

**ESTUDO TEÓRICO SOBRE A UTILIZAÇÃO DO ESPORTE DA MENTE  
POKER COMO FERRAMENTA DE DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS  
ADMINISTRATIVAS**

Daniel Rodrigues Marques<sup>1</sup>

Marcos Macri Olivera<sup>2</sup>

Lilian Figueirôa de Assis<sup>3</sup>

Luma Michelly Soares Rodrigues Macri<sup>4</sup>

Rosimery Alves de Almeida Lima<sup>5</sup>

## RESUMO

As discrepâncias existentes entre os conteúdos ministrados nos cursos de Administração e as atuais práticas de mercado constituem um dos principais paradoxos dos modelos de ensino e aprendizagem, podendo também dificultar a caracterização do Administrador. Diante disso, cresce a demanda pela revisão dos modelos tradicionais de ensino e a necessidade de elaboração de novas práticas pedagógicas, tais como o uso de abordagens lúdicas, com diferentes tipos de jogos que podem ser usados como recurso didático e de desenvolvimento de habilidades voltadas para a solução de problemas do mundo real. Compreendendo o *Poker* como uma dessas abordagens, o objetivo desse artigo é identificar, sob o aspecto teórico, as competências administrativas que podem ser desenvolvidas através da prática desse esporte da mente, colaborando na fundamentação de premissas que apoiem futuras investigações empíricas. Como procedimento metodológico, optou-se por realizar uma pesquisa teórica, de natureza bibliográfica, partindo da utilização de livros e periódicos que tragam relatos e evidências das habilidades mais comumente atribuídas ao *Poker* e que possam ser relacionadas à Administração. Percebeu-se que o *Poker* é mais comumente relacionado a habilidades como gerenciamento de impressão, controle emocional e mensuração do risco no processo de tomada de decisão, oferecendo assim um direcionamento importante para futuras pesquisas empíricas.

Palavras-chave: esporte da mente, *Poker*, competências administrativas.

---

<sup>1</sup>Administrador. Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: danielmarques.adm@gmail.com

<sup>2</sup>Administrador. Especialista em Gestão da Qualidade e Produtividade. Mestre em Engenharia da Produção. Universidade Federal da Paraíba. E-mail: macri.ccjs@gmail.com

<sup>3</sup>Administradora. Enfermeira. Universidade Federal de Campina Grande. Especialista em Saúde Mental. Faculdade São Francisco. Especialista em Gestão em Saúde. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Especialista em Gestão Ambiental. Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: assislilianf@gmail.com

<sup>4</sup>Administradora. Especialista em Gestão Ambiental. Mestranda em Sistemas Agroindustriais. Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: luma\_michelly@hotmail.com

<sup>5</sup>Administradora. Mestranda em Recursos Naturais. Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: rosy.alves@bol.com.br

## 1 INTRODUÇÃO

A crescente utilização de jogos no processo de aprendizagem tem se tornado uma prática corrente em sala de aula, independentemente em qual nível de escolaridade, visto que o uso destes, como recurso didático, proporciona ao aluno inúmeras habilidades, através da análise e reflexão em determinadas situações. Para Grandó (2002, apud RAUUP e GRANDÓ, 2010) as abordagens envolvendo a prática de jogos estão voltadas para a perspectiva de resolução de problemas, encontrando seu cerne no processo de criação de estratégias e na análise das possibilidades de resolução.

Nesse contexto, o jogo representa uma situação-problema limitada por regras, em que o aluno busca desenvolver estratégias e reestruturar situações para ganhar o jogo, ou seja, resolver o problema. Neste estudo, se parte da premissa de que o *Poker* é um jogo dessa natureza e que permite sua utilização como recurso didático. De forma consoante, Damiani (2007) considera o *Poker* um jogo de economia, ao passo que define seu objetivo como sendo a maximização de ganhos e minimização de perdas. O autor ressalta ainda que este jogo exige a junção de estratégia e tática, de forma que a estratégia será exatamente maximizar ganhos e minimizar perdas e que a tática será a análise da situação para a tomada de decisão.

O *Poker* é um jogo social de cartas que utiliza estratégias baseadas em informações incompletas. Devido a essas características, o jogo é considerado uma conveniente metáfora para problemas econômicos, estratégicos e existenciais, além de um contexto fértil para a observação de comportamentos econômicos e sociais a nível micro, simulando situações de risco e incerteza. Além disso, de acordo com McCormack e Griffiths (2012), o *Poker* é um jogo de inferência e investimento, onde é preciso ter disciplina para controlar as apostas, de modo a evitar as perdas, assemelhando-se a uma atividade do mercado financeiro.

Apesar de toda atenção dada por cientistas na investigação de suas características, o *Poker* ainda tem recebido poucas pesquisas empíricas que avaliem seus conceitos técnicos (PALOMÄKI, LAAKASUO e SALMELA, 2013).

Com o avanço das tecnologias, a prática do jogo na sua versão *online* foi se tornando cada vez mais popular. O maior evento do esporte, o *World Series of Poker*, é realizado anualmente e a ampla cobertura da mídia que tem recebido ajudou a popularizar a modalidade *Texas Hold'em*, como também tem transformado em celebridades os jogadores profissionais que têm recebido

grandes somas em dinheiro, tais como Chris Ferguson, Doyle Bronson e Phil Ivey (MCCORMACK e GRIFFITHS, 2012).

A ideia é que o alcance de altas performances de computador em um jogo de cartas possa ser o ponto de partida em direção à resolução de problemas mais desafiadores no mundo real. Por outro caminho, em estudo realizado para investigar as tomadas de decisão e os processos de pensamento entre os jogadores de *Poker*, foi possível perceber que jogadores hábeis, bem como aqueles em níveis intermediários, superaram os jogadores amadores em termos de performance da tomada de decisão, sendo que essa diferença se acentuava à medida que o jogo prosseguia (GERMAIN e TENENBAUM, 2011).

Além disso, o mesmo estudo apontou que os jogadores profissionais apresentaram maior processamento de pensamento do que jogadores intermediários e novatos, atentando para dados situacionais mais relevantes do que os jogadores novatos, que se focavam em dados situacionais mais superficiais. Tais conclusões evidenciam o aspecto técnico do jogo, distanciando-o da “fama” de jogo de azar e qualificando-o a ser instrumento coerente na investigação que se propõe.

Quanto à sua contribuição a sociedade, por ser um jogo de cartas social, baseado em informações imperfeitas, o *Poker* é constantemente referenciado por pesquisadores como uma metáfora para os dilemas econômicos, existenciais e estratégicos que as pessoas enfrentam na vida, servindo como um fértil contexto para a observação de comportamentos sociais e econômicos de nível micro que envolvem contextos de risco e incerteza (SILER, 2010).

Em termos de categorização entre sorte e habilidade, podemos separar os jogos entre aqueles que dependem somente da sorte, tais como a roleta, dados e loterias, os que dependem de técnica e sorte, como *Poker*, *Blackjack* e *Blackgammon* e aqueles que dependem exclusivamente da técnica, como o Xadrez (MCCORMACK e GRIFFITHS, 2012). De acordo com Heubeck (2008), dos jogos que demandam habilidade, o *Poker* é um dos que mais engendram debates. Isso porque não se chegou ainda a um consenso sobre uma metodologia geral que permita avaliar com objetividade a habilidade contida nos jogos. Outro motivo é que, embora o *Poker* dependa da habilidade, a sorte também está presente até certo ponto, uma vez que o jogador não pode controlar as cartas que lhe serão dadas.

Todavia, para Parke, Griffiths e Parke (2005), a aleatoriedade das cartas diz respeito ao nível de controle do jogador, pois todo jogo tem um *locus* interno e um *locus* externo de controle: o *locus*

externo é relacionado às cartas que recebe, enquanto que o lócus interno está relacionado ao melhor uso que o jogador consegue fazer dessas cartas. Para jogadores profissionais, a sorte nada mais é do que uma variância matemática, um resultado possível no jogo das probabilidades.

Dentre as habilidades que são comumente apontadas para a prática bem sucedida do jogo de *Poker*, muitas são idiossincráticas. Todavia, algumas delas podem ser desenvolvidas, incluindo a capacidade de regular as emoções e o controle emocional (PALOMÄKI, LAAKASUO e SALMELA, 2013). Há de se considerar que existem técnicas específicas do jogo de *Poker* para que se possa fazer um bom jogo. Algumas delas são a capacidade para ler os outros, um bom raciocínio lógico, boa gestão de banca. Outras habilidades importantes envolver o a avaliação crítica, habilidades matemáticas e habilidades interpessoais, analíticas e estratégicas.

Em 2010, o jogo de cartas *Poker* (modalidade *Texas Holdem No-Limit*) foi reconhecido pela Federação Internacional de Esportes da Mente (IMSA) como um jogo de habilidade mental, juntando-se ao xadrez, bridge, damas e go. Nesse mesmo ano, o canadense Jonathan Duhamel, de 23 anos, vencia a *World Series Of Poker*, disputada anualmente em Las Vegas, e se tornava campeão mundial da modalidade, ganhando também quase 9 milhões de dólares de premiação (UOL ESPORTE, 2010; TERRA ESPORTES, 2010).

A juventude do vencedor e o tamanho do prêmio costumam causar impacto. Todavia, são consequências lógicas do avanço da prática desse esporte no mundo todo. Dados que evidenciem isso são encontrados com facilidade: basta visitar o site *Pokerstars.com* (o maior que atua nesse ramo) e verificar que, a qualquer momento, milhares de pessoas estão nas mesas virtuais jogando.

Em 2011, o *Guinness* registrou o recorde de participantes em um mesmo torneio: foram mais de 149 mil jogadores competindo simultaneamente (GUINNESS, 2011). Tamanho volume de participação é possível em função da competição *on-line* e da popularização do jogo por canais de televisão e revistas. No Brasil, o *Poker* é reconhecido como esporte e sua confederação (Confederação Brasileira de *Texas Hold'em*) tem o conceito de entidade esportiva junto ao Ministério do Esporte (2013). A disputa do campeonato nacional atrai milhares de participantes e os vencedores pagam imposto de renda (retido na fonte) ao receberem premiações. Assim como os maiores campeonatos internacionais são transmitidos pelo canal de esportes ESPN (o maior do mundo nesse segmento), a competição nacional também faz parte da grade de transmissão de canais esportivos nacionais.

Tamanha popularidade não se resume aos anônimos. Conforme afirmou Shibuya (2012), grandes líderes e empresários de sucesso, como Steve Ballmer, Bill Gates, Robert E. Lee, Barack Obama, Franklin Delano Roosevelt (para citar poucos) são casos notórios de praticantes do *Poker* e que consideram o jogo muito mais que um hobby ou distração (Steve Ballmer chegou a declarar que ele e Bill Gates utilizaram o *Poker* como base para o plano de negócios da Microsoft, ainda em Harvard).

Nesse sentido, é curioso perceber que o berço desses notórios, as universidades, também se relacionam com o esporte: o curso de Direito da universidade de Harvard incluiu em sua grade curricular o *Global Poker Strategic Thinking Society* e o prestigiado *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) criou um curso de verão sobre *Poker* (JOHNSON, 2007; MIT, 2012).

Esse movimento do *Poker* rumo às universidades se deu, em parte, porque o esporte passou a competir com o xadrez e o go nos quais o domínio e o sucesso podem ser sinônimos de brilhantismo e sagacidade mental. Para tanto (ou por isso), estudos em diversas áreas (inteligência artificial, economia, psicologia, entre outras) têm procurado evidenciar que o *Poker* é um jogo de habilidade (e não de sorte ou azar), assim como estudar diversos aspectos sociais e matemáticos envolvidos neste. Nos cursos de gestão, a utilização de dinâmicas lúdicas, jogos ou similares como ferramentas de desenvolvimento e aprendizado são comuns.

No curso de Administração da UFCG, campus Sousa (origem acadêmica dos autores deste estudo), a disciplina jogos empresariais faz parte da grade obrigatória de ensino. Nesse contexto, o presente artigo objetivou discutir sobre as competências administrativas que podem ser desenvolvidas pelo *Poker*, modalidade *Texas Holdem No Limite*. Essa investigação constitui-se no primeiro passo para delimitar premissas teóricas de pesquisa que permitam a realização de uma posterior busca por evidências empíricas sobre a relação da prática desse esporte com as competências necessárias para que se exerça a profissão de administrador e outras profissões correlatas.

## **2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Neste capítulo são detalhadas as técnicas, métodos e procedimentos que serão utilizados para o alcance dos objetivos delineados, proporcionando informações precisas que permitam um claro entendimento e que fundamentem réplicas ou reproduções da pesquisa.

## **2.1 Classificação da Pesquisa**

Constitui-se em uma pesquisa exploratória, visto que pretende proporcionar maior familiaridade com o tema investigado e colaborar com a constituição de hipóteses que fundamentem pesquisas posteriores. Por ter uma natureza teórica, também é uma pesquisa bibliográfica e documental, na qual se privilegiará a utilização de livros, periódicos, dados e documentos de primeira e segunda mão.

## **2.2 Etapas da Pesquisa**

Inicialmente, foi organizada, sistematicamente, a estrutura lógica da pesquisa, em forma de plano provisório de assunto, de maneira que se apresentaram itens e subitens ordenados em seções correspondentes ao desenvolvimento que se pretende dar à pesquisa.

Em seguida, foram identificadas as fontes de leitura e análise, buscando-se conteúdo relacionado ao tema em: (a) livros de leitura corrente, (b) obras de referência, (c) periódicos científicos, (d) teses e dissertações, (e) anais de encontros científicos, (f) demais fontes disponíveis na internet.

A partir das fontes encontradas, iniciou-se um processo de leitura com a finalidade de estabelecer relações entre as informações e os dados obtidos com o problema proposto, analisando a consistência dos argumentos apresentados pelos autores. Para tanto, foram realizadas leituras exploratórias, seletivas, analíticas e interpretativas que gerarão apontamentos para retenção de elementos de interesse do estudo.

Por fim, se deu a construção lógica do trabalho, de forma que se organizaram as ideias com vista a atender aos objetivos da pesquisa, o que proporcionou condições técnicas para a redação do relatório final da pesquisa.

### 3 HABILIDADES RELACIONADAS À PRÁTICA DO *POKER*

#### 3.1 Processo de tomada de decisão

Dada sua natureza complexa e social, o processo de tomada de decisão no *Poker* possui quase sempre um certo grau de subjetividade (SILER, 2010). Para muitos de nós, uma maneira de nos posicionarmos diante de decisões difíceis, feitas em condições de incerteza, é adotar algum tipo de heurística: algum conjunto de regras e estratégias subjetivas que permitam chegar a uma determinada resolução. Sendo assim, o fato é que o *Poker* está repleto de circunstâncias desse tipo, fazendo com que existam diferentes abordagens, estilos ou até mesmo credices utilizadas pelos jogadores para orientar suas decisões.

Pode-se considerar que o controle do processo de tomada de decisão no *Poker* também passe pela necessidade de controle da informação. À medida em que aumenta o número de partidas que os jogadores vão praticando, a interação entre eles faz com que suas estratégias sejam gradativamente reveladas, de acordo com suas práticas de jogo. Nesse caso, mesmo uma aposta aparentemente inofensiva pode ter um significado completamente diferente de uma outra aposta equivalente vinda de um jogador mais passivo, por exemplo.

Por isso, o gerenciamento de impressão no *Poker* está bastante relacionado ao modo como um jogador controla seu comportamento, no intuito de influenciar a percepção dos outros e, por conseguinte, seu processo de tomada de decisão. No jogo, as informações são propagadas através do padrão de apostas que o jogador apresenta. Um desafio à parte para um jogador é fazer com que se propague a má informação, ou seja, uma concepção errônea sobre sua maneira de apostar. Claro que, no caso do *Poker online*, a velocidade, o volume de mãos e o relativo anonimato dos jogadores muda drasticamente as possibilidades de informação que podem ser recolhidas ao longo do jogo.

Trabalho relevante na análise das características do processo de tomada de decisão no *Poker* é o de Germain e Tenenbaum (2011). Objetivando verificar se existiam diferenças nos processos de tomada de decisão de jogadores em níveis avançado, intermediário e amador, os pesquisadores concluíram que jogadores avançados atentam para fatores situacionais mais relevantes do que os intermediários, enquanto que os intermediários mais que os novatos. No caso dos novatos, percebeu-se que a maior parte dos seus comentários eram mais relacionados a fatores como sorte e curiosidade do que ao processo de tomada de decisão em si.

Esses estudos apontam que a maior atenção dada aos estímulos mais relevantes possam aumentar as chances de acionar uma resposta correta, permitindo assim prever o curso posterior dos acontecimentos e planejar o comportamento. Pode-se ainda argumentar que esses resultados não sejam de todo surpreendentes, uma vez que *experts* de muitas áreas (tais como o xadrez ou o esporte) costumam apresentar habilidades superiores de processo de tomada de decisão. Considera-se que essas pessoas sejam mais propícias a desenvolver estratégias novas e eficazes para as situações que vão surgindo, a partir do aprimoramento de suas habilidades em reconhecer padrões, que é uma das mais fortes características da capacidade de antecipação (GERMAIN e TENENBAUM, 2011).

Nesse sentido, as habilidades de tomada de decisão dependem de outras habilidades perceptivas e cognitivas. Uma mostra disso é que jogadores novatos, embora possam se sair bem, a princípio, tendem a ser vencidos nos estágios mais avançados do jogo por jogadores mais experientes. Isso se explica pelo fato de que nos estágios iniciais ainda há pouca informação disponível, e os jogadores de níveis mais elevados ainda estão tentando discernir a força das mãos do adversário. À medida que o jogo avança, sua noção da força dos outros jogadores vai ficando mais apurada, devido ao fato de possuírem habilidades para notar os estímulos mais relevantes e, em seguida, ativar a melhor resposta disponível.

Outra razão apontada para as diferenças de performance entre os jogadores novatos e avançados está na velocidade de processamento das informações. Uma teoria hipotética apresentada por Germain e Tenenbaum (2011), as pessoas tendem a considerar um único modelo mental para um fenômeno de cada vez, até focar num modelo que seja o mais relevante, comparam com as metas e objetivos atuais e o aceitam se for satisfatório. Todavia, aqueles que são considerados *experts* em suas áreas são mais propensos a evitar o dispêndio de tempo, rejeitando mais rapidamente os modelos que se apresentam como insatisfatórios, fazendo com que seu processo de tomada de decisão se dê de forma quase automática em alguns momentos. Os autores citam o caso de bombeiros experientes que, quando sob pressão, raramente escolhem entre opções, mas descrevem seus processos de decisão como se praticamente uma única opção tivesse sido apresentada.

Usualmente, considera-se que o tempo mais longo para a tomada de decisão significa que o curso de ação a ser escolhido não está claro. Assim sendo, a habilidade para a tomada de decisões rápidas de modo a corresponder com o nível de força da mão, somente é possível com uma boa capacidade para a identificação de padrões de jogo, capacidade esta que é atribuída aos jogadores de



nível avançado, que de acordo com os resultados das pesquisas, têm um processo de tomada de decisão mais eficiente que dos demais jogadores (GERMAIN e TENENBAUM, 2011).

### 3.2 Risco e incerteza

Os significados sociais do dinheiro fazem parte do processo mental empregados no cálculo de risco e incerteza (SILER, 2010). Para Siler (2010), o uso das informações e interações no *Poker* é o recurso de que se dispõe para que se possa tomar as decisões mais competitivas e lucrativas. O autor cita como parâmetro as definições de Knight (1921, *apud* SILER, 2010) para risco e incerteza: nessa definição, o risco pode ser melhor identificado com uma insegurança em relação aos resultados, num contexto em que a probabilidade geral desses resultados seja bem conhecida; já a incerteza, envolve também resultados incertos, mas com o problema adicional de que a informação seja menos completa e perfeita, e as probabilidades numéricas não possam ser atribuídas com precisão aos vários resultados potenciais.

Por esse motivo, parte do desafio do jogo consiste em mensurar a incerteza e o risco, de modo a converter os dados qualitativos e subjetivos em probabilidades objetivas, que possam ser consideradas matematicamente junto a suas contrapartidas monetárias. De um modo geral, esse processo significa o gerenciamento das inevitáveis subidas e descidas nas apostas de modo inteligente e responsável.

No caso do *Poker online*, O’Leary e Carrol (2013), por sua vez, preferem chamar a atenção para o fato de os jogadores se utilizarem de complexos fatores sociológicos e psicológicos para tomar decisões de risco. De acordo com Siler (2010) isso se deve ao fato de que a imaterialidade do dinheiro online aciona um interessante processo cognitivo, que faz com que vencer as partidas seja mais marcante do que o impacto negativo ocasionado pelas derrotas. Isso tem conduzido os praticantes do esporte online às chamadas “vitórias de Pirro”, onde as pessoas tendem a subestimar grandes perdas e superestimar pequenos ganhos, fazendo com que haja uma grande diferença entre a quantidade de partidas ganhas e o montante de dinheiro obtido.

Todos esses fatores estão relacionados à capacidade de cálculo do risco, de modo que a própria aleatoriedade implícita do jogo demonstra como a incerteza pode tornar lucrativas mãos que têm pouca probabilidade de sucesso. Isso porque, mormente no caso do *Texas Hold’em No Limit*, o jogo é definido pela necessidade dos jogadores perseguirem suas perdas, o que induz a um valor especulativo mais alto das cartas baixas, mesmo se as chances de sucesso forem pequenas (SILER,

2010). Essas cartas baixas, de alto valor especulativo, trazem então a promessa de um substancial *payoff* que possa compensar a série de derrotas, aumentando assim o volume das apostas e tornando-se extremamente valiosas.

Nesse caso, os grandes pares, por trazerem uma grande probabilidade de vitória, têm maior força inicial, mas trazem um baixo valor especulativo, ou seja, é pouco provável que se possa melhorar uma mão à medida que as cartas vão sendo dadas e, se isso ocorre, são melhorias pouco significativas, o que pode mesmo acabar por afugentar as apostas.

Já os pares médios possuem uma força inicial moderada e podem acabar sendo a mão vencedora. Embora os pares médios não vençam com tanta frequência quanto os pares altos, em contrapartida eles trazem um alto valor especulativo, uma vez que a possibilidade de melhorarem é bem mais alta do que a de pares altos.

Por fim, os pares baixos têm a menor probabilidade de ganhos, mas são os que trazem o maior valor especulativo, levando em consideração a mesma lógica empregada para os demais pares.

### **3.3 Controle emocional**

De acordo com Palomäki, Laakasuo e Salmela (2013), em jogos baseados em técnica tal como o *Poker*, o controle emocional é uma parate importante para se chegar à vitória. Nesse caso, o autocontrole passa a ser considerado mais uma técnica, que pode ser dominada através da experiência. Seu objetivo seria evitar ou reduzir os erros estratégicos e os desvios ocasionados no processo de tomada de decisão, mantendo a racionalidade do jogador.

Um exemplo de perda de controle conhecido é o fenômeno do *tilt*. O *tilt* é descrito como a perda do controle do volume de apostas devido a uma série de experiências emocionais negativas durante o jogo. De acordo com os autores, essa é a principal causa de perda dos jogadores e é ocasionada por uma sequência de pequenas perdas, que fazem com que o jogador se sinta “abandonado” pela sorte, podendo também evocar sentimentos de injustiça, deslealdade, frustração, e mesmo humilhação e vergonha.

A probabilidade do jogador sofrer com o *tilt* depende da sua disposição para permanecer preso à memória das experiências negativas, processo que os pesquisadores chamam de

“ruminação”. A ruminação causa inabilidade para o jogador desistir de uma partida, aumentando a possibilidade de *tilting*, razão pela qual é mais conveniente para o jogador não se fixar nos maus momentos.

Bons jogadores abordam o jogo de uma maneira neutra e, nessa perspectiva, o sentimento que toma lugar não é a ruminação, mas a reflexão, através da qual o indivíduo se esforça num genuíno interesse em compreender os sentimentos dos outros, no sentido de descobrir suas intenções por trás de suas jogadas.

A partir de estudos, os pesquisadores citados concluem que o jogo de *Poker* pode desenvolver importantes habilidades de controle emocional e regular as emoções, diminuindo o impacto das emoções negativas e alterando as concepções do jogador sobre o funcionamento da sorte. Mudar as concepções é importante particularmente porque a experiência de jogo por si só não influencia o controle emocional, é preciso abandonar as superstições que envolvem as práticas de jogo, geralmente oriundas da própria inexperiência.

Já para McCormack e Griffiths (2012) o controle emocional é um dos fatores que distinguem jogadores profissionais daqueles que jogam por lazer: jogadores profissionais costumam separar-se do jogo emocionalmente, de modo a não comprometer seu raciocínio. Para tanto, engajam-se num comportamento de jogo controlado desde o início das rodadas, evitando o consumo de álcool, mantendo o controle da lógica dentro do jogo, desenvolvendo sua reputação e conhecendo seus limites.

A maioria dos jogadores profissionais revela tratar o jogo como uma espécie de trabalho, praticando por um número de horas programado e jogando sessões longas, enquanto que outros jogadores o veem apenas como uma forma de lazer. Outra diferença entre os comportamentos de amadores e profissionais é que estes estão habituados a não perseguir suas perdas, isto é, não aumentar seu padrão de apostas para compensar por derrotas anteriores. A característica do autocontrole, nesse sentido, é garantir que o jogador esteja pronto para aceitar derrotas anteriores e restringir-se ao seu limite financeiro.

Considera-se que a posse de controle emocional permita ao jogador a adoção de níveis mais sofisticados de estratégia, que são também possibilitadas pelas diversas modalidades de *Poker online*, como jogar várias partidas simultâneas, controlar a informação ao esconder as habilidades

que demonstram seu profissionalismo, ou mesmo escolher melhor os seus alvos entre os jogadores mais fracos, fazendo valer a superioridade do seu autocontrole.

Para evitar um maior envolvimento emocional, existem algumas técnicas que podem agilizar o processo (PARKE, GRIFFITHS e PARKE, 2005): separar intervalos para uma ligeira reflexão, o que implica numa dinâmica de jogo um pouco mais lenta e decisões mais bem fundamentadas. Se sofrer uma grande derrota, sair da mesa por uma ou duas rodadas para recuperar sua compostura antes de jogar novamente. Se o jogador passa por uma sequência de insucessos, pode mesmo ser necessário encerrar sua participação por um tempo mais longo.

### **3.4 Medindo as habilidades no *Poker***

De acordo com Heubeck (2008), há diversas maneiras de se medir a habilidade nos jogos, mas o *Poker* é aquele que engendra os maiores debates no tocante a essa questão. Para fazer uma estimativa do nível de habilidade de um jogador, o critério mais comumente utilizado é o conceito de “resultados”. Um resultado a ser usado como critério pode ser a vitória de um prêmio ou quando o prêmio supera a compensação que foi inicialmente ofertada.

Quanto às formas de se medir as habilidades, o autor distingue entre as absolutas e as relativas. Uma forma absoluta é aquela que o autor considera o modelo de Kadane (1986, *apud* HEUBECK, 2008). Kadane partiu do princípio de que não era possível utilizar uma abordagem estatística para a medição das habilidades no *Poker*. O que Kadane fez foi praticar contra uma máquina de vídeo *Poker* ao nível máximo de suas habilidades e medir os resultados estatisticamente, considerando ao final ter obtido uma soma de 159 pontos de habilidade. Ele então comparou os resultados de suas boas estratégias às recompensas que resultaram de uma estratégia simplificada, simulando um jogador inexperiente, jogando aleatoriamente cada mão, resultando em 34 pontos de habilidade. Desse modo, Kadane estimou que o uso de uma estratégia inteligente no *Poker* traga resultados superiores a de uma estratégia amadora na margem de 450%.

Por outro lado, Heubeck (2008) considera esse método falho por duas razões: primeiro, o autor não especificou adequadamente aquilo que ele considera uma estratégia amadora. Se para a medição das habilidades é necessário definir o que seja uma habilidade, não menos importante é definir o que não é uma habilidade, o que influencia o percentual dos resultados que pode ser atribuído à sorte. Em segundo lugar, essa metodologia serviria melhor para medidas de longo prazo

que medidas de curto prazo. Considera-se que medir a soma dos ganhos de um amplo número de mãos jogadas faz com que se perca a noção da aleatoriedade envolvendo a distribuição das cartas.

Os pesquisadores Borm e van der Genugten (2001; 1998, *apud* HEUBECK, 2008) da Universidade de Tilburg propõem uma metodologia mais complexa, que pode ser considerada uma medida relativa de habilidade, em contraste com a medida absoluta de Kadane. Seu método é uma medida de curto prazo do quanto as habilidades de um jogador pode influenciar nos ganhos, *versus* os elementos de sorte que estão além do controle do jogador. Não se trata somente de saber o quanto um jogador habilidoso supera um principiante, mas o quanto um jogador habilidoso se sai bem levando em consideração os elementos de sorte despercebidos no jogo.

Os autores mencionados definem então um conceito denominado “efeito de aprendizagem” como sendo a diferença entre os ganhos de um jogador principiante e os ganhos de um jogador de nível avançado. Em seguida os autores definem o conceito de “efeito aleatório” os ganhos esperados se um jogador mediano soubesse o resultado dos elementos de sorte, isto é, comparativamente, o equivalente a saber onde a bola da roleta cairia antes de apostar.

Combinando então a habilidade (efeito aprendizagem) com o fator sorte (efeito aleatório), tem-se uma medida relativa para a habilidade em cada rodada e quando colocado em forma de porcentagem expressará o valor da habilidade numa forma numérica simples. Sua medida de habilidade passa a ser então definida pela seguinte equação:

$$habilidade = \frac{\text{efeito aprendizagem potencial}}{\text{efeito aprendizagem potencial} + \text{efeito aleatório potencial}}$$

Desse modo, tem-se uma medida relativa de aprendizagem bastante diferente do modelo absoluto de Kadane. Todavia, assim como o modelo de Kadane, o modelo de Borm e van der Genugten também pode ser criticado em seus conceitos. Primeiro, a definição do que seja um jogador principiante também é sempre passível de debate. Em segundo lugar, a ênfase colocada na aprendizagem e não no jogador acaba não levando em consideração as significativas diferenças de um jogador que possua aptidão para o tipo de jogo analisado. Por fim, assim como é difícil definir o que seja um jogador principiante, definir o que é um jogador médio pode ser considerado igualmente complicado.

## 4 CONCLUSÕES

Considera-se então que, para ser um jogador bem sucedido no longo prazo é preciso ter uma boa racionalidade de trabalho. Desse modo, tanto no *Poker* como na administração, a tomada de decisões depende de que se mantenha o controle emocional, processo que parece condicionado às características inatas de cada indivíduo, mas que também pode ser adquirido pela experiência. As habilidades então envolvidas no jogo de *Poker* e que podem ser aplicadas ao exercício da prática gerencial vão desde o processo de tomada de decisão até certas habilidades interpessoais, de que dependem inclusive muitas negociações financeiras: capacidade de ler os outros, gestão de banca e de resolução de problemas. O autoconhecimento foi identificado como elemento importante para o desenvolvimento do autocontrole, o que abre caminho para mais sofisticadas habilidades analíticas e estratégicas.

O *Poker* pode então ser visto como um jogo em que a técnica predomina sobre a sorte, dado o número de pessoas que a ele se dedicam profissionalmente, caso que não acontece com outros jogos baseados somente em sorte. Todavia, observa-se que é muito difícil mensurar as habilidades de jogo, e que a definição do que seja uma habilidade implica na definição do que não é uma habilidade.

Habilidades de percepção também podem ser desenvolvidas pelo *Poker*, como competências de avaliação crítica, relacionadas à antecipação de problemas e dificuldades. Também se considera que o *Poker* desenvolva o pragmatismo individual, baseado na aceitação do jogador de ter que fazer o melhor possível de uma situação que não seja a ideal. A capacidade de orientação para as tarefas, desenvolvida pelo fato do jogador colocar-se metas e elaborar estratégias para que possa alcançá-las é também essencial para o administrador, juntamente com a possibilidade de conseguir adaptar-se a mudanças na situação e tirar proveito das oportunidades que se apresentam. Outras habilidades consideradas são o gerenciamento da decepção, com o uso do blefe e atuações que camuflam os sentimentos de surpresa e excitação (*Pokerface*) e as habilidades estratégicas de conhecer as próprias forças e fraquezas.

A bibliografia consultada permitiu então constatar um amplo número de habilidades de *Poker* que são de grande valia para a prática administrativa, podendo ser transferíveis, quer dizer, a prática dessas habilidades no jogo de *Poker* permite sua utilização nas atividades gerenciais. Desse modo, consideramos ter dado um passo inicial no sentido de se realizar testes empíricos que permitam a mensuração da evolução das habilidades administrativas a partir da prática do *Poker*.

## REFERÊNCIAS

DAMIANI, E. B. **ABC do Poker: Parte I - Fundamentos**. [S.l.]: Novera, 2007. Disponível em: <<http://186.202.25.177/livrosNovera/abcpoker/capitulo9788560000128.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2011.

GERMAIN, J. S.; TENENBAUM, G. Decision-making and thought processes among poker players. **High Ability Studies**, v. 22, n. 1, 2011. 3-17.

GUINNESS. **Largest online poker tournament**. Disponível em: <<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/largest-online-poker-tournament>>. Acesso em: 19 mai. 2013.

HEUBECK, S. Measuring skill in games: a critical review of methodologies. **Gaming Law Review and Economics**, v. 12, n. 3, 2008. 231-238.

JOHNSON, C. Y. High Stakes: Harvard puts an academic face on poker. **Boston.com**, 2007. Disponível em: <[http://www.boston.com/business/articles/2007/11/05/high\\_stakes/?page=full](http://www.boston.com/business/articles/2007/11/05/high_stakes/?page=full)>. Acesso em: 19 maio 2013.

JÚNIOR, J. V. D. M. et al. **Software de simulação empresarial**: ferramenta de apoio ao ensino da administração. XXIV Simpósio de Gestão da Inovação Tecnológica. Gramado: Anais da ANPAD. 2006.

MCCORMACK, A.; GRIFFITHS, M. D. What differentiates professional poker players from recreational poker players? A qualitative interview study. **International Journal of Mental Health and Addiction**, v. 10, n. 2, 2012. 243-257.

MINISTÉRIO DO ESPORTE. Entidades. **www.esporte.gov.br**. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/cen/detalhesEntidades.do?idEntidade=74>>. Acesso em: 19 maio 2013.

MIT. MIT 15.S50 Homepage. **MIT**. Disponível em: <MIT 15.S50 Homepage>. Acesso em: 19 maio 2013.

O'LEARY, K.; CARROL, C. The online poker sub-culture: dialogues, interactions and networks. **Journal of Gambling Studies**, v. 29, n. 4, 2013. 613-630.

PALOMÄKI, J.; LAAKASUO, M.; SALMELA, M. “Don’t Worry, It’s Just Poker!” - experience, self-rumination and self-reflection as determinants of decision-making in on-line poker. **Journal of Gambling Studies**, v. 29, n. 3, 2013. 491-505.

PARKE, A.; GRIFFITHS, M.; PARKE, J. Can playing poker be good for you? Poker as a transferable skill. **Journal of Gambling Issues**, n. 14, 2005.

RAUUPP, A. D.; GRANDO, N. I. Processos interativos em situação de jogo no ensino fundamental. **Revista Iberoamericana de Educación**, 2010.

SHIBUYA, W. O Poker e o Estilo de Liderança Americano. **http://blog.ambracollege.com/**, 2012. Disponível em: <<http://blog.ambracollege.com/destaque/o-poker-e-o-estilo-de-lideranca-americano/>>. Acesso em: 19 maio 2013.

SILER, K. Social and psychological challenges of poker. **Journal of Gambling Studies**, v. 26, n. 3, 2010. 401-420.

TERRA ESPORTES. **Campeão da World Series of Poker embolsa mais de R\$ 15 mi.**

Disponível em: <<http://esportes.terra.com.br/galerias/0,,OI139824-EI1137,00.html>>. Acesso em: 19 mai. 2013.

UOL ESPORTE. **Pôquer é oficializado como esporte mental e passa a ter status do xadrez.**

Disponível em: <<http://esporte.uol.com.br/ultimas-noticias/2010/04/30/poquer-e-reconhecido-como-esporte-mental-e-fica-com-mesmo-status-do-xadrez.jhtm>>. Acesso em: 19 mai. 2013.