e tristeza terem um componente indicador, um sinal que aponta para uma direção didática e que pode nos fazer entender algumas complexidades e sintomas que surgem ao sujeito inesperadamente.

Quando pensamos em um comportamento melancólico, queremos sempre tratá-lo e eliminá-lo sem antes compreendê-lo. A questão não é fazer apologia a tristeza do Jogador patológico, mas aceita-la como um fenômeno de pesquisa e refletir sobre o que “essa tristeza” traz em si, bem como onde teve seu início.

#### 4.4 ASPECTOS NEGATIVOS DO JOGO

Algumas falas demonstram aspectos que podemos considerar como negativos, mesmo não sendo motivadores de abandono da dependência. O entrevistado J2, ao ser interrogado se sua esposa o incomodava pelo seu comportamento, respondeu: “Às vezes ela me aporrinha um pouco, mas quando tá ficando no final do mês”. Sendo que ele não foi o único a reclamar que sua esposa ou companheira (o) cria problemas por causa do jogo.

O entrevistado J3 relatou que seu relacionamento se rompeu por causa de sua prática persistente de jogar, ao conversar sobre como se sentia com a perda de um parceiro ela respondeu: “Meu filho, homem tem um em cada esquina, você perde um, arruma outro, homem sempre vai querer sexo, mas jogo é um só, aquela alegria de ver o resultado e vê que ganhou alguma coisa é tudo de bom” (J3, 2015).

O entrevistado J5 ao se referir às reclamações da esposa em relação ao jogo, disse:

“Minha mulher era muito chata, exigente e agressiva e queria sempre coisas, queria ganhar pra aquietar um pouco o ambiente, ficava pensando se eu ganhar vou fazer uma surpresa, comprar sapatos pra ela, dar um dinheiro pra ela dar um rolê pela cidade e comprar o que quiser” (J5, 2015).

Logo, como já citado neste trabalho, existem inúmeras implicações familiares complexas por causa do jogo.

Outra questão inquietante é a preocupação com a idade e a atual situação financeira, que também é um item bastante citado pelos entrevistados.

O entrevistado J1, ao ser entrevistado a respeito de seu tempo como jogador e sua atual situação, respondeu:

“O que eu tô vendo é que estou ficando mais fraco pra trabalhar, não pago INSS daqui uns dias não conseguirei subir em andaimes, fazer certos reparos, entende? Então isso me preocupa. Porque meu dinheiro mesmo vem do meu trabalho não é do jogo” (J1, 2015).

Ao se referir sobre sua situação financeira, o entrevistado J4 disse:

“Antigamente, tinha mais força pra trabalhar, tinha mais clientes, a concorrência no mercado de medicamentos era menor, eu ganhava mais, muito mais, então mesmo jogando e perdendo ia dando pra levar a vida, mas agora tá foda cara, eu ralo pra caramba, trabalho, me esgota e não dou conta das contas de casa” (J4, 2015).

As questões pontuadas neste tópico demonstram claramente que os resultados negativos de uma prática repetitiva em alguns casos mantida durante anos, são ineficazes para criar condições ao sujeito o rompimento com o jogo. Na discussão lacaniana a repetição é um dos quatro conceitos que fundamentam a Psicanálise, juntamente com Inconsciente, transferência e pulsão.

“A repetição envolve algo de que, por mais que se tente, não se consegue lembrar. O pensamento não consegue encontrá-lo: O que é isso? Isso é o que está excluído da cadeia significante, mas em torno de que cadeia gira. O analisando dá voltas e mais voltas numa tentativa de articular o que parece estar em questão, mas não consegue localizá-lo, a menos que o analista aponte o caminho” (FINK apud ALMEIDA; ATALLAH, 2008, p. 208).

#### 4.5 JOGO COMO VÍCIO, DEPENDÊNCIA E TRATAMENTO

No discurso inicial de todos os sujeitos entrevistados nesta pesquisa, o jogo não é apresentado como um mal, um vício ou uma dependência. A ideia que procuram passar é que sempre estão no controle da situação. Veremos que essa fala inicial não se sustenta, pois os sujeitos dizem mais à frente nas entrevistas, que sabem ter um problema na sua relação com o jogo.

Na sua essência, o vício não é apenas um problema social, ou moral ou criminal. É um problema cerebral cujos comportamentos se manifestam em todas essas outras áreas’, explica o Dr. Michael Miller.

A nova definição também descreve o vício como uma doença primária, o que significa que não é o resultado de outras causas, como problemas emocionais ou psiquiátricos. E, como doenças cardiovasculares e diabetes, o vício é reconhecido como uma doença crônica, e, portanto deve ser tratado, gerenciado e monitorado ao longo da vida de uma pessoa.

Duas décadas de avanços na neurociência convenceram os especialistas de que o vício deve ser redefinido, baseado no que acontece no cérebro do viciado (ROMANZOTI, 2011).

As informações acima se referem à nova definição adotada pela Sociedade Americana de Medicina de Adições/Vícios (ASAM) que desde 2011 passou a considerar as adições como uma doença primária, caracterizada pela incapacidade de abster-se de forma consistente de um comportamento, pelo comprometimento do controle e do desejo com relação à repetição de um comportamento e pela diminuição do reconhecimento de problemas com comportamento ou relação

disfuncionais (SOCIEDADE AMERICANA DE MEDICINA DE ADIÇÕES/VÍCIOS, acesso em 29 de maio de 2015. tradução nossa)

De acordo com a psicanálise, diferente de pensar em determinações orgânicas para o modo como os sujeitos lidam com a vida, mesmo quando apresentando quadros como o transtorno do jogo, o que se procura é entender como a constituição e a organização psíquica de um sujeito se estruturam até chegar a tal modo. Usamos aí, a partir da teoria psicanalítica, a noção de mecanismos de defesa no sentido de proteção, embora inconscientemente, pois nossos reais anseios são presentes.

No que tange a necessidade de passar a impressão de um controle sobre a situação, J1, afirmou: “Olha eu não sou viciado igual alguns amigos que conheci, perderam casa emprego, família, vou te dar um exemplo, eu bebia demais, ficava caído na rua, um médico me pediu pra parar e depois tomar somente cerveja, eu tinha 38 anos, nunca mais bebi” (J1, 2015). Pode-se observar por esta fala que a dependência pelo jogo é mais forte na vida deste jogador que sua dependência pelo álcool.

O entrevistado J2 também declara não ser dependente do jogo: “Ah! Mas isso é vontade minha, seria problema se eu não tivesse casa pra morar, deixasse minha família na miséria, eu dou a maior moral minha mulher, uma vez ganhei R\$ 6.000,00 dei dois mil a ela, ela trabalha, eu pago as contas de luz, água e algumas compras” (J2, 2015).

O pensamento comum entre os entrevistados, especialmente no início das conversas, é o de ter a condição de abandonar o jogo quando desejado. Isto pode até satisfazer algumas teorias que apresentam a liberdade do indivíduo como algo altamente possível, por exemplo, Jean-Paul Sartre disse que o homem está condenado a ser livre, o que nos leva a pensar que todas as questões estão e estarão sempre na responsabilidade do sujeito.

O senso comum facilmente explicaria o comportamento do jogador como falta de interesse, falta de vergonha e que está nisto, a grande dificuldade da família do jogador patológico envolver-se de uma maneira efetiva, fazendo-se presente na angústia e fissura do sujeito dependente do jogo. Mas ao considerar a Psicanálise, como referencial teórico para esse assunto relevante e complexo, pode se entender que existe uma dependência no próprio ato de existir, visto que quando nascemos

alguém nos alimenta, nos protege, cuida para que sobrevivamos às diversas carências que o ato de nascer nos proporciona, tal proximidade com a cuidadora é essencial para o desenvolvimento sadio do sujeito humano, ao sentir-se afetivamente protegido, o envolvimento materno é tamanho ao ponto de haver uma mediação da mãe com seu bebê e nesse período a criança passa a ser o objeto de desejo de sua genitora. Mas o tempo passa e essa cuidadora volta a ter interesse por outras coisas e pessoas, deixando aquele bebê num sentimento de abandono extremo, muito embora este ponto específico de separação, desvinculação seja necessário para a construção da independência do sujeito, ele é profundamente dolorido. Tal compreensão de abandono leva ao sujeito a uma busca de preenchimento dessa lacuna com amizades pela necessidade de carinho, ser visto, notado, admirado pelo outro.

Sendo desta forma, a construção do sujeito pode aceitar a dependência como algo inerente ao humano. Em tempos difíceis, momentos angustiantes, de solidão, muito possivelmente este indivíduo construído pela atenção e desejo do outro, que já experimentou ser o foco, e a determinada altura da vida sentindo-se desamparado, vai à busca do preenchimento desse vazio profundo e angustiante.

Então, a possibilidade da utilização de alguns meios para a cessação desse desconforto, nos casos aqui relatados, é a prática do jogo que surge como uma das possibilidades mantenedoras de preenchimento do vazio pela própria prática do jogo.

Mas poderíamos, ao refletir sobre isso, indagar que dependência insistente e repetitiva seria essa que trás consigo perdas? Então precisamos citar outro aspecto estudado na Psicanálise, profundamente intrigante e presente no cotidiano das pessoas, que é a necessidade de expiar a culpa, para tornar mais amena a dor da culpa. Para resolver essa questão o sujeito cria condições de se autopunir e tal comportamento tem o significado de não ser rejeitado, continuando a ser estimado e escolhido como objeto de desejo e admiração de outras pessoas.

Ao pensarmos no jogo como também sendo ato punitivo, pode-se reportar a atitude de jogar, perder e voltar a jogar e perder. Quando o jogador patológico perde, o sentimento implícito não é de derrota plena, e sim a sensação de que existe um ganho inconsciente na própria perda. Assim, ao se tornar, ou se ver como, uma

pessoa sofredora, ela se absolve da culpa ou transgressão e volta a ter a condição de ser amada. Tal ganho é tratado pela psicanálise.

De acordo com Lopes (2012):

Esses ganhos secundários oriundos dos sintomas são bem conhecidos sob a forma de vantagens e gratificações obtidas da condição de estar doente e de ser cuidado ou ser objeto do compadecimento dos outros, ou sob a forma de gratificação de impulsos agressivos vingativos para com aqueles que são obrigados a compartilhar o sofrimento do paciente (LOPES, 2012).

De todo modo, como dito, a fala sobre ter controle sobre o jogo e este não ser um problema não se sustentou para a maioria dos sujeitos. Quase todos, mais ao final das entrevistas e quando perguntados diretamente, disseram que o jogo é, sim, um problema em suas vidas.

O entrevistado J2, que no início falou que o jogar era “escolha” sua, diferentes de outros que teriam mesmo um vício, diz outra coisa após falar da preocupação com sua dificuldade no trabalho, por estar “ficando mais fraco pra trabalhar, não pago INSS daqui uns dias não conseguirei subir em andaimes, fazer certos reparos, entende? Então isso me preocupa. Porque meu dinheiro mesmo vem do meu trabalho não é do jogo”. Logo em seguida, perguntado se teria mesmo vontade de parar de jogar, responde: “Como (e nesse momento ele se emocionou, olhos lacrimejados, voz embargada) aqui eles não curam ninguém não” (J2, 2015).

O entrevistado J3, que tem uma grande dívida devido ao jogo, fala claramente que isso é um problema, pois sabe que pode ter problemas por isso: “[...] e parar de pagar eles tomam tudo da gente é assim que eles ficam ricos, eles tem uma porrada de apartamentos em Jardim da penha só tomando de otário igual a mim que ficou devendo” (J3, 2015). Mas, ao mesmo tempo, segue sem manifestar desejo de parar de jogar e respondeu assim ao ser perguntada se gostaria de conseguir parar: “Pra falar a verdade contigo não, queria ter dinheiro pra jogar, pensa bem se eu parar de jogar eu vou ter alegria em que?” (J3, 2015).

O entrevistado J4, logo gostava, disse: “Se você colocar duas baratas correndo eu aposto em qual das duas vai chegar primeiro, eu tenho o jogo como algo que me acompanha, eu em uma ocasião que tentei parar o médico não sei se Psiquiatra ou Neurologista...” (J4, 2015). Porém, ele não seguiu o tratamento e segue jogando, o que diz que é bom para distrai e curtir a noite. Este sujeito diz já ter tentado parar de jogar, “mas o máximo que fiquei sem jogar durante todos esses anos que jogo,

foram três meses...” (J4, 2015). E ao ser perguntado se se considera dependente, responde: “Claro, não paro de jogar, gosto de jogar, mesmo entristecendo minha esposa, continuo. Pô, não posso me excluir e dizer, não eu não sou viciado não, quando eu quiser parar eu paro, eu não consigo parar” (J4, 2015). Perguntado sobre se faria um tratamento, responde: “Eu iria trocar um vício por outro né? Esqueceu que eu vendo remédio? O que um psiquiatra passaria pra mim, medicamento pra tirar a minha ansiedade, rrsrrsr ah acho que não tenho disposição de fazer tratamento assim não. Nota-se a ambiguidade: ele diz gostar de jogar, que lhe distrai e dá prazer, mas sabe que é um vício, algo que não controla, mas que também não conseguiria se livrar, e acaba seguindo no jogo.

Já o entrevistado J5, demonstra muitas peculiaridades em relação aos demais entrevistados, o que apresentaremos através de algumas de suas falas. Antes, porém se faz necessário ressaltar que todos os entrevistados demonstraram uma memória relacionada ao jogo significativa. Todos se lembram de como foi sua iniciação ao mundo do jogo, qual o primeiro jogo a ser praticado, talvez por coincidência ou pela necessidade de ir além dos limites permitidos, considerando que esse é proibido por lei e considerado contravenção. O Jogo do bicho foi unanimidade mesmo os que se envolveram em outros tipos de jogos, todos debutaram nas bancas ilegais espalhadas pelas cidades do Brasil. Em comum também a presença de dificuldades nos relacionamentos com seus parceiros (as) por causa do jogo. Dificuldade financeira e preocupação com o futuro também esteve bem presente nos relatos. Não podemos deixar de considerar o prazer especificamente pelo ato de jogar, como presente em todos os relatos, assim como o desinteresse da maioria em abandonar a prática contumaz, mesmo entre aqueles que reconhecem que o jogo se caracteriza como um problema em sua vida. São elementos importantes presentes no histórico desses jogadores, que abrem campo para investigações de maior amplitude.

Retomando o relato e discussão das entrevistas, destacamos alguns itens vivenciados e relatados pelo entrevistado J5. Embora já tenha sido citada a questão de relacionamentos comprometidos pelo jogo, nenhum deles falou com tanta veemência.

Minha mulher era muito chata, exigente e agressiva e queria sempre coisas, eu queria ganhar pra aquietar um pouco o ambiente, ficava pensando: se eu ganhar vou fazer uma surpresa, comprar sapatos pra ela, dá um dinheiro

pra ela, dá um rolé pela cidade e comprar o que quiser, dá uma arrumada em minha moto, uma melhorada em minha casa, essas coisas (J5, 2015).

Sua história lembra o termo bem conhecido auto-sabotagem, que nada mais é que se prejudicar, encontrando explicações ou justificativas na pessoa do outro, mesmo que o real intuito por trás disso seja trazer mal pra si mesmo, uma tendência auto-destrutiva ou impulso de se autopunir, para o que pode-se utilizar da figura do companheiro(a) para fundamentar seu próprio ato, tentativa que fica muito evidenciada no relato desse jogador em especial essa.

Quando a entrevista segue e bem mais adiante ao perguntar se ele se considerava como alguém com patologia, ao que respondeu:

[...] Tem uma outra coisa que só agora ouvindo os depoimentos das pessoas reflito sobre, não sei se vai me entender, mas como você já é quase um Psicólogo vai entender sim: tem muita gente que ao parar de jogar enfarta, fica depressivo até a morte, eu sempre fui um cara sozinho, sempre fiz tudo sozinho, minhas paradas sempre foram eu comigo mesmo. Mas presta atenção, logo assim que casei, minha esposa me tratando muito mal, tudo era ruim em casa, sexo ruim, muito ruim, ela grossa com meus filhos, batia o tempo todo, sem necessidade, aquilo foi me dando pavor, o grito dela me apavorava, então comecei a me sentir mal... na condução para o trabalho, morava na Serra, trabalhava em Campo Grande, me dei conta disso em 1998, porque qualquer grito me assustava, mas quando estava jogando me sentia em paz, tranquilo, fazendo a única coisa que eu poderia fazer sozinho e por mim mesmo, tudo era pra ela e do jeito dela, daí eu fico pensando, o que seria de mim sem o jogo.

[...]

É isso mesmo, foi como uma redoma, eu estava protegido jogando e daí cada vez mais gostava de jogar, mas só fui entender isso depois daqui dos jogadores anônimos (J5, 2015).

Mesmo de fato sendo “auto-sabotagem” podemos perceber algo muito profundo e o tempo para conclusão deste trabalho não nos permite explorar essa densidade de conteúdo. Este sujeito apresenta o jogo como um bloqueio frente a conflitos que envolvem tanto a situação externa e relatada como aspectos internos e inconscientes. Tal situação nos reporta à conceitos desenvolvidos por Freud como os mecanismos de defesa que são processos psíquicos inconscientes que aliviam a tensão e que acabam amenizando conflitos e mal estar interno e externo. Esses mecanismos existem por uma função protetora que assinala perigos internos, que poderiam disfarçadamente serem introduzidos no campo da consciência fazendo com que conteúdos indesejáveis venham a tona de forma inesperada, sendo que o sujeito não teria preparo psicológico e nem repertório comportamental que sustentasse o enfrentamento de tais sentimentos, recordações, memórias aborrecíveis.

Quando o entrevistado segue em seu relato muitas vezes trazendo à narrativa, pontos pesados foi-lhe indagado sobre possibilidades de abandono do jogo àquela altura, ao que declarou,

[...] o jogo, um dia fiz a minha primeira merda por causa do jogo... peguei um dinheiro emprestado, o cara precisou receber e não tinha como pagar sabia que um parente meu tinha um dinheiro escondido em casa e sabia onde guardava a chave fui lá e roubei o dinheiro, paguei a dívida, joguei bastante, fiz uma compra e mesmo a culpa do roubo ter recaído nas costas de alguém que eu conhecia, mas fiquei quieto, não tinha como falar e nem defender o rapaz, que já tinha esse mau costume, daí não parei mais, roubava sempre o que podia na casa de irmão, parentes, amigos que iam lá em casa se dessem mole com a carteira entende? Ia e mexia, pegava um valor só pra jogar e comprar comida pra casa, depois arrumei um emprego e ganhava bem, fazia muitas dobras e gastava o dinheiro com minha casa, minhas crianças e jogava, nessa época eu comecei a fazer outra coisa, pô muito feio isso, mas vou falar, eu ficava sabendo de alguém homossexual e me aproximava dele com o fim de sair em troca de dinheiro, pra não desfaltar meu salário e continuar jogando, tipo quando o cara ia ao banheiro eu mexia na carteira dele e pegava o que tinha, não tudo pra ele não perceber na hora, roubava no serviço dinheiro, peça, mesmo que a culpa ficasse com outra pessoa (J5, 2015).

Poderíamos ter como atitude simplista colocar esse sujeito no local de desumano, cruel, imoral e outros adjetivos próprios ao senso comum, mas a luz da psicologia não se deve fazer juízo de valor, e sim aceitar e compreender o sujeito como ele é, considerando-o único em suas complexidades e subjetividade.

Levamos a questão sobre se se poderia pensar em perversão no caso deste sujeito. Correa (2006) faz uma ampla discussão sobre a trajetória deste conceito e aponta como na psicanálise este se relaciona com a questão da castração e da lógica fálica, questões que já vimos se colocam na análise do que está envolvido no jogo patológico mesmo quando não há presença de atos ilícitos (para além do fato de o próprio jogo ser proibido no país).

Ao considerarmos roubo mesmo que a responsabilidade do ato recaísse sobre outro, prostituir-se e roubar o cliente, furtar de seu irmão, como atitudes perversas do J5, então precisaríamos rever o conceito de “auto-sabotagem” e aceitarmos o fato que esse sujeito traz em si as funções que o levaram à comportamentos tão fora dos padrões esperados pela sociedade. Nesse caso caem por terra as justificativas e a idéia de transferir a responsabilidade de suas atitudes às contingências familiares ou necessidades pessoais.

Continuando a conversa com o mesmo sujeito da pesquisa, foi feita uma pergunta que não apresentava nenhum conteúdo de aprofundamento de sua dor, apenas se

ele já havia pensado na possibilidade de abandonar o comportamento de jogar, considerando seu atual estado, reagiu a essa questão da seguinte maneira:

(silêncio, lágrimas) Pô cara quando lembro que roubei até do meu irmão que era um tudo pra mim, cuidou de mim e dos outros irmãos, me dava um nojo de jogo, tive vontade de fazer um assalto grande, com arma, mas não sei nem pegar um revólver, ai pensava, se eu fizer isso de repente me dou bem, mas se não me der bem vou preso na cadeia não terei como jogar sacou? Mas não tinha coragem ai me dava mais nojo do jogo e de mim, 'Filho de uma puta, pra roubar do seu irmão você serve né e pra roubar um roubo grande não é homem', esse foi um tempo ruim, mas comecei a gerenciar uma loja, não vou falar o tipo de profissão tá, nem da loja, mas roubava e ganhava um bom salário, o dono me achava a cima de qualquer suspeita foi um tempo bom, mas ruim, medo o tempo todo de ser descoberto, até que de fato fui, só fui mandado embora sem direito a nada, mas não rolou polícia (J5, 2015).

Um comportamento que nos intrigou durante a entrevista foi seu silêncio ao ser indagado a respeito do sentimento pelo jogo. Sobre o silêncio, citamos:

É um silêncio que não dorme: é insone: imóvel, mas insone; e sem fantasmas. É terrível - sem nenhum fantasma. Inútil querer povoá-lo com a possibilidade de uma porta que se abra rangendo, de uma cortina que se abra e diga alguma coisa. Ele é vazio e sem promessa. Se ao menos houvesse o vento. Vento é ira, ira é a vida. Ou neve. Que é muda, mas deixa rastro - tudo embranquece, as crianças riem, os passos rangem e marcam. Há uma continuidade que é a vida. Mas este silêncio não deixa provas. Não se pode falar do silêncio como se fala da neve. Não se pode dizer a ninguém como se diria da neve: sentiu o silêncio desta noite? Quem ouviu não diz (LISPECTOR, 1998, p. 74).

Nada pode ser perdido, acreditamos, nada pode ser considerado como um conteúdo sem função. Existe algo nesse silêncio pra além das vãs repetições, que podem estar querendo expor um pouco além do que a linguagem verbal apareceu. Em uma análise o silêncio é sempre amigo do processo, nesse caso como os fenômenos não surgem para análise e sim para dados qualitativos de pesquisa, apenas deixaremos da seguinte forma: calar-se significa então reter com prazer o disparo de uma palavra que não foi possível ser dita.

Segundo Lebrun (2008, p. 59), “[...] a força da fala é verdadeira, extraordinária: com efeito, falar permite evocar o que não está presente. Seja elefante da África, o Taj Mahal, ou tal amigo que está distante. Logo, a aptidão dos homens para se mover na língua é prodigiosa”.

Embora o sujeito humano use a fala em diversos processos, tanto pra se expor, como pra se proteger, para narrar um simples fato, para emaranhar-se em atritos, como para se libertar deles, os entrevistados desta pesquisa usaram em momentos diversos o expediente de não falar.

Foi possível observar nos entrevistados dois tipos de silêncio, em um o não-dito tomado por vergonhoso, o indecente, o inadequado, e em outros o silêncio sobre aquilo que não há o conhecimento a respeito do todo, sobre aquilo para que não se tem palavras. Existe um lado protetor e até intelectual no ato de silenciar-se: “Mesmo o estulto, quando se cala, passa por sábio, por inteligente, aquele que fecha, os lábios” (PROVÉRBIOS, 1973, p. 1142). “Quem vigia a própria boca guarda a sua vida, mas se perde quem escancara os lábios” (PROVÉRBIOS, 1973, p. 1135).

A questão do silêncio vem sendo tratada com muita atenção e um ar de mistério pelos escritos e de outras formas de arte o assunto é tema de várias “peças” que lemos, ouvimos e de alguma maneira apreciamos. Entretanto, existe uma funcionalidade protetora ao calar-se. Segundo Pereira (2009, p. 61): “Esse material é a verdadeira zona de silêncio: o trabalho do recalque se faz em silêncio e em silêncio permanece o recalado”. Um silêncio que diz algo profundamente ensurdecedor, que deseja ser ouvido e acolhido ou que simplesmente deseja pedir: perceba aquilo que não está dito.

Como é difícil acordar calado se na calada da noite eu me dano quero lançar um grito desumano que é uma maneira de ser escutado esse silêncio todo me atordoia, atordoado eu permaneço atento na arquitetura pra a qualquer momento ver emergir o monstro da lagoa (BUARQUE, 1978).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existem poucos escritos sobre Jogadores Patológicos, suas relações e dificuldades em seus envolvimento parentais, sociais e com suas próprias questões pessoais.

O material resultante da pesquisa de campo, com sujeitos que possuem a prática de jogar de forma contumaz, não permite que possamos definir um padrão fechado de entendimento e compreensão maior dos fenômenos relacionados, bem como os motivos variados que levam um sujeito a se envolver no universo dos jogos.

Pode-se dizer que os resultados nos direcionam à algumas dificuldades que o jogador encontra para identificar-se como um jogador patológico, e percebe-se uma satisfação aprisionadora ao ato de jogar, fazendo com que este desejo pelo jogo seja maior, e as causas disso segredadas no inconsciente do sujeito.

A visão do senso comum apresenta tais indivíduos como fracos e tomados pelo desinteresse de abandonar o vício. Já para o próprio sujeito, o jogador, seu comportamento de jogar é como normal e aceitável, pois não reconhece tal prática como um vício, da mesma forma que acontece com usuários dependentes de substâncias psicoativas, dependências estas que já são bem compreendidas como patologia, a exemplo do alcoolismo ou da dependência ao crack. Sendo assim, as pessoas ao redor não possuem um conhecimento mais abrangente para ver o Jogador Patológico por um viés acolhedor.

Entretanto, este trabalho se propõe em não fazer juízo de valor, atentando para questões mais pontuais e subjetivas, próprias do sujeito humano. Não levar ao julgamento o sujeito e sim, identificá-lo e acolhe-lo, em suas complexas pulsões e comportamentos. Percebe-se neste trabalho a dificuldade da família, e do próprio sujeito que possui tal prática, admitir que deveras seja prejudicial ao mesmo, não somente em questões relacionadas à finança, mas que a problemática está além de uma escolha simplista de jogar.

Observamos nos entrevistados certo conformismo e acomodação com seu estado, bem como despreocupação frente à possibilidade de abandono da prática do jogo, o que nos parece um dado alarmante, e de difícil compreensão, pois a maioria dos sujeitos entrevistados tiveram muitos problemas e enfrentaram, ou estão ainda vivenciando situações adversas que poderiam ser marco para querer abandonar seu

vício. Mas, apesar dos “supostos prejuízos” existe um ganho secundário que os leva a manter o comportamento consigo. Embora, observando de forma flutuante, possamos identificar um prazer momentâneo, este prazer não parece suficiente para compensar os níveis de perda, considerando também que grande parte das práticas de jogos são consideradas contravenções penais. O que se observa é que em alguns entrevistados, talvez durante o ato de jogar, tenham ali seu único momento onde alcançam algum prazer e satisfação.

Os resultados encontrados não nos autorizam a fazer afirmações mais consistentes, no sentido de fechar o assunto, trazendo esclarecimento pleno desse fenômeno de pesquisa ou criando um perfil categórico do jogador.

Diante dessa preocupação em não apresentar o assunto como encerrado, optamos por apresentar apenas alguns dos fragmentos desse estudo que se encontram presentes neste trabalho, mas apresentando uma amostra, que representa um grupo de pessoas que vivem em nossa sociedade, sofrendo fortes pressões internas e relacionais.

Alguns entrevistados no decorrer desta pesquisa, nas entre linhas, demonstraram com clareza que o que os leva ao jogo parece ser um alto nível de dependência não suprida, uma carência sentida como uma busca incansável e incessante por satisfação e bem estar. Por não encontrarem isto na vida real ou por trazerem as marcas da ausência de uma sensação parecida e que deveria ter sido vivida em outro momento da vida, por se sentirem sem apoio da família e com problemas de ordem conjugal. Não é possível saber ou nomear isso de forma universal, pois nos parece que ainda que o ato do jogar patológico tenha pontos em comum em termos de comportamento, o que permite sua classificação diagnóstica, o ponto de angústia que parece mover cada um para o jogo é algo profundamente singular, passível, talvez, de ser conhecido apenas no âmbito de uma escuta também singular, o que não é o caso em uma pesquisa.

Ao pensar no significado deste trabalho em minha vida acadêmica, preciso admitir o quanto falou no que se refere a subjetividade do sujeito, tal como seu direito de fazer buscas, embora inconscientes na direção de minimizar suas angústias. Em alguns momentos encontrei dificuldades para entender ou perceber nas falas dos sujeitos entrevistados, o que correspondia de fato as suas realidades e que poderiam de alguma forma, as mesmas palavras terem um sentido de autoproteção, não dizendo

exatamente aquilo que gostariam de expor. Ainda surgia uma linguagem que tendia para um campo fantasioso e identificar na construção desses elementos, acabou sendo um exercício muito interessante no campo do meu crescimento. Assim, posso dizer que a experiência, no nível da compreensão de certos fenômenos, que não produz transformação, não é conhecimento.

Sem dúvidas, os dados colhidos nesse trabalho de pesquisa, bem como a análise dos dados, me impactaram me levando a uma libertação de preconceitos, lugares onde freqüentei, pessoas e histórias que não teriam tido acesso, sem que tivesse tido esse movimento de ir ao encontro pela cobrança do trabalho. É interessante que o mesmo conhecimento arrebatador, ele poderá causar um desconforto porque ao tomarmos conhecimento de certos elementos, até dantes ignorados, me trouxeram conflitos e questionamentos que foram trabalhados nos encontros de orientação. É bom saber que o efeito de novas informações não são acolhidas de forma neutra, mas produz reflexão, que em si tem me levado ao entendimento que preciso conhecer mais sobre a narrativa do sujeito, que conseqüentemente me leva à compreensão que é necessário aprofundamento no referencial teórico que permita compreender melhor o fenômeno estudado. Não temos nenhuma pretensão de esgotar uma dimensão tão grande e complexa do tema proposto, com essa exposição, embora realizada com responsabilidade e ética, procurando considerar o sujeito em constante processo de construção, como alguém merecedor de respeito e análise.



## REFERÊNCIAS

- ALBORNOZ, S. G. Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**. São Paulo, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 22 out. 2014.
- ALMEIDA, L. P.; ATALLAH, R. M. F. O conceito de repetição e sua importância para a teoria psicanalítica. **Ágora**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 203-218, 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-14982008000200003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-14982008000200003&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 27 fev. 2015.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- ARAÚJO, A. C.; LOTUFO NETO, F. A nova classificação americana para os transtornos mentais – o DSM-5. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, v. 16, n. 1, p. 67-82, 2014. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1517-55452014000100007&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1517-55452014000100007&script=sci_arttext)>. Acesso em: 17 fev. 2015.
- BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BERGERET, J. O problema das defesas. In: \_\_\_\_\_. **Psicopatologia: teoria e clínica**. 9 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006, p. 94-111.
- BERNIK, M. A.; ARAÚJO, L. A. B.; WIELENSKA, R. C. Transtornos do espectro obsessivo compulsivo: transtornos de controle do impulso. In: Bernard Rangé (Org.) **Psicoterapia Comportamental e Cognitiva dos Transtornos Psiquiátricos**. Campinas: Editorial Psy, 1995, p. 115-121.
- BERNSTEIN, P.L. **Desafio aos deuses: a fascinante história do risco**. 16 ed. Rio de Janeiro: Campus, 1997. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=wmOcgFWCWpMC&oi=fnd&pg=PA1&dq=a+hist%C3%B3ria+dos+jogos+no+mundo+&ots=kMs3RWdYFz&sig=9JkUHYhJIYMPpQHBoYZTbr5MRqk#v=onepage&q=a%20hist%C3%B3ria%20dos%20jogos%20no%20mundo&f=false>>. Acesso em: 06 jun. 2015.
- BONFIM, B. M. **No jogo há algo em jogo**. 2013. Disponível em: <<http://semiotica-psicanalitica.tumblr.com/post/36936744256/no-jogo-ha-algo-em-jogo>>. Acesso em 23 jan. 2015.
- BRASIL. **Decreto-lei nº 3.688, de 2 de Outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm)>. Acesso em 23 out. 2014.
- \_\_\_\_\_. **Decreto-lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946**. Proíbe a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del9215.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm)>. Acesso em: 22 out. 2014.

BRASILEIRO, A. M. M. **Manual de produção de textos acadêmicos e científicos**. São Paulo: Atlas, 2013.

BRITO JÚNIOR, A.F.; FERES JÚNIOR, N. A utilização da técnica da entrevista em trabalhos científicos. **Evidência**, v. 7, n. 7, p. 237-250, 2011.

BUARQUE, C. Cálice. Produção e direção: Sérgio de Carvalho In:\_\_\_\_\_. **Chico Buarque**. Brasil: Polygram/Philips, 1978. 1 LP, faixa 2.

CALLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotavia, 1990.

CAMPOS, F. A agonia lúdica: guerra, competição e fortuna nos jogos medievais. **Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre - BUCEMA** [online], n. 2, 2008. Disponível em <<http://cem.revues.org/9452>>. Acesso em 14 out. 2014.

CARVALHO, S., et al. Frequência do Jogo Patológico entre farmacodependentes em tratamento. **Revista de Saúde Pública**, v. 39, n. 2, p. 217-222, 2005.

CLÍMACO, M. I. O jogo patológico – a adição menos visível. **Revista Portuguesa de Medicina Geral e Familiar**, v. 20, n. 1, p. 121-134, 2004.

CORREA, C P. Perversão: trajetória de um conceito. **Estudos de psicanálise**, Belo Horizonte, n. 29, p. 83-88, setembro, 2006. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-34372006000100012&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372006000100012&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 13 dez. 2014.

DIAS, F. M. V, et al. Um jogador patológico por Dostoiévski. **Revista de Psiquiatria do Rio Grande do Sul**, Porto Alegre, v. 30, n. 3, p. 236-240, 2008.

FENICHEL, O. **Teoria Psicanalítica das Neuroses**. São Paulo: Editora Atheneu, 2005.

FERREIRA, A.B. de H. Jogo. Jogo de azar. Vício. **Dicionário Aurélio**. 5 ed. Positivo: Curitiba, 2010, p. 803.

FREUD, S. (1920) Além do princípio do prazer. In:\_\_\_\_\_. **Escritos sobre a psicologia do inconsciente**, v. II. Rio de Janeiro: Imago. Ed., 2006a. p. 121-198.

FREUD, S. (1937) Análise terminável e interminável. In:\_\_\_\_\_. **Moisés e o Monoteísmo, Esboço de Psicanálise e outros trabalhos (1937-1939)**. Rio de Janeiro: Imago, 2006b, p. 223-270. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. 23).

FREUD, S. (1925) A negativa. In:\_\_\_\_\_. **Escritos sobre a psicologia do inconsciente**, v. III. Rio de Janeiro: Imago Ed., 2007, p. 145-157.

\_\_\_\_\_. (1926). Inibições, sintomas e ansiedade. In: \_\_\_\_\_. **Um estudo autobiográfico, inibições, sintomas e ansiedade, análise leiga e outros trabalhos (1925-1926)**. Rio de Janeiro: Imago, 1996, p. 79-171. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. 20).

\_\_\_\_\_. **Conferências Introdutórias sobre Psicanálise (Parte III) (1915-1916)**. Rio de Janeiro: Imago, 1977. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. 16).

\_\_\_\_\_. Dostoievski e o parricídio (1928). In: \_\_\_\_\_. **O Futuro de uma Ilusão, O mal-estar na civilização e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1980, p. 205-223. . (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. 21).

GARCIA-ROZA, L. A. **Freud e o inconsciente**. 24. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. Atlas: São Paulo, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

J1 [fev. 2015]. Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B deste Trabalho de Conclusão de Curso.

J2 [fev. 2015]. Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C deste Trabalho de Conclusão de Curso.

J3 [fev. 2015]. Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice D deste Trabalho de Conclusão de Curso.

J4 [fev. 2015]. Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice E deste Trabalho de Conclusão de Curso.

J5 [fev. 2015]. Entrevistador: Osias de Abreu. Vitória, 2015. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice F deste Trabalho de Conclusão de Curso.

JOÃO. Português. In: **A Bíblia de Jerusalém**. Tradução de João Ferreira Almeida. São Paulo: Sociedade Bíblica Católica Internacional e Paulus, 1973. p. 1987-2040

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

LACAN, J. **O seminário – livro 8: a transferência**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.

LEBRUN, J.P. **A perversão comum**: viver juntos sem outro. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2008.

LISPECTOR, C. Silêncio. In: \_\_\_\_\_. **Onde estivestes de noite**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

LOPES, R. B. A resistência da obra de Freud. **Centro tecnológico e Psicanalítico – CETAPES**, mar. 2012. Disponível em < <http://cetapes.org/2012/03/12/a-resistencia-na-obra-de-freud/>>. Acesso em: 12 abr. 2015.

MARCUSE, H. **Eros e civilização**: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 1972.

MARTINS, G.A., THEÓPHILO, C.R. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas**. São Paulo: Atlas, 2006.

MILLER, J. A. A propósito de los afectos en la experiencia analítica. In: \_\_\_\_\_. **Matemas II**. Buenos Aires, Argentina: Manancial, 1988, p.147.

MISSE, M. Mercados ilegais, redes de proteção e organização local do crime no Rio de Janeiro. **Estudos Avançados**, v. 21, n. 61, p. 139-157, 2007. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-40142007000300010&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142007000300010&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 22 nov. 2014.

OLIVEIRA, M. P. M. T. de; SILVEIRA, D.X. da; SILVA, M.T.A. Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública. **Revista de Saúde Pública** [online]. v. 42, n. 3, p. 542-543, 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-89102008000300022](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-89102008000300022)>. Acesso em: 14 out. 2014.

OLIVEIRA, M. P. M. T. **Jogo patológico**: um estudo sobre jogadores de bingo, videopoker e jockey club. 1997. Dissertação (Mestrado em Psicologia) Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

PEREIRA, S. W. O silêncio fala. **Cadernos de Psicanálise - CPRJ**, ano 31, n. 22, p. 57-73, 2009. Disponível em: <[http://www.cprj.com.br/imagenscadernos/05.O\\_silencio\\_fala.pdf](http://www.cprj.com.br/imagenscadernos/05.O_silencio_fala.pdf)> Acesso em: 22 maio. 2015.

PROVÉRBIOS. Português. In: **A Bíblia de Jerusalém**. Tradução de João Ferreira Almeida. São Paulo: Sociedade Bíblica Católica Internacional e Paulus, 1973. p. 1117-1164.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 1985.

ROLNIK, A.L.; SHOLL-FRANCO, A. As profundezas do vício: “Quando eu quiser, eu paro!”. **Ciências & Cognição**, v. 09, p. 146-149, 2006. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org>>. Acesso em: 22 out. 2014.

ROMANELLI, G.; BIASOLI-ALVES, Z.M.M. (Org.) **Diálogos metodológicos sobre prática de pesquisa**. Ribeirão Preto: Legis Summa, 1998.

ROMANZOTI, N. Nova definição médica: vício agora é doença. **Hypescience**, ago. 2011. Disponível em: <<http://hypescience.com/nova-definicao-medica-vicio-agora-e-doenca/>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

SAMPAIO, N. et al. A violência da dor: há dor física em Freud? A construção de um estágio. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PSICOPATOLOGIA FUNDAMENTAL, 3., 2008, São Paulo, **Anais...** São Paulo: PUCSP, 2008. Disponível em: <<http://www.psicopatologiafundamental.org/pagina-temas-livres-459>>. Acesso em 02 dez. 2014.

SANTOS, V. C. **Jogo patológico e dependência química: correlações entre avides e regulação emocional**. Tese de Doutorado. Faculdade de Medicina, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/5/5142/tde-18072006-111717/es.php>>. Acesso em: 15 out. 2014.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. 4. ed. rev. atual. Florianópolis: UFSC, 2005.

SELLTIZ, C. et al. **Métodos de pesquisa nas relações sociais**. Tradução de Maria Martha Hubner de Oliveira. 2. ed. São Paulo: EPU, 1987.

**SOCIEDADE AMERICANA DE MEDICINA DE ADIÇÕES/VÍCIOS - ASAM. Definition of Addiction**. [s.d] Disponível em <<http://www.asam.org/for-the-public/definition-of-addiction>>. Acesso em: 29 maio 2015.

SOUZA, C.C. de, et al. Jogo Patológico e Motivação para mudança de comportamento. **Psicologia Clínica**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 2, p. 345-361, 2009. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-56652009000200007](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652009000200007). Acesso em: 14 jan. 2015.

TAVARES, et. al. Jogadores patológicos, uma revisão: psicopatologia, quadro clínico e tratamento. **Revista de Psiquiatria Clínica**, v. 26, n. 4, p. 1-14, 1999. Disponível em: <[http://hcnet.usp.br/ipq/revista/vol26/n4/artigo\(179\).htm](http://hcnet.usp.br/ipq/revista/vol26/n4/artigo(179).htm)>. Acesso em: 7 nov. 2014.

TAVARES, H.; ROSSINI, D. **Psicoperapia e jogo patológico**. In: GIGLIOTTI, A.; GUIMARÃES, A. **Dependência, Compulsão e Impulsividade**. Rio de Janeiro: Editora Rubio, 2007, p. 209-214.

VICIADO em jogo deve ir ao médico. **O Dia**, Rio de Janeiro, 17 jun. 2010. Disponível em <<http://odia.ig.com.br/portal/cienciasaude/viciado-em-jogo-deve-ir-ao-m%C3%A9dico-1.137962>>. Acesso em: 07 mar. 2015.



## **APÊNDICE A – Termo de consentimento livre e esclarecido**

**FACULDADE CATÓLICA SALESIANA DO ESPÍRITO SANTO  
UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR  
CURSO DE PSICOLOGIA**

---

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

**TÍTULO DA PESQUISA:**

Jogadores Patológicos: Observação, análise e compreensão do comportamento.

**PESQUISADOR RESPONSÁVEL**

Professora Andréa Campos Romanholi, Mestre em Psicologia.

**JUSTIFICATIVA**

Esta pesquisa se justifica considerando que tem crescido o número de possibilidades de o sujeito se envolver com jogos e de haver a necessidade de um olhar acolhedor por parte da Psicologia visto que o Jogador Patológico, muitas vezes, encontra-se aprisionado à prática, considerando ainda que além de seus próprios sentimentos a respeito do jogo, existe o parecer da sociedade, das leis que sancionam alguns destes e da família.

**OBJETIVOS E PROCEDIMENTOS DA PESQUISA:**

Objetivo: Descrever o modo como os Jogadores Patológicos entendem, explicam e se relacionam com seus problemas. E analisar sua percepção/descrição à luz da Teoria Psicanalítica.

**DESCONFORTO E POSSÍVEIS RISCOS ASSOCIADOS À PESQUISA:**

Nesta pesquisa serão seguidas as diretrizes e normas para pesquisas envolvendo seres humanos estabelecidas na Resolução 196 de 10/10/1996 do CONEP, órgão do Conselho Nacional de Saúde. Não há riscos para nenhum dos participantes, pois a identidade dos mesmos não será revelada e as informações serão utilizadas somente para fins acadêmicos.

**BENEFÍCIOS DA PESQUISA:**

Os resultados alcançados poderão ser utilizados como material de consulta pelos profissionais de Psicologia

**FORMA DE ACOMPANHAMENTO E ASSISTÊNCIA:**

Quando necessário, o voluntário (respondente desta pesquisa) receberá toda a assistência ou esclarecimentos necessários em decorrência das atividades da pesquisa. Para isso deve procurar a Sra. ANDRÉA CAMPOS ROMANHOLI, pelo telefone de trabalho 27-3331-8632 ou diretamente na



## **APÊNDICE B – Transcrição da entrevista com J1**

### **ENTREVISTA J1**

#### **1) Há quanto tempo você joga e como começou a jogar?**

R) Eu jogo há 30 anos, comecei pelo prazer de jogar, pelo convívio de outras pessoas que jogavam também, era um ambiente que eu estava acostumado pelo tipo de serviço que tinha em Cachoeiro do Itapemirim. Trabalhei minha vida toda na Câmara de vereadores, fazendo atas e era muita gente, conversas sobre tudo e sentia falta daquilo quando terminava o dia, os lugares de jogos pareciam ser uma continuação daquilo e nessa época o jogo mais comum lá era jogo do Bicho.

#### **2) O que mais te impulsionava a jogar, além das pessoas, convívio, prazer do local de jogo?**

R) É claro que todo mundo que joga pensa em ganhar e eu pensava com esse dinheiro extra comprarei isso pra minha esposa, mulher gosta de dinheiro, então se chegar em casa com presentes tudo fica bom, queria ganhar um dinheiro bom, considerável pra ajudar especialmente um irmão meu que vivia uma vida muito apertada, doença na família uma miséria desgraçada e sempre pensei ganhar e ajudá-lo.

#### **3) Ao longo desses 30 anos que joga, já ganhou um dinheiro significativo e que deu pra ajudar alguém?**

R) O valor maior que ganhei foi R\$ 4.000,00

#### **4) Seria exagero meu dizer que esse valor não cobriu o investimento que fez no jogo durante esses anos?**

R) É porque isso corresponde a uma milhar jogando R\$ 1,00 no Jogo do bicho, mas o jogo que mais jogo é Loteca, é um jogo de resultados de Futebol, esse dá muito dinheiro se o cara ganhar, o que mais jogo é esse, um pouco de Quina, menos de Mega Sena e pouquinho de jogo do bicho, mas o jogo do bicho como te falei, gosto de ficar ali na Vila Rubim na loja , porque durante o dia você ri, brinca, vê as pessoas ficando triste, outras putas porque perderam entende? Isso é muito bom pra mim.

#### **5) Permita-me, não por curiosidade, mas por dados da pesquisa, não sente essa alegria em casa?**

R) Minha mulher é gente boa, sempre foi, estudou Teologia, trabalha em uma Igreja Batista como música, mas meus filhos casaram um trabalha na Petrobras e outra na prefeitura de Vitória, quando fico em casa fica chato, perturbo a mulher entende?

**6) Pelo tempo que joga, suponho que ela saiba, certo? E isso cria dificuldades?**

R) Ela sabe sim, a única implicância dela é por causa da Igreja, porque Deus vai pesar a mão sobre mim, porque isso não é certo, mas tô sentindo que você é uma pessoa do bem vou falar, eu ganho bem, eu sou aposentado, posso te levar em minha casa e mostrar todos os meus documentos, ganho livre descontando imposto de renda quase R\$ 10.000,00, antes de jogar pago todas as contas, faço compras, acerto tudo, tenho essa casa em Jardim Camburi e outra em Cachoeiro o jogo não me tira nada, tenho uma vida controlado, sabe quem é Ferraço né? Pois é meu amigo, embora sempre trabalhei contrário ao seu partido lá em nossa cidade, fui vereador em 94, havia ficado como suplente e assumi, em 2000 fui candidato a vice prefeito, perdemos, mas minha vida é bem controlada.

**7) Permita-me mais uma vez invadir um pouco sua intenção em jogar, disse que gostaria de ganhar pra ajudar pessoas se ganhasse, mas esse valor que recebe, não poderia socorrer ao seu familiar que precisa de ajuda, só pra refletirmos sobre sua real intenção ao jogar**

R) Não, quando falei em ganhar pra ajudar é dar uma porrada grande entende, esse dinheiro que recebo é pras minhas despesas e da esposa.

**8) Percebo que tem facilidade de compreensão, então procure me responder, caso tenha dúvida me pergunte, queria saber sobre sua opinião como jogador, o que isso representa pra você e família?**

R) Olha, eu não sou um viciado igual a alguns amigos que conheci, que perderam casa, emprego, família, vou te dar um exemplo eu bebia demais, ficava caído na rua, um médico me pediu pra parar e depois tomar somente cerveja, eu tinha 38 anos, nunca mais bebi, então o jogo é uma distração pra mim, aqui eu me sinto junto das pessoas, fico alegre com elas 19h sempre já estou em casa vou te dar meu tel, caso queria ligar sempre vai me encontrar nesse horário em casa, com minha mulher, meus filhos também sabem que jogo, e não se metem porque eu sempre cumpri meu papel de pai, nunca deixei faltar nada então não existe o que reclamar comigo entende, eu jogo porque posso jogar, jogo até poder jogar e ninguém tem nada com isso ( não estou sendo indelicado com você não, sei que está perguntando o que

precisa, tá mas é porque as pessoas pensam que a pessoa que joga tem que ser dominada pelo vício e não é assim, eu jogo porque quero se me fizesse mal assim como parei com a cachaça pararia também com o jogo.

**9) Entendo, mas porque tem freqüentado aqui em Maruípe a casa de jogadores anônimos?**

R) Porque quero agradar minha esposa, ela tem um compromisso como te falei na igreja Batista de Divino Espirito Santo e eu também freqüento e ela diz que pra ser um cristão de verdade eu preciso parar de jogar, mas ela nem sabe que mesmo na igreja dela tem gente que joga, mas joga escondido entende, com medo de alguém ver e contar para a liderança da Igreja, eu não preciso disso, freqüento, faço até pela minha experiência ajuda na parte de contabilidade da igreja porque essa é minha formação, mas não tô nem ai se alguém sabe que eu jogo ou deixo de jogar, mas eu tô vivendo um momento que gostaria de agradá-la, já vivemos tantos anos juntos, agora no final da vida entendo que o que eu puder fazer por ela eu vou fazer.

**10) Nesses encontros já ouviu algum relato que mexeu com você a querer parar de jogar?**

R) Eu penso que pro cara fodido, que vive pra jogar, que rouba pra jogar, que não tem condição pra jogar, essa casa é útil sim

**11) E o tratamento terapêutico que faz, sobre o que conversam?**

R) Ele fica tentando provar pra mim discretamente que eu não tenho necessidade de jogar, pergunta muito sobre minha infância foi uma merda pô, mas e dai e trabalhei, dei sorte de entrar num serviço que me abriu portas até pra meus filhos, depois estudei, mas tenho ido com frequência.

**12) Muito bem, última pergunta, pelo que tem visto lá nas falas dos jogadores, acha que o apoio, acolhimento, a presenças do psicólogo pode ajudar e se esse serviço fosse oferecido no SUS teria procura?**

R) Agora sim, se tivesse divulgação seria muito bom, tem gente que chega lá nos jogadores anônimos depois que perderam tudo, ai já não adianta mais, e esse serviço de vocês é caro, se tivesse no SUS seria muito bom, mas você acha que o governo vai pagar profissional pra atender jogador, todo mundo pensa que o cara é um sem vergonha, fraco, por isso joga, ninguém tá interessado em saber se existe algum motivo pro cara jogar, tem cara lá que a mulher o traiu ele resolver perder tudo no jogo a partir daí, tem gente que ia pra banca de cartas no colo do pai e assim vai.

**13) Disse que seria a última , mas, apenas mais uma, você acha que o jogar estar relacionado a outros vícios como o da droga, bebida cigarro...**

R) Sim, corrida de cavalo por exemplo, o cara faz a aposta e fica esperando, nesse tempo é conhaque que não acaba mais, cigarro acende um no outro, mas droga tipo cocaína, nunca vi não, mas bebida e cigarro com toda certeza.

**14) Quando falamos de um comportamento como o do alcoolista, já não temos dificuldade de tratarmos do assunto como um problema patológico, uma doença. Você entende que isso também seja o caso do Jogador?**

R) É só pode ser doença, uma coisa que faz mal, dá prejuízo e a gente não pára de fazer ou se é muito burro ou doente, eu acho que é doença sim.

**15) Gostaria de compreender um pouco melhor o sentimento que motiva o jogador, então vamos fazer um exercício, ok? Por exemplo, quando falamos em Futebol nos lembramos da bola, quando falamos de Piscina nos lembramos de água, quando se fala em jogo, aposta o que vem em sua mente?**

R) Depende do dia, por exemplo se eu ganhei, tenho dinheiro à receber, me dar uma alegria muito grande e vontade de jogar de novo, porque penso que aquela semana é minha semana de sorte, mas quando perco, me dá uma raiva, uma tristeza, fico pensando naquele dinheiro e no que poderia ter gastado, ai nesse caso é muito triste.

## **APÊNDICE C – Transcrição da entrevista com J2**

### **ENTREVISTA J2**

#### **1) Quantos anos você joga?**

R) 20 anos.

#### **2) Você pode dizer quais jogos faz uso?**

R) Olha rapaz, eu sou um jogador, aposto tudo que me apresentar e tudo me conduz ao jogo, vou bater uma real pra você, seu número de telefone já tá marcado 99767 9396 por exemplo esse número já vou jogar no bicho e na loteria federal, só pra você se ligar a primeira parte que termina com 67 é macaco, a segunda que termina com 96 é veado, quando nós sairmos daqui eu já vou jogar, essa noite sonhei com minha mãe, sempre sonho com ela e jogo no número da sepultura.

#### **3) Um pouco fora do contexto de nossa entrevista, mas acha que sua mãe te traz sorte? o que ela acharia do fato de você jogar?**

R) Qual mãe amigo que não dá sorte? Rsr rsr, ela é a única mulher que tenho certeza que me amava, nunca me trairia, quando sonho com ela joga sua sepultura sempre.

#### **4) Quando ela partiu você já jogava e ela sabia, o que achava a respeito?**

R) Sabe, eu nunca escondi de ninguém que jogo, quando comecei a jogar, foi assim, trabalhava perto de uma banca de jogo, fui aprendendo o que era uma milhar como poderia fazer pra ganhar e falava com todo mundo a respeito disso, depois é que fui parando de falar um pouco porque quando ganhava, neguinho queria emprestado e pensa que dinheiro de jogo não tem valor você pode distribuir, sacou? minha mãe falava, meu filho para com isso o que você ganha, joga tudo no outro dia pra que serve ganhar então?

#### **5) Bira, o que você sente ao jogar? Como você fica se não jogar?**

R) Eu sinto muito prazer em jogar, eu gosto de jogar( professora aqui me perdoe por usar as expressões dele, se aproveitarmos, depois mudaremos, pra termos mais adequados) pensa quando a gente é adolescente e fica doido pra dar uma trepada, ai você consegue e quando goza extravasa, alivia, eu acordo pensando em jogar, dai alguém diz, sonhei com isso, ou aquilo, já procuro pensar no que aquele bagulho me lembra no jogo, quando consigo chegar na banca e jogar é um alívio, já aconteceu de eu não conseguir chegar a tempo de jogar, porra fico doido, até sair o resultado, será que vai dar o que queria jogar e não deu tempo??? O jogo do bicho

são quatro por dia um resultado chega as 11.30,, depois outro as 14.30,,,, depois um as 18.30 e por último a corujinha que sai as 21.30, quando tenho um bom palpite jogo pros quatro horários, um dia peguei uma pintura perto de uma praia no interior e não encontrei nenhuma banca, sempre quando chego num lugar já vou logo procurando uma banca de jogo, ( interrompi pra outra pergunta).

**6) Não comparando inadequadamente, mas um sujeito que usa droga ele ao chegar num ambiente ele logo procura um ponto, um alcoolista um bar é tipo assim?**

R) Rapaz é por ai, antes de chegar na obra procuro uma banca, paro num boteco pergunto, se sabem entendeu? Ai trabalho tranquilo, mas se não tiver fico numa fissura fodida, ai teve um dia que o dono da obra me pagou o dia e foi comigo no carro dele e entramos no apartamento e ficaria ali o dia todo, tentei ligar não consegui, chegou a noite, fui na Soninha ( Fiquei sabendo quem era ) vi que tinha dado o bicho que eu queria jogar, pô passei mal na hora, sentei no chão da loja, meu coração começou a bater rápido, disseram que fiquei roxo, pô bicho e teria ganhado, mas fui pra aquela porra daquela obra longe pra cacete, perdi de ganhar.

**7) Diante de um relato como esse não seria exagero dizer que a prática do jogo tem sido um problema pra sua vida, você não pode se quer pegar uma obra melhor em locais onde não te dá a chance de jogar você dispensa, estou entendendo corretamente?**

R) Ah! mas isso é vontade minha, seria problema se eu não tivesse casa pra morar, deixasse minha família na miséria, eu dou a maior moral minha mulher, uma vez ganhei R\$ 6.000,00 dei dois mil à ela, ela trabalha, eu pago as contas de luz, água e algumas compras, meu filho é PM dá uma força, minha filha trabalha ajuda, tem dia que eu meto uma letra, mas é mentira eu sempre tenho um trocado pra jogar, poxa bem me arruma uma graninha ai tô com um palpite muito bom, quando minha mulher não me dá , minha filha mesmo me dá , ai pai, faz a fezinha, se der alguma coisa não esqueça de mim, já ganhei R3.000, na Lotomania, dividi, minha mulher, minha filha, uma cervejinha de lei né? rs.

**8) Nós tentamos falar de seu sentimento ao jogar, mas qual sentimento que acha que sua mulher tem ao saber que você é um jogador?**

R) Às vezes ela me aporrinha um pouco, mas quando tá ficando no final do mês , o ticket alimentação tá acabando por exemplo. Ai ela fala, pô você não arranja um trabalho certo, fica procurando só bico aqui por perto eu me ferrando, mas ai eu

ganho um dinheiro, eu costumo dizer que jogar não é perder é fazer investimento, minha filha bateu com o carro, me ligou eu marquei a placa do carro do acidente com ela joguei dois meses direto os números e deu, peguei um dinheirinho ai faço uma graça, comprei um presentinho pra mulher, fiz umas compras pra casa, ai ela fica feliz e até me diz que tem um palpite.

**9) Você acha que ganha o tanto que perde?**

R) Eu gosto de somar o que ganho, perder todo mundo perde na vida não é? Não faço conta, sei que vou ganhar um dia uma grana preta pra dar boa vida pra minha filha, mulher, eu também tô cansado desse trabalho, de pintura, as vezes é muito cansativo e eu jogo R\$ 25, por dia, não é tudo que ganho que jogo, um dia esse eu joguei, peguei uma grana de uma empreitada joguei R\$ 700, num dia só e não ganhei nada,mas chega na banca 7 da noite que você vai ver muita gente saindo depois do resultado, uns tristes, outros alegres, outros alegres nem por terem ganhado, mas por que tipo jogou 8097 dai deu 9708, ai a pessoa fala, pô era só ter invertido e assim segue a vida.

**10) Porque passou a freqüentar o grupo de jogadores anônimos?**

R) Olha teve um dia que me deu uma dor no peito, meu braço começou a ficar dormente, ai eu fui no médico, depois de 15 dias consegui uma consulta, tá, o médico me perguntou se havia alguma coisa que me estressava ou me deixava ansioso? Dai eu comecei a contar pra ele, então ele me deu encaminhamento para Psiquiatra, vou em médico que passa remédio controlado nada, ai eu vi no jornal A Tribuna sobre o local, comecei a vir, mas não tá resolvendo nada pra mim, ouço aquele povo só falar do que perdeu, fundo de poço, a mulher abandonou, ficou devendo na praça, não aconteceu nada disso comigo, só fiquei assustado com aquela dor e a dormência no braço.

**11) Não que eu queira que seja assim também contigo, mas você não pensa que pode ser uma questão de tempo pra você perceber que também chegou em seu limite, embora sua família seja compreensiva, como já disse?**

R) O que eu tô vendo é que estou ficando mais fraco pra trabalhar, não pago INSS daqui uns dias não conseguirei subir em andaimes, fazer certos reparos, entende? Então isso me preocupa. Porque meu dinheiro mesmo vem do meu trabalho não é do jogo.

**12) Eu poderia dizer que esse dinheiro que você ganha, vai muito no jogo? ou seria exagero?**

R) Vai um pouco sim, mas a mulher cobre as despesas da casa como já falei, então é bom jogar, eu gosto...

**13) Gostaria de verdade de parar?**

R) Como (nesse momento ele se emocionou, olhos lacrimejados, voz embargada. Eu fiquei em silêncio, deixei que ele por conta própria voltasse) aqui eles não curam ninguém não.

**14) Eu sei, pelo que vi no ano passado, eles não dizem que curam, de repente não exista a necessidade da busca pela cura, existe sim uma forma de viver sem jogar, como alguém que ao descobrir que é alcoolista, frequenta reuniões, faz tratamento e deixa de beber. porque você não obedece ao médico vá à um psiquiatra sim, ele vai te dar medicamentos para tirar um pouco da ansiedade, daí entra um profissional de psicologia pra te ajudar, o que acha?**

R) Tem uma galerinha ai que faz tratamento, vou saber qual é, falou, se você não sumir depois eu te conto.

**15) Pra concluirmos, você acha se o SUS divulgasse que está trabalhando com jogadores que querem deixar o hábito, teria pacientes?**

R) Porra, muita gente quer parar, acho que teria sim, mas o SUS não faz nem exame de sangue, rrsrrsrs gente que joga tem que tomar vergonha na cara...

**16) Não é assim, mas esse não é o papo de hoje, obrigado, Bira**

## **APÊNDICE D – Transcrição da entrevista com J3**

### **ENTREVISTA J3**

#### **1) Há quanto tempo você joga e como começou a jogar?**

R) Eu comecei com 22 anos, então eu jogo a 39 anos, comecei através de umas amizades, amigos e amigas falavam muito sobre jogo, centenas, milhares, grupos era a conversa que rolava no trabalho, então comecei a entender de jogo do Bicho, Loteria Federal e corrida de cavalo, quando dava o horário de ir embora parávamos em uma banca de revista e apanhávamos os resultados, ríamos pensando se tivesse jogado aquele número teria ganhado, poderia deixar o trabalho e comprar uma casa, daí comecei a jogar sozinha e nem falava mais com minha amiga que gostava mais de jogar porque ela só jogava quando tinha dinheiro e eu comecei jogando tendo ou não dinheiro, passei a ter crédito com o banqueiro que era gerente de uma banca de jogo do bicho, então tudo passou a rodar na minha vida no sentido do jogo, dormia pensando, acordava pensando e só pensava nisso.

#### **2) Mas nessa época era uma menina no tempo de falar sobre namorados, namorar nem esse assunto mexia mais contigo do que o jogo?**

R) Quando eu tinha 14 anos meu pai morreu, fiquei um tempo com minha mãe, depois ela me entregou pra minha irmã cuidar de mim, o marido dela era meio que irmão meu porque seu pai havia morado com minha mãe, só que essa minha irmã não era irmã dele, filha de outro pai, fui pra casa dela com 19 anos e minha vida era trabalho e trabalho, não podia pensar em namorar, tudo era muito vigiado pela minha irmã e ela, hoje eu entendo não era maldade, mas preocupação que eu me tornasse uma mulher da vida, então o jogo era um jeito de eu me alegrar, quando ganhava então, podia ser qualquer bobeira, mas ficava numa felicidade só.

#### **3) Fale um pouco desse abandonar o grupo de amigos que jogavam contigo pra jogar sozinha, como isso funcionava?**

R) É porque no início todos nós jogávamos quando tínhamos dinheiro ou ganhávamos uma gorjeta, mas quando eu comecei a usar o dinheiro do meu salário eles ficavam enchendo meu saco, então comecei a jogar escondido, também logo naquela época duas coisas aconteceram comigo, a primeira é que fui trabalhar em casa de família, fazia tudo na casa, depois eles gostavam da minha comida e fiquei nessa casa somente cozinhando, acredita que tô lá até hoje? Ganho quase dois mil reais só pra cozinhar, nem lavo as vasilhas e é de Segunda a Sexta.

#### **4) Iria falar de um segundo episódio?**

R) Sim nesse tempo também tinha um alemão que começou a se engraçar comigo, ele tinha casa, parecia que tinha dinheiro, minha irmã achou que era muito bom eu ir viver com ele, mas penso que ela queria o melhor pra mim, então com 23 anos fui morar com ele, não sabia o que era homem, ele montou casa pra mim, mas não queria que eu trabalhasse, só que ele queria ir na cama toda hora, dava uma folguinha ele trabalhava com caminhão, ia pra casa e o tempo que ele tava lá toda hora me chamava no quarto, aquilo foi me dando um pavor e uma doidera pra voltar a trabalhar e pensava no jogo, que desgraça esse homem não me dá tempo pra nada e nem jogar estou podendo mais, então falei com ele \_ Oh, só vai dar certo se eu puder ir trabalhar de nove, ele falou pra que? Te dou comida, roupa, um dinheirinho do que você se queixa? Mas era jogar que eu queria, eu tava doida pra sair de casa pra jogar, mas não falei nada com ele que era por isso, entende? Insisti até ele deixar, fui na mesma casa pedi pra trabalhar lá de novo, na mesma hora ela, a dona da casa me deixou voltar, aiai que alegria, o dono da banca de Jornal que me emprestava dinheiro a juros pra jogar ficou feliz, a banca de jogo me recebeu com festa, rsrsrsrs

#### **5) Quando você disse que estava cansada do empenho sexual de seu esposo me veio a mente uma questão: se fosse pra comparar o prazer do sexo ao prazer de jogar ficaria com qual?**

R) Meu filho, homem tem um em cada esquina, você perde um, arruma outro, homem sempre vai querer sexo, mas jogo é um só, aquela alegria de ver o resultado e vê que ganhou alguma coisa é tudo de bom, só que ele descobriu que eu jogava, porque você jogando sempre as pessoas acabam descobrindo porque sua vida fica muito em cima disso, você dá umas saidinhas sem falar pra ninguém, você liga sem que ninguém ouça o que está falando, mas no início eu trocava com ele, fazia sexo com ele na hora que ele queria e ele me dava um dinheirinho a mais pra eu jogar...

#### **6) Mas, e seu salário?**

R) Esse era todo comprometido eu recebia lá e já deixava no banqueiro, pegava empréstimo e pego até hoje pra jogar, olha eu tô devendo a Dacasa o banco Santander e várias pessoas que me emprestam dinheiro picado, quando eu ganho um pouquinho a mais ai penso vou acertar com alguém, alguma dívida, mas jogo, ou deixo na banca pra poder jogar mais tarde ou no outro dia, até aquele dinheiro acabar, tem uma coisa que o senhor de repente pode me explicar, quando eu pego

um dinheiro emprestado e normalmente é pra jogar, nunca pago aquilo que peguei, tipo se eu apanhar R\$200, quando pago R\$ 300, você sabe me explicar o porque?

**7) Desculpe-me, mas no momento não poderia te dar essa resposta, mas no processo terapêutico que deveria fazer, possivelmente entenderia um mais sobre isso e sobre algumas outras questões. Como está sua família hoje?**

R) Bom, meu marido uns 12 anos atrás me deu uma casinha e disse que iria embora, porque eu não ligava pra ele, porque só vivia endividada e ele não queria adoecer por causa disso, um dos meus filhos, tenho dois, minha irmã levou pra Vila Velha, ele foi fazer prova para o Exército e hoje é sargento do Exército mora no Rio Grande do sul, mas não liga pra mim, quando preciso ou quero falar com ele eu é que gasto dinheiro com ligação pra falar com ele, nunca pedi um centavo á ele, o outro vive comigo, brigamos muito, ele tem 40 anos, me ajuda pouco mas me perturba em relação ao jogo, porque eu me tornei uma jogadora de prestígio, não porque ganhei dinheiro, mas porque jogo muito, então o rapaz da moto que carrega o dinheiro das bancas, leva a maquininha lá em casa e faz o jogo lá mesmo se eu tiver dinheiro ele faz, se não tiver ele faz assim mesmo, então meu filho diz que aqui em casa tá parecendo uma casa de tráfico, esses maus elementos entram e saem daqui sem o menor respeito, eu as vezes mando ele pra aquele lugar porque não faz nada pra mim, as vezes tento conversar e assim a gente vai levando.

**8) Como a senhora se sente quando não consegue jogar por alguma razão?**

R) Fico doente, me dá um queimor no peito, eu e um vizinho meu pensamos do mesmo jeito, por exemplo época de carnaval, como os bicheiros do rio são ligados as Escolas de samba não tem jogo de bicho eu fico pra morrer, Domingo até Quarta é muito tempo sem jogar, fico doida pra passar feriado, Domingo pra jogar, sei que só por meio do jogo é que conseguirei sair dessa situação de dívida, se eu ganhar uns R\$ 100.000,00 pago as dívidas e conserto minha casa entende?

**9) A senhora poderia dizer quanto está devendo?**

R) 33.000,00 (silêncio entre nós dois, no meu caso de espanto)

**10) Conseguiria se lembrar de como contraiu essa dívida ou como?**

R) Aumentou quando fui sorteada por um título de capitalização da Casa financeira, R\$17.000,00 paguei algumas dívidas, fiz três títulos desses que é por sorteio da Loteria Federal no banco do Brasil, só que precisei tirar antes de um ano ai perdi muito dinheiro com isso, peguei o dinheiro pra jogar e persegui uma milhar até acabar com uns R\$ 9.000,00, ai é assim, como não deu, não deu a gente fica

pensando vai dar e comecei a pegar emprestado com um e outro, agiotas os próprios bicheiros então tô endividada, mas não sabia o quanto, eu comecei a chorar porque recebi meu pagamento e não deu pra comprar meu remédio, fui dividindo R\$ 300, a um, R\$ 400,00 a outro quando cheguei em casa estava dura, com vontade de jogar, com dor nas pernas e no peito ai liguei para o alemão, meu ex marido, disse pra ele que era dinheiro pra comprar remédio e era mesmo, só que a caminho da farmácia joguei o dinheiro todo, ele ficou sabendo e disse o seguinte, olha do jeito que tá você vai perder a casa, vou procurar saber o quanto você deve, como pensei que ele fosse pagar fui dando nome a nome, bem quando ele apareceu de novo lá em casa me mostrou estou devendo R\$33.000,00 não sei o que fazer.

**11) Como vê o grupo de apoio aos jogadores anônimos?**

R) É uma merda tá aqui, eu só tô por causa do alemão, se eu não frequentar ele vai vender a casa e pagar a dívida, foi o que ele ameaçou fazer, porque esses donos de boca de bicho são iguais a donos de boca de fumo, enquanto eu pago, tô de boa, mas se parar de pagar eles tomam tudo da gente é assim que eles ficam ricos, eles tem uma porrada de apartamentos em Jardim da penha só tomando de otário igual a mim que ficou devendo

**12) Você gostaria de parar de jogar?**

R) Pra falar a verdade contigo não, queria ter dinheiro pra jogar, pensa bem se eu parar de jogar eu vou ter alegria em que?

**13) Já fez alguma tentativa de parar de jogar?**

R) Só em Igreja de crente, mas me dá até vergonha de te falar quando eles me dão aqueles santinhos (folhetos evangelísticos) eu fico olhando os versículos e jogo aqueles números é mole um diabo desse?

**14) Caso fosse oferecido, não somente pra senhora um serviço público para tratamento de pessoas com o mesmo problema, acha que teria demanda?**

R) Eu não iria.

## **APÊNDICE E – Transcrição da entrevista com J4**

### **ENTREVISTA J4**

#### **1) Quantos anos você joga?**

R) Hoje eu tenho 54 anos comecei a jogar com uns 25 anos, então mais ou menos 30 anos né?

#### **2) Que tipo de jogo joga?**

R) Se você colocar duas baratas correndo eu aposto em qual das duas vai chegar primeiro, eu tenho o jogo como algo que me acompanha, eu em uma ocasião que tentei parar o médico não sei se Psiquiatra ou Neurologista, mas ele disse que eu tinha tipo uma mania de jogar, por exemplo se eu mexer com um dedão esquerdo, preciso mexer com o dedão direito porque senão acho que ele perdão para o dedo esquerdo, rapaz é uma loucura isso na minha vida, todo mundo sabe, brinca comigo, abusa de mim, me dão esporro, cada um tira o sarro de acordo com o interesse e intimidade que têm comigo.

#### **3) Sim, mas qual é o jogo que mais joga ou que mais marcou sua jornada como jogador?**

R) Foi o jogo das máquinas caças níqueis, você coloca uma moeda e mexe na máquina quando existe uma repetição de figuras você ganha daí vem aquele montão de moedas, eu separo esse porque eu gostava muito de jogar no bicho, mas ficar esperando o resultado era foda eu trabalho como representante de remédio tenho que bater meta e ficar esperando resultado me cansava e perdia tempo, jogos da CEF já joguei e conheço todos, mas comecei a sentir malandragem, carta marcada, porra, na virada do ano tem mega sena da virada, um dinheirão só gente de estado que você nem ouve falar que ganha, comecei a desanimar desse jogo em geral, o da moeda começa com 0.25 centavos e normalmente era em bar eu bebo, gosto de tomar minha cerveja e um conhaque então jogava nas máquinas, bebia, jogava uma sinuca e assim curtia minha noite, tinha semana que minha comissão ia toda nas máquinas trocava dinheiro em moedas com baleiros, cara que vende picolé até com mendigos pra ter moedas, só que essas máquinas foram ficando mais difíceis de encontrar, antes em qualquer boteco tinha, hoje é no cafofo, eu não entendo porque que tem jogo que a polícia não dá em cima igual jogo do bicho, todo mundo sabe que é contravenção mas esse tem banca em todo canto e as máquinas agora, as que eu gosto só mais escondido, mesmo assim um dia a polícia bateu e

eu estava lá, me esculacharam, bateram no dono da birosca, quiseram me esculhambar, mas sai fora, polícia de noite, meu irmão é pior que bandido, eles são os piores bandidos.

**4) Você poderia me falar do seu sentimento ao jogar?**

R) Como assim?

**5) O que sente ao jogar?**

R) vontade de ganhar porra, de sair da merda, meu carro ta ferrado um tempão precisando de grana pra melhorar a caixa de marcha, toda fodida, o kit completo de embreagem disco, plator e colar, mas nunca sobra dinheiro, a esperança é ganhar um dinheiro pra acertar meu carro, isso agora né, porque meu carro é meu trabalho é como fosse uma ferramenta entendeu, você está com papel, gravador, caneta e eu preciso do carro pra fazer meu serviço a concorrência ta dura e eu preciso viajar pra essas cidades do interior do estado sacou?

**6) Existe um exercício que tenho feito com outros entrevistados, se me permite farei contigo. Quando falamos sobre futebol nos lembramos de bola, ao falarmos de piscina nos lembramos de água, quando se fala em jogar nessas máquinas o que vem a sua cabeça?**

R) Distração, alegria, prazer, fico puto também às vezes quando perco mais que me propus perder

**7) Poderia falar mais sobre gastar mais que planejou? Como é isso?**

R) Antigamente, tinha mais força pra trabalhar, tinha mais clientes a concorrência no mercado de medicamentos era menor, eu ganhava mais, muito mais, então mesmo jogando e perdendo ia dando pra levar a vida, mas agora ta foda cara, eu ralo pra caramba, trabalho me esgota e não dou conta das contas de casa, eu vou com um dinheiro separado pra jogar e imagino quando acabar, ganhando ou perdendo paro, mas não é isso que acontece, as vezes imagino que agora vai, ai mesmo acabando o dinheiro que planejei gastar pego da carteira que seria pras coisas de casa e torro também, minha mulher depois dos 45 anos começou a trabalhar em um colégio como merendeira, eu fiquei bolado com isso, pensei, então ela vai trabalhar mas só pra ela, coisas de casa ela não vai precisar comprar que nada, eu tenho comido o que ela dá, to jogando como nunca joguei, mesmo tendo menos dinheiro que tive no passado

**8) Quanto gasta em uma semana por exemplo?**

R) Depende da semana, já aconteceu de receber R\$ 1.500, entrar no bar ali por volta de 16 horas sair meia noite sem vontade de ir pra casa, a mulher tinha me ligado cedo, olha se receber compre um leite condensado e outras coisas, só lembro agora do leite condensado e pedi outros bagulhos lá, quando acabou todo o dinheiro, não queria nem ir pra casa, falar o que?

**9) Ela sabe que você joga? E se sabe qual é o posicionamento dela a respeito disso?**

R) Cara, minha mulher não existe, ela sempre foi boa pra mim e pras minhas filhas, tenho duas já são casadas, quando falava com ela a respeito do jogo, ela me pedia pra ter cuidado e contava a história de um tio dela que perdeu uma fazenda em jogo de baralho, sempre quando eu reclamava com ela, pô perdi tanto, ela sempre dizia você poderia vir em casa, deixe o dinheiro, vá com um pouco só pra você brincar, se perder não fará falta pra gente, mas eu nunca a ouvi, fui deixando faltar coisas em casa, deixando até que ela resolveu trabalhar e gasta todo o recurso dela em casa

**10) Você já pensou em parar de jogar? Embora freqüente um grupo de jogadores anônimos?**

R) Já sim, mas o máximo que fiquei sem jogar durante todos esses anos que jogo, foram três meses....

**11) Pode me falar o que sentiu nesse tempo que não jogou?**

R) Ficava triste, mau humorado, pensando que não estaria duro se tivesse ido na maquineta, fazer uma fé, foi um período de muita confusão na minha vida, briguei com a mulher, perdi cliente, ficava muito impaciente entende como é? Ah eu acho que não tem jeito, eu não vou ficar rico mesmo, sou fraco por jogo, não consigo parar.

**12) Começou a freqüentar o grupo de Jogadores Anônimos porque e com que motivação?**

R) Tem um farmacêutico, dono de uma farmácia, muito meu chegado, ele mora aqui no bairro, lêu os dias e me convidou, no primeiro encontro, até veio junto comigo.

**13) O que tem achado?**

R) É bom, a gente ouve muitas histórias, mas sabe a verdade eu não acredito muito, sabe porque? Vou falar, tem um cara que joga no bicho direto, outro dia ele cagou a maior goma lá dizendo que estava parado tipo quatro meses, eu passando perto de uma banca de jornal vi ele lá fazendo jogo, rapaz eu acho que jogo é uma praga, ninguém pára de jogar, o cara que é viciado mesmo ele não consegue parar.

**14) Você se considera uma pessoa viciada também?**

R) Claro, não paro de jogar, gosto de jogar, mesmo entristecendo minha esposa, continuo, pô não posso me excluir e dizer, não eu não sou viciado não, quando eu quiser parar eu paro, eu não consigo parar.

**15) Como temos conversado e te disse no início, sou estudante de Psicologia e ouvimos um termo muito freqüentemente Patológico, tipo ao contrário de dizer Jogador viciado, dizemos Jogador patológico, que tem a ver com condição de saúde mesmo, assim como o alcoolista não deixa o álcool, um dependente de cocaína não deixa o pó, você admite se um Jogador Patológico então?**

R) Sim eu sou um jogador patológico, sendo assim

**16) Caso tivesse um tratamento no SUS, com acompanhamento Psicológico e Psiquiátrico, você teria disposição de fazer um tratamento?**

R) Eu iria trocar um vício por outro né? Esqueceu que eu vendo remédio o que um psiquiatra passaria pra mim, medicamento pra tirar a minha ansiedade, rrsrrs ah acho que não tenho disposição de fazer tratamento assim não.

**17) Obrigado, também como te falei no início, se preciso for, buscarei contato contigo novamente ok?**

R) Beleza é difícil me encontrar de bobeira, mas eu te ajudo nesse seu trabalho sim, rrsr

**18) Muito obrigado**

## **APÊNDICE F – Transcrição da entrevista com J5**

### **ENTREVISTA J5**

#### **1) Há quantos anos você joga?**

R) Eu comecei em 1992, agora 2015 então são 23 anos.

#### **2) Quais os tipos de jogos ou jogo que mais gosta?**

R) Eu comecei jogando no bicho, do lado da loja que eu trabalhava e tinha um rapaz que trabalhava com boy na loja que jogava muito e me ajudou a aprender, tinha um número na minha cabeça que não sei porque gostava muito 390, ele então me ensinava a matemática do jogo e o que significava esse número entende, por exemplo 390 é urso na loteria federal e no jogo do bicho, como é feita a matemática, você joga no grupo 23 dai  $23 \times 4 = 92$  então quatro dezenas são urso 92,91,90 e 89 independente da centena ou da milhar compreendeu?

#### **3) Penso que sim, mas você pode me dizer o que sente ao jogar, tipo quando pensamos em futebol, imaginamos uma bola por exemplo. Quando você pensa no jogo o que vem em sua mente?**

R) Olha eu posso dizer que em cada época isso que você está me perguntando teve um sentido diferente pra mim, quando comecei a jogar queria mesmo ganhar e pensava muito em ganhar, me lembro que em uma Sexta-Feira 13, joguei o grupo do Galo, ganhei a tarde joguei vaca, ganhei e na coruja joguei borboleta e ganhei, então sempre que surge uma Sexta-Feira traze penso ser meu dia de sorte, rrsrsr mas só aconteceu aquela vez, tá ai fui me acostumando com o jogo que me levou a jogar quina, na época Sena e assim por diante , sempre fiz apostas de futebol, luta de boxe, gostava muito de jogar e apostar, hoje em dia estou em um processo de ir deixando o jogo e nesse ponto o grupo está me ajudando, venho pra cá, ouço histórias como a minha e tento me compreender, as razões pelas quais joguei todo esse tempo.

#### **4) Mas vou voltar a pergunta, consegue definir com uma palavra o sentimento que te traz jogar?**

R) Então foi o que tentei dizer, mas talvez não tenha sido claro, em cada época da vida tinha um propósito diferente

#### **5) vou continuar nessa linha tá Thadheu? Quando começou, qual era seu sentimento?**

R) Minha mulher era muito chata, exigente e agressiva e queria sempre coisas, queria ganhar pra aquietar um pouco o ambiente, ficava pensando se eu ganhar vou fazer uma surpresa, comprar sapatos pra ela, dá um dinheiro pra ela dá um rolé pela cidade e comprar o que quiser, dá uma arrumada em minha moto, uma melhorada em minha casa, essas coisas

**6) Então no início seu maior desejo em jogar, era ganhar mesmo? e depois? Um pouco depois?**

R) Eu comecei a somar o que havia perdido por semana, por mês e detalhe, já era ruim as finanças lá em casa, começou a piorar e ela pensava que aquele dinheiro que desaparecia era gasto com mulheres, tudo me desesperava mais ainda, fui mandado embora do serviço, recebi uma rescisão de contrato, comprei algumas coisas, mas a maior parte ia sempre no jogo, a essa altura o jogo não me fazia bem, sofria porque não ganhava, sofria porque estava gastando cada vez mais e sofria porque não podia compartilhar nada como ninguém.

**7) Nesse momento, não decidiu parar de jogar? Entende porque?**

R) Ai eu tenho que admitir, já estava muito viciado, pensava no jogo, comprei um livro de sonhos, interpretar sonhos, sonhava uma coisa, lia o livro pra ver, quando alguém dizia que sonhava a mesma coisa e só gastando, custei um pouco a conseguir um emprego e jogando por conta, fazia empréstimo, com pessoas conhecidas sem falar para o que era, e cada vez mais envolvido com o jogo, um dia fiz a minha primeira merda por causa do jogo, peguei um dinheiro emprestado, o cara precisou receber e não tinha como pagar sabia que um parente meu tinha um dinheiro escondido em casa e sabia onde guardava a chave fui lá e roubei o dinheiro, paguei a dívida, joguei bastante, fiz uma compra e mesmo a culpa do roubo ter recaído nas costas de alguém que eu conhecia, mas fiquei quieto, não tinha como falar e nem defender o rapaz, que já tinha esse mal costume, dai não parei mais, roubava sempre o que podia na casa de irmão, parentes, amigos que iam lá em casa se dessem mole com a carteira entende ia e mexia, pegava um valor só pra jogar e comprar comida pra casa, depois arrumei um emprego e ganhava bem, fazia muitas dobras e gastava o dinheiro com minha casa, minhas crianças e jogava, nessa época eu comecei a fazer outra coisa, pô muito feio isso, mas vou falar, eu ficava sabendo de alguém homexessual e me aproximava dele com o fim de sair em troca de dinheiro, pra não desfaltar meu salário e continuar jogando, tipo quando o cara ia ao banheiro eu mexia na carteira dele e pegava o que tinha, não tudo pra ele

não perceber na hora, roubava no serviço dinheiro, peça, mesmo que a culpa ficasse com outra pessoa.

**8) Antes de começar a jogar havia tido algum comportamento desse tipo, de pegar o que não te pertencia?**

R) Nunca roubei nada de ninguém a não ser pra jogar, ou pelo objetivo do jogo, do tipo recebi, gastei com o jogo roubava alguma coisa pra comprar uma carne pra casa, entrava em supermercado colocava, sabonete, creme dental, desodorando nas calças pra parecer que tinha gastado bastante na compra, se ia numa loja tinha um sapato de bobeira, comprava um, deixava cair um na bolsa e assim foram anos de minha vida.

**9) Nesse tempo, poderia descrever seu sentimento pelo jogo?**

R (silêncio, lágrimas) Pô cara quando lembro que roubei até do meu irmão que era um tudo pra mim, cuidou de mim e dos outros irmãos, me dava um nojo de jogo, tive vontade de fazer um assalto grande, com arma, mas não sei nem pegar um revólver, ai pensava, se eu fizer isso de repente me dou bem, mas se não me der bem vou preso na cadeia não terei como jogar sacou? Mas não tinha coragem ai me dava mais nojo do jogo e de mim, Filho de uma puta pra roubar do seu irmão você serve né e pra roubar um roubo grande não é homem, esse foi um tempo ruim, mas comecei a gerenciar uma loja, não vou falar o tipo de profissão tá, nem da loja, mas roubava e ganhava um bom salário, o dono me achava a cima de qualquer suspeita foi um tempo bom, mas ruim, medo o tempo todo de ser descoberto, até que de fato fui, só fui mandado embora sem direito a nada, mas não rolou polícia.

**10) Pensou em parar de jogar, nesse tempo?**

R) Rapaz não conseguia, achava que jogando daria jeito na minha vida, comecei ir nuns pé sujo, putas pra ver se arrumava algumas pra trabalhar pra mim, mas o mercado da cafetinagem é duro, tem muito policial, bandidos mesmo sabe, não encontrei espaço, coloquei meu nome nos classificados para atender como garoto de programa, fiz alguns programas, que nojo bicho, porra, mas tentei, mas não rolava um dinheiro legal pra jogar e dar conta das coisas de casa.

**11) Você nesse tempo usou drogas? Acha que o jogo propicia ou leva ao uso de drogas?**

R) Não usei não, mas que vai numa loja de corrida de cavalo que agora tá muito escassa só no cafofo, lá tem drogas, putas, pra todo gosto, escondido entende, porque se o cara ganhar, lá mesmo ele deixa o que ganhou e faz mais dívidas.

**12) Você estando frequentando um grupo de jogadores anônimos, vê resultado positivo? E você se considera uma pessoa com patologia posso explicar melhor se precisar?**

R) Não precisa, sei o que está perguntando, o grupo ajuda a gente pensar sobre a vida que já foi vivida, o tempo perdido, dinheiro perdido, quanto ao fato de você me perguntar se me acho doente por jogar, a resposta é sim me acho, presta atenção, quando estava roubando do meu irmão pra jogar um dia peguei umas notas de 50 nem sei o que mas dinheiro que já havia envelhecido, não prestava, fui e joguei e o cara da banca não percebeu, a tarde quando fui ver o resultado ele me mostrou e me deu um prazo pra acertar com ele, o que fiz roubei mais, pô um cara que rouba dinheiro ultrapassado não é doente?

Tem uma outra coisa que só agora ouvindo os depoimentos das pessoas reflito sobre, não sei se vai me entender , mas como você já é quase um Psicólogo vai entender sim: tem muita gente que ao parar de jogar enfarta, fica depressivo até a morte, eu sempre fui um cara sozinho, sempre fiz tudo sozinho, minhas paradas sempre foram eu comigo mesmo, mas presta atenção logo assim que casei, minha esposa me tratando muito mal, tudo era ruim em casa, sexo ruim,muito ruim, ela grossa com meus filhos, batia o tempo todo, sem necessidade, aquilo foi me dando pavor, o grito dela me apavorava, então comecei a me sentir mal, na condução para o trabalho, morava na Serra, trabalhava em Campo Grande, me dei conta disso em 1998, porque qualquer grito me assustava, mas quando estava jogando me sentia em paz, tranquilo, fazendo a única coisa que eu poderia fazer sozinho e por mim mesmo, tudo era pra ela e do jeito dela, dai eu fico pensando, o que seria de mim sem o jogo.

**13) Então você está me dizendo que o jogo te protegeu de sentimentos ruins em relação ao seu casamento?**

R. É isso mesmo, foi como uma redoma, eu estava protegido jogando e dai cada vez mais gostava de jogar, mas só fui entender isso depois daqui dos jogadores anônimos.

**14) Sim muito obrigado, se houver necessidade volto a falar contigo ok?**

R) Tá, foi bom falar com você, espero que tenha sorte na sua carreira de psicólogo

**15) Obrigado!**