

V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en
Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos
Aires, Buenos Aires, 2013.

Fatores de personalidade e a prática do pôquer: um estudo exploratório em Curitiba.

Serbena, Carlos.

Cita:

Serbena, Carlos (2013). *Fatores de personalidade e a prática do pôquer: um estudo exploratório em Curitiba*. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-054/240>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/edbf/qcm>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

FATORES DE PERSONALIDADE E A PRÁTICA DO PÔQUER: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO EM CURITIBA

Serbena, Carlos

Universidade Federal do Paraná. Brasil

Resumen

A dimensão lúdica exerce papel fundamental no ser humano, O pôquer apresenta-se como esporte e jogo de azar, inclusive com a possibilidade do jogador desenvolver dependência do jogo. Assim o objetivo deste trabalho exploratório é relacionar os fatores de personalidade extroversão (E) e estabilidade (S) com a prática do pôquer em jogadores on-line em Curitiba. Para isto, em 2010 foi aplicado (N=26) um questionário abordando dados sociais, da prática do jogo e os traços de personalidade, extroversão (E) e estabilidade (S), por meio das respectivas escalas do inventário de personalidade de COMREY, na versão brasileira. Dos sujeitos, 96% (n=23) são homens, solteiros (69%, n=17), com superior completo (79%, n=19) e idade média de 29,1 anos (dp=5,61). Em relação a extroversão, os respondentes obtiveram escore médio correspondendo a uma elevada introversão, que não apresentou correlação significativa com a prática do jogo. No fator estabilidade, os respondentes apresentaram na média da população, entretanto houve correlação significativa negativa com o tempo de início da prática do jogo. Aparentemente, a introversão relaciona-se como característica para a maior utilização da internet e a baixa estabilidade emocional como característica para implicação maior com o jogo. Entretanto, é necessário novas pesquisas,

Palabras clave

Pôquer, Personalidade, Estabilidade emocional, Extroversão

Abstract

FACTORS OF PERSONALITY AND PRACTICE OF POKER: AN EXPLORATORY STUDY IN CURITIBA

The playful dimension plays a fundamental role in humans. Poker presents as a sport and gambling, including the possibility of the player develop Pathological gambling. Thus the aim of this exploratory study is to relate personality factors extraversion (E) and stability (S) with practice in poker players online at Curitiba. For this, in 2010 was applied (N = 26) a questionnaire addressing social data, practice the game and personality traits, extraversion (E) and stability (S), through their respective scales of Comrey personality inventory, in the Brazilian version. Of the subjects, 96% (n = 23) were male, unmarried (69%, n = 17), graduate (79%, n = 19), mean age 29.1 years (SD = 5,61). Regarding extraversion, respondents had a mean score corresponding to a high introversion, which showed no significant correlation with the practice of the game. In the stability factor, respondents showed the average population, however there was a significant negative correlation with the start time of playing the game. Apparently, introversion correlates how characteristic for increased use of the Internet and low emotional stability characteristic for greater involvement with the game. However, further research is needed.

Key words

Poker, Personality, Emotional stability, Extraversion

Introdução

A dimensão lúdica exerce um papel fundamental no ser humano, mesclando fantasia e realidade, seguindo regras torna-se parte do processo de desenvolvimento da personalidade do pensamento humano e é uma fonte de satisfação por si mesma. Apesar de fundamentais na infância, os jogos continuam também nos adultos, basta pensar na loteria, no campeonatos de futebol e nas modalidades esportivas. Os jogos podem ser categorizados em jogos de azar, estratégia e habilidade, entretanto vários jogos possuem elementos de todas essas categorias. No mundo adulto os jogos de azar e de estratégia são presentes no cotidiano e com eles a possibilidade de perder ou ganhar dinheiro de acordo com a sorte ou com sua habilidade estratégica. O pôquer apresenta-se entre estes dois pólos, de azar e estratégia, pois incorpora o elemento aleatório nas cartas e “psicológicos” entre os jogadores, sendo considerado por algumas instituições como esporte.

O pôquer surgiu, provavelmente, em 1830 nos Estados Unidos em New Orleans. Ele difundiu-se pelos barcos a vapor no rio Mississipi e com os pioneiros a procura do ouro no Oeste norte-americano, com os soldados na Guerra Civil Americana e para a Europa com os soldados americanos que lutaram nas guerras mundiais. Deste modo, aparece no imaginário como jogo de faroeste, soldados e marinheiros e se constitui como esporte com a criação da “World Series of Poker” em 1970 (Confederação Brasileira de Texas Holdem [CBTH], s.d.)

Entretanto, a explosão do pôquer ocorreu com o desenvolvimento das tecnologias audiovisuais e de informação que levou ao desenvolvimento de toda estrutura mercantil, de informação e de serviços que pode ser denominada “indústria do poquer” na qual as pessoas apostam dinheiro e jogam pela internet (on-line) Segundo estimativas, esta industria de apostas movimentou US\$ 4,8 bilhões em receita bruta em 2009 e 2,5 milhões de norte-americanos jogaram pôquer on-line em 2009 (Lang, 2010a).

No Brasil, um instituto de pesquisa de mercado (Ibope) estimou que 2,3% dos internautas joguem pôquer on-line, isto é, 838 mil jogadores, mas não realizou estimativa de sua movimentação financeira. Inclusive há relatos de usuários que se tornaram jogadores profissionais de pôquer on-line (Lang, 2010b, 2010c)

Deste modo, o imaginário do jogo é associado ao esporte, ao jogo de azar e sua disseminação traz implicações, inclusive a possibilidade do jogador modificar sua conduta desenvolvendo uma dependência do jogo. Este fato pode ser potencializado com utilização da internet, pois capacidade de envolvimento e diversão da mesma pode desenvolver um distúrbio de conduta ou personalidade que, apesar de não se constituir uma categoria diagnóstica, pode trazer prejuízos consideráveis nas áreas, social, afetiva e laboral (Abreu, Karam, Goes & Spritzer, 2008). Revisão de literatura realizada por Lemos & Santana (2011) indica a prevalência desta dependência em torno de 3% , predominantemente em homens e com comorbidades de depressão, suicídio e transtornos de ansiedade social, de ansiedade generalizada, de déficit de atenção e hiperatividade

e obsessivo-compulsivo. A dependência a internet pode estar associada a dependência do jogo, ocasionando o transtorno do jogo patológico.

No Brasil, Carvalho, Collakis, Oliveira & Silveira (2005) relataram em pesquisa com 74 farmacodependentes que 19% deles foram classificados como “jogador problema” e apresentavam mais sintomas depressivos que o restante da amostra. Entretanto, há falta de estudos sobre a prevalência do jogo patológico na população brasileira e de sua especificidade no contexto brasileiro (Oliveira; Silveira & Silva, 2008). Em revisão de literatura, Souza, Silva, Oliveira, Bittencourt & Freire (2009) indicam a motivação para mudança como um fator essencial no tratamento e necessidade de mais estudos controlados para o seu entendimento. Da mesma forma, Rosenthal (2008) indica esta necessidade e aponta que a terapia psicodinâmica pode ser eficiente e que existem várias questões sobre o jogador patológico que estão em aberto.

Deste modo, é necessário avaliar fatores de personalidade nos jogadores frequentes de pôquer on-line. Neste trabalho, optou-se em avaliar a personalidade por meio de um inventário padronizado. Entretanto, eles são diversos e possuem diferentes modelos teóricos sobre a personalidade. Assim o objetivo deste trabalho exploratório é relacionar os fatores de personalidade extroversão (E) e estabilidade (S) com a prática do pôquer em jogadores on-line frequentes no contexto brasileiro, especificamente em Curitiba.

Metodologia

Dentre os diversos inventários de personalidade disponíveis no Brasil, conforme Pasquali (2003) pode-se ressaltar o CPS - Escala de Personalidade de Comrey (Comrey, 1997). Ele é baseado nos estudos fatoriais de personalidade, sendo introduzido no Brasil inicialmente em 1973 pelo prof. Aroldo Rodrigues (Comrey, 1987) e feita uma nova versão em 2002, podendo ser considerado um teste excelente segundo parâmetros psicométricos. O CPS possui 10 escalas ou fatores: confiança x atitude defensiva, ordem x falta de compulsão, conformidade x inconformidade social, atividade x falta de energia, estabilidade x instabilidade emocional (S), extroversão x introversão (E), masculinidade x feminilidade, empatia x egocentrismo, tendo bons índices de fidedignidade para os fatores, destacando-se extroversão (alfa = 0,839) e estabilidade (alfa = 0,755). A escala Extroversão x Introversão (E) mostra-se intimamente identificada com a Extroversão x Introversão de Eysenck e com a Introversão x Extroversão de Cattell (Costa, 2003).

O fator S mostrou discriminar bem sujeitos diagnosticados como neuróticos dos normais, pois altos escores indicam sujeitos calmos, com humor estável e autoconfiante, mas baixos escores indicam agitação, depressão e oscilação de humor, relacionando-se com o fator Neuroticismo do inventário Eysenck (Costa, 2003). O fator E foi identificado de forma consistente em outros inventários de personalidade. Indivíduos com alto escore nesse fator tendem a ser expansivos, mais adaptados socialmente que é o oposto dos introvertidos, que tendem a ser tímidos, reservados e com dificuldade de estabelecer contato com estranhos (Costa, 2003).

Instrumento de coleta de dados

Como instrumento foi utilizado um questionário não padronizado composto das seguintes seções: (i) dados sócio-econômicos, (ii) Características de jogo, (iii) Características pessoais e (iv) Sentimentos ao não jogar. A parte referente às características de jogo permite identificar frequência de jogo, tempo de prática, importância do RPG e mudanças positivas que o mesmo traz ao jogador segundo a sua percepção.

Os fatores de personalidade são avaliados seção (iii) por meio de 20 questões compondo as escalas dos fatores Extroversão x Introversão (E) e Estabilidade Emocional x Neuroticismo (S) do CPS. A utilização completa do CPS, com suas 10 escalas demandaria um tempo de resposta do instrumento muito elevado, prejudicando a confiabilidade dos resultados, assim foram selecionados esses dois fatores do CPS por apresentarem maior correlação com outros inventários de personalidade e que possuem aproximação com teorias psicodinâmicas de personalidade, entretanto a confiabilidade da escala neste contexto foi baixa ($\alpha=0,654$). O uso é justificado por se tratar de um estudo exploratório. A seção IV é composta de 11 questões, sendo uma adaptação para o RPG da escala de jogo patológico desenvolvida por Salinas e Roa (2001) para jogos de azar e que envolvem dinheiro, mas substituindo o fator monetário pelo fator tempo do praticante.

Aplicação

Para isto, em maio e junho de 2010 foi aplicado (N=26) um questionário abordando variáveis demográficas, características do jogo e mensurados os traços de personalidade, extroversão (E) e estabilidade (S), por meio das respectivas escalas do inventário de personalidade de COMREY, na versão brasileira. A amostragem foi de conveniência, sendo esclarecidos quanto sigilo, forma da pesquisa e responsabilidades. Após autorização dos respondentes, o instrumento foi aplicado individualmente e em locais reservados, sendo o tempo de resposta do instrumento em torno de 30 min. Os dados foram tabulados em uma matriz de dados e analisados em um programa estatístico de dados.

Dados sociodemográficos da amostra

Foram validados de 26 a 24 questionários. A grande maioria (96%, n=23) dos respondentes são homens, possuem idade média de 29,1 anos ($dp=5,61$). Em relação ao estado civil, a grande maioria é solteiro (69%, n=17). Quanto a escolaridade, a maior parte possui superior completo (79%, n=19), e 16,% (n=4) possui segundo grau completo e apenas 4,2% (n=1) cursou pós-graduação. A grande maioria trabalha (88,5%, n=21), mas não estuda atualmente (64%, n=16), apesar disto a maioria mora com os pais ou irmãos (57,7%, n=15), cerca de um quarto mora com esposa e filhos (26,9%, n=7), e o restante com amigos (7,7%; n=2) ou sozinho (7,7%; n=2).

Resultados

Prática do pôquer

Em relação ao pôquer, pouco mais da metade (57,7%; n=15) respondeu que o pôquer modifica características pessoais e o restante (42,3%; n=11) que não modifica. Na importância jogo para os sujeitos, em uma escala de 1 a 10, 29,6% (n=8) relataram pouca importância (notas de 1 a 3), 44,4% (n=10) atribuíram importância média (notas de 4 a 6) e 22,2 % (n=6) atribuíram alta importância (notas de 7 a 10).

Os jogadores relatam que iniciaram a prática do jogo de 1 a 8 anos, em média a 3,57 anos ($dp= 1,81$); jogam em média 2,77 vezes por semana ($dp=2,29$) com duração de 2 a 8 horas com média de 4,38 horas ($dp=1,55$) e dedicam ao jogo em média 13,40 horas por semana ao jogo ($dp=13,11$), sendo metade acima de 8,5 horas. Parte significativa deles (42,3%; n=11) jogam uma vez ou menos por semana, cerca de um quarto (26,9%; n=7) joga de 2 a 3 vezes semanais e aproximadamente o mesmo número (29,6% ; n=8) joga de 4 ou mais vezes por semana.

Traço Extroversão

Os jogadores, no traço Extroversão obtiveram um escore médio de 54 ($dp = 5,93$), indicando um percentil médio foi 29,04. Classificaram-se com extroversão média ou elevada superior 30,4% ($n=7$), com elevada inferior 39,15% ($n=9$) e com extrema e acentuada inferior 30,4% ($n=7$). Esse escore médio correspondente a uma elevada introversão (percentil de 30) ou extroversão inferior elevada, indicando que esta característica é marcante nos jogadores de pôquer on-line, correspondendo a um perfil médio de elevada introversão. Isto é evidenciado no fato de que 69,5% dos jogadores possuem extroversão inferior (introversão) elevada ou extrema. Deste modo, o fator os sujeitos da pesquisa possuem um introversão acentuada em relação a população.

Traço Estabilidade Emocional ou Neuroticismo

Relativo ao traço Estabilidade (fator S), os sujeitos da amostra obtiveram um escore médio de 52,3 ($dp=7,67$), variando de 40 a 67, com aproximadamente metade dos sujeitos tendo escore abaixo de 49. Neste fator, em termos de percentis, o percentil médio foi de 51,87 ($dp=29,71$) com mínimo de 10 e máximo de 97. Esse escore médio correspondente a uma estabilidade emocional dentro da média da população (percentil de 50). Isto é corroborado quando, classificam-se os sujeitos da amostra, 82,5% ($n=19$) obtiveram com estabilidade média, 4,3% ($n=1$) no extremo inferior e 13% ($n=3$) no extremo superior ou acentuada.

Relação entre a prática do pôquer, extroversão e estabilidade emocional

Foi avaliada a relação entre os traços de personalidade extroversão e estabilidade emocional e a prática do pôquer por meio da Correlação de Pearson. Esta foi segmentada em dedicação semanal ao jogo, frequência de jogar e quanto tempo iniciou.

Em relação ao traço extroversão, não foram encontradas correlações significativas com dedicação semanal ao jogo ($r=-0,066$; $p=0,772$), frequência de jogar ($r=-0,89$; $p=0,685$) e quanto tempo iniciou ($r=-0,123$; $p=0,597$).

Em relação ao traço estabilidade emocional, não foram encontradas correlações significativas com dedicação semanal ao jogo ($r=-0,020$; $p=0,929$), frequência de jogar ($r=-0,024$; $p=0,929$), entretanto o estudo apontou correlações significativa negativa com o tempo que iniciou ($r=-0,552$; $p=0,009$) indicando que quanto maior o tempo relatado de início da prática de jogo, menor a estabilidade emocional.

Considerações finais

Os prejuízos do jogo patológico para a saúde pública e para os próprios jogadores são vários e merecem observação atenta (Oliveira, Silveira e Silva, 2008). Quando o jogo se associa a disponibilidade, a facilidade e a sedução do universo on-line a possibilidade de envolvimento no jogo aumenta, podendo chegar a um processo de dependência, pois o lazer pode se transformar em dependência e em uma síndrome. Entretanto, poucos estudos sobre a psicodinâmica do jogador foram realizados e existe limitada pesquisa clínica no Brasil (Weinstock, Ledgerwood, Modesto-Lowe, & Petry, 2008). Deste modo, a este trabalho exploratório relacionou os fatores de personalidade extroversão (E) e estabilidade (S) com a prática do pôquer em jogadores on-line frequentes.

Em relação a extroversão, os respondentes um escore médio correspondente a uma elevada introversão (extroversão inferior elevada), indicando uma média de elevada introversão sendo uma característica marcante nos jogadores de pôquer on-line. Deste

modo, eles tendem a descreverem-se como tímidos, reservados e com dificuldade de estabelecer contatos sociais. Entretanto, este fator não apresentou correlação significativa com a prática do jogo. Isto indica uma relação maior com o uso freqüente da internet do que com prática do pôquer, pois necessidades sociais de reconhecimento e valorização, além de características de personalidade podem estar sendo satisfeitas de modo mais satisfatório para o sujeito nos ambientes virtuais do que os contatos no mundo real (Abreu et al, 2008; Razzouk, 1998).

Em relação a ao fator estabilidade, os respondentes apresentaram fator estabilidade dentro da média da população, entretanto houve correlação significativa negativa com o tempo de início da prática do jogo, isto é, quanto maior o tempo relatado de início da prática de jogo, menor a estabilidade emocional ou neuroticismo. Isto corresponde a indivíduos com sentimentos de inferioridade, depressão, pessimismo e oscilações de humor, alguns dos fatores que predispõe os sujeitos ao transtorno do jogo patológico (Weinstock et al, 2008; Oliveira, Silveira & Silva, 2008).

No pôquer on-line há uma combinação de dois vetores, o jogo de pôquer em si mesmo e o uso da internet, que aparentemente relacionam-se com diferentes traços na personalidade. A introversão ou extroversão inferior como característica para a maior utilização da internet e a baixa estabilidade emocional ou neuroticismo como característica para implicação maior com o jogo. Entretanto, este estudo é apenas exploratório, com uma amostra reduzida e por conveniência. Deste modo, estudos mais amplos, longitudinais e com amostras mais amplas devem ser conduzidos para esclarecer estas questões importantes para a saúde pública e em um ambiente de facilitação do jogo e de conexão a internet.

BIBLIOGRAFIA

- Abreu, C.N. de; Karam, R.G.; Góes, D.S. & Spritzer D.T. (2008) Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão . [versão eletrônica]. Rev. Bras. Psiquiatria; 30, 2, 156-167.
- Carvalho, S.V.B. de; Collakis, S.T.; Oliveira, M.P.M.T. de & Silveira, D.X. da. (2005) Frequência de jogo patológico entre farmacodependentes em tratamento [versão eletrônica]. Rev. Saúde Pública, 39(2), 217-222.
- Comrey, A.L. (1997) Escalas de Personalidade de Comrey. São Paulo: Vektor.
- Confederação Brasileira de Texas Holdem [CBTH] (s.d.) A história do Poker. Retirado em 10 de março de 2012 de <http://www.cbth.org.br/cbth/Pagina.do?idSecao=13>.
- Costa, F.L. (2003) CPS - Escala de personalidade de Comrey - Manual. Cubatão: Vektor.
- Franceschin, G. (2012) Pôquer comemora "aval" do governo e agora quer regulamentação da atividade no país. UOL Esporte. 03/12/2012. São Paulo <http://esporte.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/02/03/poquer-comemora-aval-do-governo-e-agora-quer-regulamentacao-da-atividade-no-pais.htm>
- Hellmuth, P. & Gretzk, W. (2010) A indústria por trás das apostas. FLOP, agosto de 2010, 24 -25. São Paulo. Disponível em <http://br.sportingbet.com/t/info/artigos/artigo08.pdf>
- Lang, M. (2010a) Pôquer on-line gera receita de US\$ 4,8 bi no mundo, estima consultoria. Folha de São Paulo. Caderno Tec. 09/06/2010. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/tec/747569-poquer-on-line-gera-receita-de-us-48-bi-no-mundo-estima-consultoria.shtm>.
- Lang, M. (2010b) Sites de pôquer atraem 2,3% dos internautas brasileiros, diz Ibope. Folha de São Paulo. Caderno Tec. 09/06/2010. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/tec/746941-sites-de-poquer-atraem-23-dos-internautas-brasileiros-diz-ibope.shtml>.
- Lang, M. (2010c) Brasileiros profissionais em pôquer on-line ganham até

R\$ 120 mil por torneio. Folha de São Paulo. Caderno Tec. 09/06/2010 Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/tec/746980-brasileiros-profissionais-em-poquer-on-line-ganham-ate-r-120-mil-por-torneio.shtml>

Lemos, I.L. & Santana, S. de M. (2012) Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico [versão eletrônica]. Rev. psiquiatr. clín., vol.39, n.1, 28-33.

Oliveira, M.P.M.T. de; Silveira, D.X. and Silva, M.T.A. (2008) Jogo patológico e suas conseqüências para a saúde pública [versão eletrônica]. Rev. Saúde Pública, 42, 3, 542-549.

Pasquali, L. (2003) Os Tipos humanos: a teoria da personalidade. Petrópolis: Vozes.

Razzouk, D. (1998) Dependência de Internet: uma nova categoria diagnóstica? . [versão eletrônica]. Psychiatry On-line Brazil, (3) 3. Em International Journal of Psychiatry. Disponível em <http://www.priory.com/psych/dpnet.htm>.

Rosenthal, R.J. (2008) Psicoterapia psicodinâmica e o tratamento do jogo patológico [versão eletrônica]. Revista Brasileira de Psiquiatria, 30 (Suppl. 1), 41-50.

Salinas, J.M. & Roa, J. (2001) Cuestionario de diagnóstico del juego patológico . [versão eletrônica] FAJER. Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud, 1(2), 353-370. Disponível em <http://www.aepc.es/ijchp/articulos.php?coid=Espa%F1ol&id=17>

Souza, C.C., Silva, J.G. da; Oliveira, M.S., Bittencourt, S.A. & Freire, S.D. (2009) Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento [versão eletrônica. Psicol. clín., 21,2, 345-361.

Weinstock, J., Ledgerwood, D.M., Modesto-Lowe, V. & Petry, N.M. (2008) Ludomania: avaliação transcultural do jogo de azar por dinheiro e seu tratamento [versão eletrônica]. Revista Brasileira de Psiquiatria, 30 (Suppl. 1), 3-10.