

CONSIDERAÇÕES SOBRE OS MODELOS DE JOGOS COMPETITIVOS DE NORBERT ELIAS: UMA ABORDAGEM CONFIGURACIONAL DO PÔQUER NO BRASIL

Marcelo Pampuch¹
Mateus Trevisan França²
Wanderley Marchi Junior³

RESUMO

Neste artigo procuramos problematizar, a partir do modelo de análise sociológica dos jogos competitivos de Norbert Elias, a configuração social do Pôquer na contemporaneidade, com intuito de reunir elementos que nos permitam entender de que modo essa prática está se esportivizando e discutir algumas das relações de poder que permeiam essa configuração. Na primeira parte do artigo, apresentaremos alguns apontamentos históricos sobre essa prática, apontando algumas relações que se estabelecem em grandes eventos de Pôquer da atualidade. Já na segunda parte, temos por objetivo maior estabelecer uma análise da configuração do Pôquer à luz do modelo elisiano de jogos.

PALAVRAS-CHAVE: Pôquer; Esporte; Modelo de Jogos.

INTRODUÇÃO

Com a recente ascensão midiática e esportiva do Pôquer⁴ em diversos países, incluindo o Brasil, atentamos ao longo deste artigo para alguns dos contornos histórico-sociológicos que perpassam o processo de difusão e distribuição dessa prática entre diferentes grupos sociais da sociedade contemporânea. Mais precisamente, procuramos analisar a configuração social do Pôquer na contemporaneidade com intuito de reunir elementos que nos permitam entender, de um ponto de vista histórico-estrutural, de que modo essa prática tem se

¹ Aluno do Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Paraná/Brasil. Email: marcelo_pampuch5@hotmail.com

² Aluno do Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Paraná/Brasil. Bolsista CAPES. Email: franca_mateus@hotmail.com

³ Professor do Departamento de Educação Física e do Programa de Pós-Graduação em Educação Física e Coordenador do Centro de Pesquisas em Esporte, Lazer e Sociedade da Universidade Federal do Paraná/Brasil. Email: wmarchijr@gmail.com

⁴ Nesse artigo utilizamos a palavra Pôquer escrita em português para nos referirmos a essa modalidade esportiva, no entanto a grafia em inglês é Poker, que utilizamos quando fazemos referência ou citamos algum documento.

esportivizado e discutir algumas das relações de poder que tem permeado o processo de oferta e demanda dessa prática em crescente processo de esportivização.

O referencial teórico-metodológico adotado para esse exercício baseou-se em Norbert Elias, em particular, no seu modelo de análise sociológica configuracional, sistematizado a partir da “metáfora realista” dos jogos competitivos (ELIAS, 1980). É importante lembrar que o modelo *elisiano* dos jogos competitivos já tem sido testado no Brasil para estudar o contexto da Educação Física e dos esportes (MARCHI JUNIOR, 2003; RIBAS, 2007; PIJAK JUNIOR; MEZZADRI; REIS, 2008; CASTANHEIRA; SOUZA-LIMA, 2008; STAREPRAVO, 2011; STAREPRAVO; SOUZA; MARCHI JUNIOR, 2012), contribuindo com análises promissoras que podem ser ampliadas e estendidas para pensar mais esportes, práticas corporais e processos que se protagonizam no interior da Educação Física e do universo esportivo nesta sociedade.

Avançando em uma discussão preliminar acerca deste modelo teórico, é necessário ressaltar que todas as formas de jogos utilizadas como exemplos para auxiliar nas maneiras de pensarmos a sociedade, ou seja, estimular nossa imaginação sociológica representam, segundo Elias (1980), formas de jogo competitivo e disputas de poder entre dois ou mais indivíduos/grupos. Para Elias, portanto, a categoria de poder é central para uma compreensão ampla da sociedade, pois está presente em todas as relações humanas, conformando-se funcionalmente como elemento estrutural pela qual se organizam as sociedades:

[...] o equilíbrio de poder está sempre presente onde quer que haja uma interdependência funcional entre pessoas. [...] O poder não é um amuleto que um indivíduo possua e outro não; é uma característica estrutural das relações humanas – de todas as relações humanas. (ELIAS, 1980, p.81)

Com base, portanto, nessa concepção relacional e não-reificante do poder é que nos propomos neste artigo a desvendar alguns dos contextos histórico-sociais que permeiam a prática do Pôquer na contemporaneidade. Na primeira parte do artigo, temos por objetivo trazer alguns apontamentos históricos acerca dessa prática, atentando também para algumas das relações que se estabelecem em grandes eventos de Pôquer da atualidade⁵. Já na segunda

⁵ *World Series of Poker (WSOP)*, é atualmente considerado o maior evento de pôquer do mundo em termos estruturais como apontaremos mais adiante, Disponível em: <<http://www.wsop.com/2012/circuit/2012-13-WSOP-CIRCUIT-OFFICIAL-RULES-PAYOUTS.pdf>>. Acesso em: 12/08/2013.

parte do texto, temos por objetivo maior, estabelecer uma análise da configuração social do Pôquer à luz do modelo de jogos de Norbert Elias (1980). Para levar a efeito esse tipo de proposta, nos valem de uma série de materiais empíricos retirados de artigos científicos, sites, livros, dissertações e teses sobre o Pôquer, além da obra de Norbert Elias, a fim de realizar, da melhor maneira possível, a relação entre a teoria dos jogos de Elias e a modalidade esportiva escolhida.

APONTAMENTOS HISTÓRICO-SOCIAIS SOBRE O PÔQUER

A história do Pôquer é incerta, mas a versão mais aceita é a que sua origem é persa, e que foi ensinado aos europeus pelos marinheiros dessa região, então sob o nome de “As Nas”. O nome “Poker” deriva de “Poque” (em francês) ou de “Pochen” (em alemão), jogos da época, mas que não possuíam muitas semelhanças. Arquivos que remetem ao Pôquer mais atual datam do ano de 1830 aproximadamente, pela região de New Orleans, cidade norte-americana com grande influência francesa. Posteriormente, o Pôquer foi sendo difundido através das embarcações e das Grandes Guerras, tomando forma esportiva em 1970 com a criação da *World Series of Poker*, e tendo seu auge de divulgação nos últimos anos, através da internet⁶.

Denominado por muitos como mais um “jogo de azar”, o Pôquer foi reconhecido como um esporte mental no dia 29 de abril de 2010, sendo a IFP (Federação Internacional de Pôquer) reconhecida como membro da Federação Internacional dos Esportes da Mente (IMSA), como observa Marques (2012, p. 204):

Essa linha de raciocínio levou a International Mind Sports Association – IMSA (Associação Internacional dos Esportes das Mentes) a reconhecer o Poker como uma modalidade de ESPORTE INTELECTUAL, colocando-o em pé de igualdade com os já tradicionais esportes da mente, como Gamão, Dama, Xadrez, Bridge e Go.

Concordando com essa denominação de Pôquer como um esporte mental, Bello (2008, p. 26) reforça a ideia comparando o Pôquer ao futebol:

A repetição das situações levará o seu corpo a se comportar com naturalidade. Por meio desta naturalidade será possível atingir a consciência da linguagem corporal. Como o jogador de futebol treina todos os dias o seu chute, o jogador de poker treina suas reações, seu rosto, sua expressão e sua fala.

⁶Para mais informações, ver: <<http://www.cbth.org.br/cbth/Pagina.do?idSecao=13>>. Acesso em: 12/08/2013.

O Pôquer não se limita a apenas um estilo de jogo, existem diversas variações do mesmo, onde as principais mudanças ocorrem nas regras, com diferenças de apostas, de jogadas, jogadores e assim por diante⁷. Dentre essas variações, os mais conhecidos são: Texas Hold'em, Omaha, Seven-Card stud, Five-Card stud, Triple Draw, Crazy Pineapple, Draw e Razz.

Entre os estilos de Pôquer descritos acima, existem diferenças entre "Draw Poker", ou pôquer com cartas fechadas, como o Triple Draw e o Draw, onde as cartas dadas aos jogadores são reveladas somente ao jogador que as recebe e não existem cartas comunitárias, tornando o jogo menos variável. Os jogos de "Stud Poker" também não possuem cartas comunitárias, mas abertas, ou seja, que revelam algumas cartas recebidas por um jogador aos outros jogadores, o que torna o jogo mais dinâmico, são estilos desse jogo o Five e o Seven-Card Stud. E, finalmente, os jogos mistos como o Texas Hold'em, Crazy Pineapple e o Razz, que misturam os dois modelos anteriores, porém, as cartas reveladas nesse caso também são comunitárias, o que permite a sua utilização por todos os jogadores envolvidos na disputa e torna o jogo mais complexo e dinâmico. No caso do Crazy Pineapple e do Razz ainda existe uma inversão nos valores das combinações de cartas, assim as combinações com valores menores vencem o jogo.

O estilo mais popular do Pôquer atualmente é o Texas Hold'em, que é a variação considerada mais estrategicamente complexa, mas que tem logística e regras simples⁸. Esta é a versão usada para determinar o campeão do mundo na *World Series of Poker*, além de ser a versão adotada pela Confederação Brasileira da modalidade, chamada de Confederação Brasileira de Texas Hold'em (CBTH), fundada em 29 de janeiro de 2009 e reconhecida pelo Ministério do Esporte⁹.

A popularização da modalidade pode ser vista através do crescente número de Federações filiadas a CBTH, onde existem 17 estados filiados mais o Distrito Federal, assim

⁷ Para mais informações, ver: BELLO, L. PIMENTEL, L. (2008), *Aprendendo a jogar poker: princípios, técnica e tática*. São Paulo, Nova Fronteira.

⁸ Para mais informações, ver: BILLINGS, Darse et al. (2002), "The challenge of poker". *Artificial Intelligence*. 134(1-2), pp. 201-240.

⁹ Para mais informações, ver: Confederação Brasileira de Texas Hold'em, Disponível em: <<http://www.cbth.org.br/cbth/Pagina.do;jsessionid=10ant0cld5hol?idSecao=8>>. Acesso em: 11/08/2013.

como pela candidatura do Brasil como sede dos Jogos Mundiais dos Esportes Mentais, que acontecerá em 2016¹⁰.

O Pôquer já aparece em diversos canais de televisão, incluindo a televisão aberta, como lembra Neves (2012, p. 44):

Como fica claro, cada vez mais, o *Poker* torna-se um jogo popular perante as pessoas, sendo inclusive transmitido para o público em mais de 5 (cinco) canais televisivos. A nível nacional, cabe frisar que apenas em 2010 houve pela primeira vez no Brasil a criação de um programa nacional de *Poker* em programação aberta, sendo transmitido pela rede Bandeirantes e apresentado por Otávio Mesquita, onde o apresentador recebeu em seu programa “Poker das Estrelas”, diversas celebridades brasileiras e adeptas do jogo, como o piloto Felipe Massa, o ex-pugilista Maguila e o ex-tenista Gustavo Kuerten.

Assim, o Pôquer pode ser considerado um esporte em crescimento e com grande rentabilidade, é jogado por milhões de pessoas em todo o mundo, seja em sua versão ao vivo ou *online* (CORREIA, 2012). Ainda dialogando com Neves, atentamos que: “Nesse cenário, impulsionado pela grande divulgação midiática aplicada, o *Pôquer* torna-se cada vez mais presente nas reuniões entre amigos, servindo como um elemento socializador”. (2012, p. 44)

Nesses termos, precisamos pensar a inserção dessa modalidade na sociedade contemporânea de acordo com o que Elias propôs, ou seja, a sociedade como um processo em constante mudança, assim o esporte constitui uma parcela dessa mudança porque surge como alternativa para a crescente intolerância sobre os comportamentos de violência física presentes na sociedade até então. Essa passagem, ou esse estágio, denominações utilizadas por Elias (1992), se apresenta ao nos referirmos aos jogos pré-esportivos e a posterior “necessidade” de passatempos cada vez mais capazes de controlar comportamentos violentos. Elias e Dunning (1992, pp.194-195) clarificam esse pensamento quando dizem:

As competições de jogos na Antiguidade eram menos “rudes” e menos selvagens? Seriam, como as nossas, relativamente contidas e representativas de uma sensibilidade elevada, oposta ao alegre provocar de ferimentos graves nos outros, para deleite dos espectadores? Ou a tendência para apresentar o movimento dos desportos modernos como uma restauração de um movimento similar na Antiguidade é uma dessas benévolas lendas ideológicas, utilizadas inocentemente como um meio para fortalecer a unidade de um movimento que está repleto de tensões e tendências conflituosas, e para realçar o seu encanto e prestígio? Nesse caso, não seria talvez preferível examinar, de modo realista, as condições específicas

¹⁰ Para mais informações, ver: International Mind Sports Association, Disponível em: <<http://www.imsaworld.com/wp/news/the-brazilian-mind-sport-association-is-founded-2/>>. Acesso em: 09/08/2013.

que contribuíram para a gênese e ascensão do movimento dos desportos do nosso tempo, enfrentar o facto de que competições de jogos do tipo que nós chamamos “desporto”, tal como os Estados-nações industriais onde surgiram, possuem certas características únicas que os distinguem dos outros tipos, e iniciar assim a difícil tarefa de investigá-los e de explicar a natureza destas características distintivas?

Avançando nessa análise, é importante destacar que o Texas Hold'em teve suas origens no período pré Segunda Guerra Mundial e posteriormente se difundiu para o mundo. Foi o estilo que primeiro disputou um campeonato mundial no início da década de 70 do século passado. Desse período em diante, existiu um desenvolvimento crescente, bem como, grande adesão dos jogadores de Pôquer ao redor do mundo. Podemos aqui citar como marco dessa difusão, o filme *Rounders* de 1998¹¹, um dos primeiros a utilizar essa modalidade de Pôquer no cinema.

Outro marco importante para a difusão do Pôquer no mundo foi a invenção da *internet*. A partir dos anos dois mil foram criados *sites* de jogos *online*, o que contribuiu para adesão à modalidade, principalmente ao estilo Texas Hold'em. Hoje em dia, os maiores sites de Pôquer chegam a hospedar milhões de pessoas ao redor do mundo, entre eles podemos citar o *Poker Stars* e o *Full Tilt Poker*. Esses sites de pôquer realizam jogos e torneios 24 horas todos os dias e a maioria dos jogadores profissionais estão filiados aos sites e/ou são patrocinados por eles, jogando torneios e eventos online e ao vivo, representando estes sites¹².

No caso desse artigo consideramos alguns estilos de torneio de Pôquer, como àqueles que controlam o dinheiro investido ou o pagamento prévio para entrar na competição e ainda, alguns modelos que têm a possibilidade da re-entrada até certo momento do torneio. Isso visa evitar o estigma de jogo de azar. Esse pagamento garante a todos os jogadores um número fixo de fichas que são valores representativos e não reais.

Em torneios ao vivo do estilo Texas hold'em, podemos citar entre os maiores a *World Series of Poker (WSOP)*. Considerado o maior torneio do mundo, sendo subdividido em 62 torneios espalhados ao longo do ano, ou da temporada, por vários estados dos Estados Unidos e promovendo a classificação de jogadores para o evento principal da WSOP, que acontece em Las Vegas. Esse evento tem uma das maiores premiações em dinheiro dentre os torneios

¹¹ Para mais informações, ver: <http://www.imdb.com/title/tt0128442/?ref_=fn_al_tt_1> e <<http://www.miramax.com/movie/rounders>> . Acesso em: 07/08/2013.

¹² Para mais informações, ver: <<http://www.pokerstars.com/>> e <<http://www.fulltiltpoker.com/>>. Acesso em 15/08/2013.

de Pôquer jogados presencialmente e possui um número de participantes ultrapassando os seis mil inscritos.

Podemos destacar ainda o World Poker Tour (WPT) e o European Poker Tour (EPT), ambos torneios presenciais de Pôquer muito conhecidos e que estão entre os que mais pagam premiações em dinheiro.

Dentre os jogos de Pôquer presencial queremos ainda destacar os jogos a dinheiro em espécie que remontam ao Pôquer antes mesmo de se tornar esporte, mas que atualmente encontra-se adaptado a modelos competitivos utilizando formatos mais voltados a jogadores profissionais.

Existe um formato específico de Pôquer disputado por dinheiro em espécie muito popular, chamado The Big Game of Poker, que vincula jogadores amadores e profissionais na mesma mesa de jogo. Esse evento classifica um jogador amador para o evento presencial através de um evento *online* de um site de Pôquer. O site patrocina o jogador amador classificado com cem mil dólares, que jogará contra oito jogadores profissionais durante um número definido de jogadas. Ao fim do evento, todo dinheiro, além dos cem mil dólares iniciais que o jogador amador conquistou, ficam de sua posse.

Outro formato importante é o formato de Pôquer em equipes, o Campeonato Brasileiro de Pôquer em Equipes (CBPE) foi disputado em julho de 2013 no estado de São Paulo, apesar de uma visibilidade menor, sua última edição nacional contou com doze equipes de seis membros cada uma, e cada equipe representou um estado brasileiro em um sistema de pontos corridos em dois dias de competição.

PÔQUER E O MODELO DE JOGOS: ALGUMAS APROXIMAÇÕES

Como para a Sociologia seu campo de estudos é a sociedade, ou seja, configurações coletivas compostas por unidades individuais e as maneiras como se estruturam, é interessante que a distingamos, entre um estudo dos arranjos individuais para formar um grupo, de organizações estruturais relativamente independentes a que chamamos sociedades. Nesse mesmo sentido, Elias (1980, p. 78) deixa esse ponto de vista claro quando diz:

[...] quanto mais intimamente integrados forem os componentes de uma unidade compósita ou, por outras palavras, quanto mais alto for o grau da sua interdependência funcional, menos possível será explicar as propriedades dos

últimos apenas em função das propriedades da primeira. Torna-se necessário não só explorar uma unidade compósita em termos das suas partes componentes, como também explorar o modo como esses componentes individuais se ligam uns aos outros, de modo a formarem uma unidade.

Percebemos no excerto acima, que para pensarmos a sociedade contemporânea precisamos superar a visão atomística das ciências físicas e pensar outras relações estabelecidas na formação da sociedade.

Para uma melhor compreensão dos modelos propostos por Elias, apresentaremos essa teoria e nos valeremos de exemplos, sempre que possível, relacionados ao Pôquer, para compreendermos a aproximação dessas práticas esportivas e sociais na sociedade contemporânea.

O primeiro exemplo relaciona uma interdependência funcional de dois grupos que ignoram as regras básicas de sobrevivência, ou seja, que exercem suas funções sociais em relação a outros grupos dentro dessa interdependência, sem se preocuparem com as próprias vidas ou a dos membros de seu grupo. Seriam exemplos disso duas tribos primitivas que se alimentam das mesmas fontes e habitam o mesmo território geográfico, onde a constante disputa por esses elementos inevitavelmente levará os membros rivais ao conflito físico e a consequente morte de membros de ambos os lados. Inevitavelmente, uma tribo só fará “movimentos” dentro dessa interdependência, relativamente aos movimentos dos rivais. (ELIAS, 1980)

Na sociedade contemporânea, essa mesma relação pode ser descrita através da não observância das regras sociais estabelecidas para o melhor funcionamento dessa sociedade, uma aproximação válida na atualidade seria cometer um crime de roubo, assassinato ou tantos outros que infringem os limites de comportamentos pré-estabelecidos de determinada sociedade. E o Pôquer tem elementos análogos a esse tipo de disputa?

Um bom exemplo desse tipo de atitude é o “blefe”, recurso utilizado pelos jogadores de Pôquer, como uma mentira, uma simulação feita com intuito de enganar os jogadores adversários tirando-lhes do jogo ou diminuindo suas chances de vitória. Apesar disso, não fere as regras do jogo.

As relações de poder descritas daqui para frente são as que mais se aplicam ao formato contemporâneo de sociedade, já que tratam de disputas mais pautadas em termos de jogos

sem que necessariamente haja violência física envolvida. Tratamos então, por descrevê-las utilizando o termo “poder” como funcional relativamente à outra pessoa ou, de uma pessoa em relação a um grupo de outras pessoas, ou ainda de grupos em relação a outros grupos. Perceberemos, desta maneira, como as configurações sociais se alteram conforme muda o equilíbrio de poder funcional dentro dessas simplificações que se seguem.

Primeiramente, as explicações de cada caso serão feitas de maneira genérica, e posteriormente, incluiremos exemplos mais visíveis tanto de jogos específicos de Pôquer, como de organizações mais complexas que envolvem a modalidade, como as estruturas organizacionais dos grandes torneios e tudo que for conveniente salientar para elucidarmos a compreensão de relações funcionais de poder dentro dessa configuração específica.

Pensemos em um jogo entre dois jogadores se confrontando, e, um deles muito superior ao outro, possuindo a capacidade tanto de controlar as jogadas do adversário como o decurso e o resultado do jogo. Mas, mesmo assim, ambos os jogadores somente podem planejar as suas próximas jogadas se baseando nas jogadas anteriores do adversário. Mesmo um jogador possuindo uma vantagem no equilíbrio de poder em seu benefício, a relação de poder nunca é absoluta a seu favor ou o jogo não existiria, as chances de vencer a disputa estão a seu favor, mas o adversário também tem essa chance, mesmo que remota. (ELIAS, 1980)

Um exemplo deste confronto simples entre duas pessoas é o *heads-up*, situação que ocorre no Pôquer quando estão apenas dois jogadores na mesa. Nessas situações, o jogador que possui mais fichas pode arriscar mais, utilizando seu potencial de poder superior para colocar seu adversário em situações difíceis e custando-lhe decisões onde um erro pode tirá-lo da competição. Em uma competição de Pôquer, cada jogador recebe quando ingressa, um número igual de fichas que correspondem, em termos sociológicos, ao potencial de poder de que dispõe para jogar e tentar sagrar-se campeão. Porém as ferramentas da lógica do jogo, conhecimento de jogadas, capacidade de percepção dos adversários, entre outros, são por vezes tão importantes ou até mais do que a quantidade em fichas que um jogador possui.

Seguindo uma lógica de crescente complexidade nas disputas, pensemos em uma competição entre um indivíduo altamente qualificado e vários adversários menos qualificados, onde os jogadores mais fracos não tenham relação funcional entre si, e, todas as

relações individuais sejam exclusivamente relativas ao jogador mais forte. Nesse caso, excepcionalmente pode existir um grande aumento dessas relações individuais onde o poder do jogador mais forte gradualmente diminuiria, já que é limitado o número de relações individuais a que um só indivíduo pode ter controle. (ELIAS, 1980)

Outra possibilidade que torna o jogo cada vez mais complexo e indefinido dentro desse mesmo modelo de arranjo de grupos, seria o caso de dois grupos bipolares equiparados relativamente entre si em termos de forças, assim as ações ordenadas por cada lado da disputa se tornam mais aleatórias e indeterminadas. A interpenetração de jogadas de parte a parte torna o jogo uma interdependência complexa das jogadas anteriores do adversário, sem a possibilidade de prever o resultado das ações seguintes ou do próprio resultado do jogo em si. (ELIAS, 1980)

Temos como exemplo as competições de Pôquer por equipes, que se processam em várias etapas, geralmente simultâneas, onde membros das equipes jogam para conquistar pontos para seu time, ou seja, como a competição é vencida por pontos e estes são conquistados em diversos momentos do campeonato, fica difícil a previsibilidade do resultado da competição.

Outro exemplo desse tipo de competição, de que podemos nos valer, são as próprias mesas de Pôquer, de maneira geral, com o número padrão de dez jogadores. Para efeitos explicativos tomemos uma mesa com dez jogadores onde apenas um é profissional. O controle desse jogador sobre os outros é relativamente grande já que possui, tecnicamente, uma habilidade superior que lhe permite eliminar pouco a pouco os jogadores mais fracos. Nesse sentido alguns autores contribuem com suas produções (LEVITT, S. D., MILES, T. J. 2011; ALON, N. S/D; DREF, M. et al. 2001; HENDRICKX, R. et al. 2008 e DREEF, M. et al. 2002) delimitando a existência de um conhecimento matemático no Pôquer e reforçando a ideia de que o conhecimento dos profissionais da modalidade confere-lhes uma larga vantagem sobre quem não possui esse conhecimento.

Contudo, conforme os jogadores amadores adquiram novas habilidades ou se agrupem contra o jogador mais forte, forçando-lhe a fazer jogadas sem controles percentuais, aumentam as chances do jogador mais forte errar e ser eliminado da mesa. Ou seja, a relação

de equilíbrio de poder começa a pender menos ao jogador mais forte, já que todos agora são mais equiparadamente poderosos.

Dessa maneira desdobramentos infinitos podem ser feitos em novos grupos, que com o aumento da pressão interna exercida pelo crescente número de indivíduos fortalecem as próprias jogadas.

Aqui podemos pensar em um torneio de longa duração, como o WSOP, onde existem 62 torneios ao longo do ano que acontecem relativamente independentes uns dos outros e com número de jogadores específicos, classificam-se os melhores jogadores da temporada de pôquer para o evento principal do WSOP e mais os que pagam a inscrição antecipadamente para participar do evento.

Por vezes, em um modelo de disputa como esse no Pôquer, são necessárias alianças entre os atletas e agentes externos como patrocinadores, sites ou mesmo entre jogadores, que os possibilitem participar de mais etapas a fim de acumularem mais pontos e adquirirem maiores chances de pleitear o evento principal do WSOP.

Em relação ao Pôquer, existe uma diferenciação entre jogadores profissionais patrocinados pelos grandes sites de Pôquer dos jogadores profissionais não patrocinados e dos jogadores amadores, porém nenhum dos três níveis é capaz de definir, por exemplo, os calendários dos grandes eventos de Pôquer no mundo, apesar de um ou outro grupo ter uma maior probabilidade de vencer os eventos maiores, mas, todos estão submetidos, apesar das alianças que formam, ao desejo das federações em parceria com as emissoras de televisão. (COACKLEY, 2009)

Elias (1980, p. 99) esclarece o patamar que esse tipo de mudança nas relações de poder funcional ocasiona no jogo e nos jogadores:

Portanto, vai mudar a concepção que os jogadores têm do seu jogo – ou seja, as suas “ideias”, os processos de discurso e pensamento com os quais tentam assimilar e dominar a sua experiência do jogo. Em vez dos jogadores acreditarem que o jogo vai tomando forma a partir das jogadas individuais, manifestam uma tendência (que cresce lentamente) a produzir conceitos impessoais que dominem a sua experiência do jogo.

Podemos então, compreender que o aumento crescente dessas interdependências funcionais impossibilita, quase por completo, o controle global do jogo como no primeiro

caso a que nos referimos, e cada vez mais há um entrelaçamento entre as relações de poder funcionais, ou seja, cada relação de poder influencia na direção global do jogo.

O Pôquer como instituição social teve um destaque de relevância a partir da criação de sites específicos de jogos, como nos referimos anteriormente, mas em 2005 e 2011 sanções da Organização Mundial do Comércio proibiram alguns sites de jogo de funcionar no interior dos EUA, alegando ilegalidade nessa prática por ferir tratados comerciais internacionais¹³. Queremos com isso, demonstrar para além de diversos níveis de interrelações presentes no Pôquer, em suas mesas, mãos e blefes, mas também o elevado grau de integração social em que está inserido, fazendo concessões, alianças para fortalecer sua posição social e almejar novos lugares de poder social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desses exemplos, tentamos tornar acessível à visualização que o problema do poder ou de suas relações dentro das configurações sociais, não são de forma alguma, bem como a visão que tentamos adotar em relação à sociedade de forma mais ampla, características pessoais ou individuais, e sim, relacionais, porque se estabelecem nas relações e pelas relações funcionais dentro das configurações. Dessa maneira, como a sociedade, as relações de poder são processos sociais quando adotamos a visão de que não são estáticas, estão sempre em movimento, ora pendendo a um lado, ora a outro, independentemente dos motivos que o levem a ser “distribuídos” dessa ou daquela forma.

Como foco central das relações funcionais nas sociedades o estudo das relações de poder necessitam de uma compreensão nesse sentido e, Elias (1980, p. 100) contribui com uma explicação referente a isso: “As dificuldades que encontramos ao refletir sobre os problemas do poder, radicam na natureza polimorfa das suas origens”. Com isso, o autor nos fornece mais subsídios para a análise das relações de poder em um sentido de compreendermos essas relações não como exclusivamente inerentes às relações de exercício de poder verticais, ou seja, de maneira estática e unilateral, mas sim, de formas multipessoais e com equilíbrios variáveis em todos os sentidos.

¹³ Para mais informações, ver: < <http://www.brazilpokerpro.com/2011/04/omc-pode-penalizar-eua-pelas-acoes-da-black-friday.php>>. Acesso em: 13/08/2013.

Compreendemos o Pôquer como meio privilegiado para esse exercício sociológico, devido a sua especificidade em relação aos próprios exemplos escolhidos por Elias para essa explicação e, dessa maneira acreditamos estar inserindo não apenas a compreensão da categoria sociológica de poder em Norbert Elias, mas um novo elemento de estudo tanto da Sociologia como da Educação Física.

Assim, entendemos que o Pôquer passou por um processo de espetacularização, devido a sua entrada na mídia televisiva e a sua grande divulgação online, seja em propagandas ou em sites relacionados ao tema. Então, concordamos com PRONI (1998, p. 75) que diz:

Sem dúvida, a mercantilização e a espetacularização do esporte – processos que foram iniciados ainda na sociedade burguesa – foram elevados à máxima potência na sociedade de massa. A ação da mídia especializada e as oportunidades criadas por um mercado publicitário em expansão certamente contribuíram para revolucionar o universo do esporte contemporâneo, particularmente em virtude da relação que se estabeleceu entre o esporte-espetáculo, a televisão e o marketing esportivo.

Compreendemos que a modalidade esportiva do Pôquer pode ser utilizada para pesquisas sobre os temas mais diversos da área, e esperamos que nosso estudo possa servir de exemplo para outros estudos que abordem ou possam utilizar esse esporte. Por fim, concordamos com Elias (1980, p. 100) que ressalta:

Estes modelos não têm como finalidade explorar os problemas aqui levantados, tratados quer de um modo extensivo quer restrito. Neste caso, a tarefa não é resolver o problema do poder, mas simplesmente “desbloqueá-lo”, tornando-o facilmente acessível como sendo um dos problemas centrais em que a sociologia se empenha.

Assim sendo, esperamos colaborar com a Educação Física ressaltando a importância de estudar uma teoria aceita no mundo acadêmico como a de Norbert Elias, trazendo mais uma opção de interpretação da mesma, abordando-a com um assunto atual, como o Pôquer, e em crescimento dentro da Educação Física e da sociedade.

ABSTRACT

In this paper we discuss, from the model of sociological analysis of competitive games of Norbert Elias, the social configuration of Poker in contemporary times, in order to gather evidence to enable us to understand how this practice is sportivizing and discuss some of the

relationships power that permeate this setting. In the first part of this article will present some historical notes about this practice, pointing out some relationships that are established in major poker events nowadays. In the second part, we aim to establish a greater analysis of the configuration to the standard Poker elisiano's model of games.

KEYWORDS: *Poker; Sport; Model of Games.*

RESUMEN

En este trabajo se discute, desde el modelo de análisis sociológico de los juegos competitivos de Norbert Elias, la configuración social de Poker en la época contemporánea, con el fin de recabar información que nos permita entender cómo esta práctica está se esportivizando y discutir algunas de las relaciones de poder que permean esta configuración. En la primera parte de este artículo se presentan algunas notas históricas sobre esta práctica, señalando algunas relaciones que se establecen en los principales eventos de póquer en la actualidad. En la segunda parte, nuestro principal objetivo será establecer un análisis del Poker a la luz del modelo elisiano de juegos.

PALABRAS CLAVE: *Poker; Sport; Modelo de Juegos.*

REFERÊNCIAS

ALON, N. (S/D), Poker, chance and skill. Schools of mathematics and computer science, Tel Aviv University, Tel Aviv, Disponível em <<http://www.pokerfed.org/library/>> [consultado em 10-08-2013].

BELLO, L., PIMENTEL, L. (2008), *Aprendendo a jogar Poker: princípios, técnica e tática*. São Paulo, Nova Fronteira.

BILLINGS, D. Et al. (2002), "The challenge of Poker". *Artificial Intelligence*, 134 (1-2), pp. 201-240.

BORM, P. et al. (2004), "A new relative skill measure for games with chance elements". *Managerial and Decision Economics*, 25, p.255-264.

BORM, P., GENUGTEN, B. (2001), "On strategy and relative skill in Poker". *Journal of the Spanish Society of Statistics and Operations Research*, 9 (1), pp. 91-114.

BORM, P. et al. (2008), "Measuring skill in more-person games with applications to Poker". *Center Discussion Paper*, 106, pp. 1-23.

CASTANHEIRA, M. A. V., SOUZA-LIMA, J. E. (2008), "Educação em valores: a cooperação para formação de capital social a partir do esporte voleibol". *Encontro ALESDE*,

1º. Anais. *Esporte na América Latina: atualidade e perspectivas*. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, Cd-rom.

COAKLEY, J. (2009), *Sport in Society: issues and controversies*. New York: McGraw-Hill.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TEXAS HOLD'EM, Disponível em <http://www.cbth.org.br/cbth/Pagina.do?idSecao=13>, [consultado em 12-08-2013].

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TEXAS HOLD'EM, Disponível em <http://www.cbth.org.br/cbth/Pagina.do;jsessionid=10ant0cld5hol?idSecao=8>, [consultado em 11-08-2013].

CORREIA, J. P. C. (2013), *PGDL: Sistema para definição genérica de jogos de Poker*. Dissertação (Mestrado em Engenharia Informática e Computação) – Faculdade de Engenharia, Universidade do Porto, Porto.

ELIAS, N. (1980), *Introdução à Sociologia*. Braga: Editora Paxl.

ELIAS, N., DUNNING, E. (1992), *A Busca da Excitação. Memória e Sociedade*. Lisboa: DIFEL.

FULL TILT POKER. Disponível em: <http://www.fulltiltpoker.com/pt/>, [consultado em 15-08-2013].

INTERNATIONAL MIND SPORTS ASSOCIATION, Disponível em: <http://www.imsaworld.com/wp/news/the-brazilian-mind-sport-association-is-founded-2/>, [consultado em 09-08-2013].

INTERNET MOVIES DATABASE, Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0128442/?ref=fn_al_tt_1, [consultado em 07-08-2013].

JOGADORES BRASILEIROS PROFISSIONAIS DE PÔQUER. Disponível em: <http://www.brazilpokerpro.com/2011/04/omc-pode-penalizar-eua-pelas-acoes-da-black-friday.php>, [consultado em 13-08-2013].

LEVITT, S. D., MILES, T. J. (2011), The rules of skill versus luck in poker: evidence from the World Series of Poker. Department of Economics, University of Chicago. Disponível em: <http://www.pokerfed.org/library/>, [consultado em 11-08-2013].

MARCHI JUNIOR, W. (2003), O “Grande Jogo” da Sociedade ou a “Sociedade do Jogo”?, *Anais do 7º Simpósio Internacional – Processo Civilizador – História, Civilização e Educação*. Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP.

MARQUES, L. A. (2012), “Aspectos legais e tributários do Poker e dos demais esportes da mente: a necessidade de uma regulamentação específica”. *Revista da Escola de Magistratura do Estado do Rio de Janeiro – (EMERJ)*. 15 (59), p. 199-216.

MINISTÉRIO DO ESPORTE, Disponível em:
<<http://www.esporte.gov.br/cen/detalhesEntidades.do?idEntidade=74>>, [consultado em 10-08-2013].

MIRAMAX STUDIOS, Disponível em: <<http://www.miramax.com/movie/rounders>>, [consultado em 07-08-2013].

NEVES, L. P. das. (2012), *A (i)legalidade do Poker no Brasil – Trabalho de conclusão de curso*. Bacharelado em Direito. Universidade FEEVALE. Novo Hamburgo.

PIJAK JUNIOR, C. E., MEZZADRI, F. M., REIS, L. J. de A. (2008), Manipulações de resultados no tênis: uma análise através da teoria dos jogos de Norbert Elias. Encontro ALESDE, 1º. *Anais*. Esporte na América Latina: atualidade e perspectivas. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, Cd-rom.

POKER STARS, Disponível em: <<http://www.pokerstars.com/>>, [consultado em 15-08-2013].

PRONI, M. W. (1998), *Esporte-Espectáculo e Futebol-Empresa*. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

RIBAS, J. A. (2007), *Os jogos abertos do Paraná na contextualização do esporte paranaense entre 1987 e 2005*. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

SCHIJINDEL, J. van. (2011), *Probabilistic beliefs in Poker: using math and beliefs to predict role cards*. Tese de doutoramento, Universidade de Utrecht, Utrecht.

STAREPRAVO, F. A. (2011), *Políticas públicas de esporte e lazer no Brasil: aproximações, intersecções, rupturas e distanciamentos entre os subcampos político/burocrático e científico/acadêmico*. Tese (Doutorado em Educação Física) – Universidade Federal do Paraná. Curitiba.

STAREPRAVO, F. A., SOUZA, J. de., MARCHI JUNIOR, W. (2012), “A teoria dos jogos competitivos de Norbert Elias como alternativa à leitura das políticas públicas de esporte e lazer no Brasil”. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 26 (4), pp.657-665.

THE BIG GAME OF POKER, Disponível em: <<http://thebiggame.pokerstars.net/>>, [consultado em 07-08-2013].



World Series of Poker, Disponível em: <<http://www.wsop.com/2012/circuit/2012-13-WSOP-CIRCUIT-OFFICIAL-RULES-PAYOUTS.pdf>>, [consultado em 12-08-2013].