

## Jogadores, Parentes e Dinheiro. Aproximação à experiência nas Famílias Anónimas da região de Lisboa

Luís Almeida Vasconcelos

### INTRODUÇÃO

O texto que aqui se apresenta resulta de um estudo realizado por relação a um conjunto de mulheres e homens que vieram a desenvolver um padrão de jogo que os próprios designam como “compulsivo”<sup>1</sup>.

Após uma pesquisa-piloto empreendida em 2013, o trabalho de campo etnográfico, que continua, alargou-se aos anos seguintes e tem vindo a ser realizado na região da Grande Lisboa, junto dos chamados Jogadores Anónimos (JA), grupo de autoajuda a partir do qual, e tendo-o como referência em termos do seu funcionamento, são também levadas a cabo as reuniões dos designados Familiares Anónimos (FA)<sup>2</sup>. Como o nome indica, este último é participado essencialmente por parentes de jogadores, alguns deles participantes dos JA, mas tem uma existência completamente autónoma destes. Foi no contacto com integrantes do primeiro grupo que foram encontradas pessoas que concordaram em ser entrevistadas. A coordenadora do segundo permitiu que o autor destas linhas viesse a participar, quinzenalmente, entre as vinte e as vinte e duas horas de um dos dias úteis da semana, em dezenas das reuniões que o constituem. É aliás sobre as “práticas discursivas” (Fuery, 1995: 4) referentes a este último que incide a maior parte do texto que aqui se apresenta, sendo que, desta forma, o jogo e os jogadores passam a poder ser distinguidos a partir dos

---

<sup>1</sup> Quando introduzidos, estes termos ou expressões serão apresentados pela primeira vez entre aspas. Se julgado necessário, o seu sentido será aclarado.

<sup>2</sup> Seguimos o trabalho de campo etnográfico acompanhando a proposta de Tim Ingold: “trabalho e estudo [não sobre mas] *com* as pessoas” (2011: 226. Sublinhado do autor). Assumindo tal perspectiva, cumpre assinalar – e agradecer! – a forma solidária como, desde o início, os Anónimos acolheram e apoiaram o trabalho do autor destas linhas. Na verdade continuam a fazê-lo, integrando-o por completo nas suas iniciativas. A esperança de todos os envolvidos, e tendo em vista a sociedade em geral, é que as questões relativas ao jogo possam vir a ter a atenção que lhes merecem.

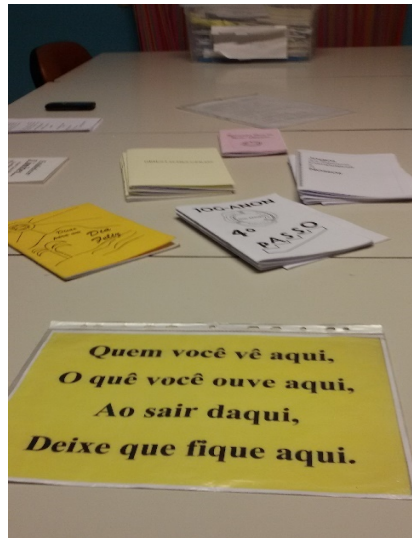
enunciados e práticas dos parentes respetivos. O trabalho de terreno tem incluído ainda a participação em várias das chamadas Reuniões Abertas, assembleias realizadas em datas marcadas, dirigidas a quem, sem distinção, nelas queira participar. Levadas a cabo sobretudo durante o fim-de-semana ou mesmo ao final da tarde de um dia útil, as Reuniões Abertas são frequentadas sobretudo por membros dos dois grupos acima referidos – ou por pessoas que, sem pertencer a nenhum deles, acompanham a “recuperação” de um parente ou amigo. São encaradas como uma forma de dar conta das participações respetivas, nomeadamente dos progressos efetuados pelos jogadores desde a respetiva “abstinência”<sup>3</sup>. Sempre presente, a possibilidade de haver entre a assistência jogadores que, não tendo aderido aos Anónimos, possam, por via desta primeira participação, ser estimulados a fazê-lo. Os organizadores certificam-se de que haja uma mesa com salgados, biscoitos e pequenos bolos. Estas assembleias incluem pelo menos uma intervenção levada a cabo por um jogador ou por um familiar e, nalguns casos, a apresentação e discussão de um tema específico ligado ao jogo. Nessa medida e para este fim, podem, como é frequente, contar com a presença de psicólogos ou psiquiatras convidados. São de incluir ainda no trabalho de campo a presença e participação em duas Convenções. Realizadas em Lisboa no ano de 2015, uma organizada pelos JA, a outra pelas FA, seguem uma organização semelhante a um congresso.

Os Anónimos são um coletivo de autoajuda cuja organização e funcionamento segue um modelo inicialmente criado nos EUA por, e para, alcoólicos, posteriormente estendida ao uso de drogas e, para o que aqui nos ocupa, o que a própria “irmandade” caracteriza como jogo compulsivo<sup>4</sup>. Definem-se, de resto, como sendo dirigidos a qualquer tipo de “adicação”. Como o nome indica, tem como princípio fundador o estrito anonimato dos seus membros, razão pela qual e em todas as suas iniciativas se dão a conhecer pelo nome próprio, sem o uso de qualquer apelido. Não há, por isso, reunião regular na qual não seja lida em voz alta o enunciado que se encontra escrito num cartaz, desde o início de cada encontro colocado à vista de todos: “Quem você vê aqui, o que você ouviu aqui, ao sair daqui, deixe que fique aqui”.

---

<sup>3</sup> Os Anónimos estabelecem uma diferença entre “abstinência” e “recuperação”. A primeira refere-se à paragem dos atos de jogo, a segunda à sua manutenção no tempo. A passagem de um estágio para outro é suposto revelar uma mudança de atitude: a primeira decorre de uma paragem imposta pela situação na qual o jogador se terá colocado – ruturas de relações e dívidas são as mais comuns –, a segunda pela vontade do próprio em manter-se sem jogar. Uma coordenadora do JA de uma região do país, ela própria jogadora em recuperação, resume este processo na fórmula seguinte, correspondente a um enunciado imaginário, realizado por um jogador também ele imaginário: “eu tenho de parar – eu quero parar”. Doravante, e seguindo o seu uso pelos Anónimos, os termos “jogo” e “jogadores” referem-se ao jogo e aos jogadores compulsivos.

<sup>4</sup> Os Alcoólicos Anónimos são designados pelo acrónimo AA. “Irmandade” é um termo usado pela generalidade dos Anónimos para referir o conjunto das pessoas que integram a organização. Quando se trata de indicar ou nomear pessoas concretas são utilizados os termos “companheira” ou “companheiro”.



As condições mínimas para a fundação de um grupo restringem-se à existência de pessoas que se caracterizam como portadoras daquilo que designam como uma adicção, que se disponham à participação em reuniões regulares – que constituem a vasta maioria das iniciativas destes grupos – e que contribuam para o pagamento das despesas, nomeadamente o custo do aluguer das salas onde as reuniões se realizam e a reprodução da literatura dos Anónimos. Todos estes coletivos seguem uma orientação comumente designada por Doze Passos, concebidos como outras tantas linhas de orientação cujo efeito cumulativo se dirige a uma recuperação dos membros<sup>5</sup>. O processo da abstinência e da recuperação remete, portanto e também, para uma temporalidade específica na medida em que é enquadrada por cada um daqueles passos, tantos quantos o número de meses que constituem um ano civil. As chamadas Doze Tradicções – as contribuições em dinheiro são realizadas “de acordo com o espírito” da sétima (Jog-Anon, s.d.: 6) –, por sua vez, referem-se às linhas de orientação relativas à organização e funcionamento dos grupos (Fróis, 2009: 35). O processo de funcionamento de cada grupo é recursivo – semanal, bi ou trissemanal, ou bimensal – e remete igualmente para uma outra temporalidade também ela particular, nomeadamente no que respeita agora a estes ciclos que também o constituem<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> A literatura dos Anónimos inclui publicações nas quais os Doze Passos são apresentados em versões mais ou menos desenvolvidas e, até, comentadas. Para uma versão comum, que é usada nas mesmas reuniões das FA nas quais o trabalho de campo é realizado, v. Jog-Anon s.d.: 7-9. Trazida daquele país para os devidos efeitos, e reproduzida à medida das necessidades, uma parte da literatura dos Jogadores Anónimos apresenta-se em português do Brasil.

<sup>6</sup> O funcionamento remete para um conjunto de princípios e normas de fácil aplicação e monitorização. Elas permitem que a organização de cada grupo possa, mesmo por relação a outro objeto – “álcool”, “drogas”, “jogo”, etc. –, ser mimetizada por um que lhe é conexo ou mesmo antecedente (Fróis 2009: 36). Foi aliás o acontecido com o primeiro grupo de FA de jogadores da região de Lisboa, cuja primeira reunião, realizada em 31 de Maio de 2011, foi promovida pela mãe de um jogador, até aí e por falta de um dirigido à sua situação específicas, participante de um grupo de familiares de utilizadores de drogas. Para a história dos Anónimos em Portugal, v. Fróis 41-53.

## AUTOAJUDA

Ser um coletivo de autoajuda significa que os recursos, nomeadamente simbólicos, mobilizados para a intervenção em jogadores compulsivos ou respetivos familiares são-no por pessoas que, por um período mais ou menos prolongado de tempo, têm elas próprias uma experiência de reiteração no jogo ou, como se verá, uma proximidade doméstica com algum jogador. Num texto já clássico sobre os AA, Paul Antze estabelece uma analogia entre a ação dos grupos que os constituem (2003: 151-152) e os que Victor Turner, a propósito dos Ndembu da Zâmbia, chama “cultos de aflição” (1957). Independentemente das afeções específicas que motivam a adesão a estes grupos, o autor relewa o facto de “os rituais necessários ao cobro da aflição serem mais que estritamente curativos”: por via da sua participação, os aflitos são também iniciados no coletivo especializado pela sua recuperação (2003: 151). É a própria experiência do sofrimento que produz os especialistas que, depois, serão chamados a intervir sobre aqueles que se lhes seguem como padecentes<sup>7</sup>. Tal como nos Anónimos que, de resto, reafirmam que só um jogador pode compreender totalmente outro jogador<sup>8</sup>. Ainda por relação à experiência e a propósito dos participantes num ritual de aflição daquele povo, Turner vem a explicitar o alcance deste conceito: “*é a totalidade da pessoa e não apenas a “mente” Ndembu que é existencialmente envolvida nas questões*” implicadas em tal situação (1969: 43. Sublinhado nosso).

Não admira que as intervenções nos encontros daqueles que afirmam o jogo como condição partilhada sejam realizadas de forma a induzir naqueles a quem elas se destinam a experiência do que os participantes designam como “identificação”. A este propósito, Catarina Fróis esclarece:

A ‘identificação’ [...] é expressa de duas formas: por um lado, uma pessoa ‘identifica-se’ com quem relata a sua experiência, uma vez que reconhece as mesmas atitudes e comportamentos que ouve descrever ao outro (id., ibid.: 82).

A reunião constitui o momento e o palco principal da ação dos Anónimos, sendo a “partilha” o instrumento fundamental de participação em qualquer destes encontros. O termo designa cada intervenção aí levada a cabo – sempre realizada na primeira pessoa – e é encarada como uma espécie de dádiva através da qual, e em benefício de todos, que ouvem em silêncio, cada um exprime em voz alta a sua própria experiência.

<sup>7</sup> Para uma primeira aproximação ao conceito de experiência, nomeadamente sobre o que nela é feito resultar de algo que irrompe no, e com consequências para além do, quotidiano, v. Turner 1986.

<sup>8</sup> O sofrimento não é referido pelas Famílias Anónimas como uma instância abstrata. Como particularmente exemplificativo é anotado o momento após uma sessão de jogo, na qual, quando perde, o jogador vem eventualmente a tematizar as ainda maiores dificuldades que, a haver, tal perda, expressa na quantia então jogada, vem a acarretar para si próprio, para os que define como lhe estando próximos e para as relações entre ele e os outros. Ou seja, as FA tendem a referir o sofrimento causado pelo jogador como relevando de uma dimensão relacional. Aquelas perdas são entendidas pelos próprios jogadores e respetivos familiares como resultando de um processo cumulativo. Algumas delas serão, no que segue, objeto de análise.

Realizadas no seguimento de outras imediatamente subsequentes, a maior parte delas, nos termos do seu emissor e nos pormenores que são específicos à sua própria vida, reitera a prática daqueles que vieram a motivar tais intervenções, os mesmos a quem essas partilhas se dirigem (Fróis 2009: 78-81; Antunes de Campos 2010: 105-106). A plausibilidade das atitudes a adotar no futuro pelos participantes, sobretudo os mais recentes, assenta na similitude encontrada por todos nos pormenores individuais relativos ao jogo levados a cabo no passado. A sua eficácia é desde logo aferida pela prática daqueles cuja presença é mais antiga. Por essa razão e no plano das reuniões, as partilhas constituem o principal veículo no processo de identificação.

E Catarina Fróis aduz a segunda forma através da qual a identificação vem a ocorrer:

Por outro lado, a ‘identificação’ relaciona-se com o assumir de uma condição específica: alguém que sofre de uma doença (id., *ibid.*: 82)

É igualmente em processo que a doença como causação do jogo vai sendo adotada. Falamos de doença no sentido de uma designação escolhida pelos Anónimos eles próprios. Trata-se, por isso, de um conjunto de enunciados e práticas que lhes são específicas<sup>9</sup>. Ou, dito de outra maneira, e para usar a designação proposta por Eisenberg (1977), psiquiatra, referimo-nos – no que ela se enuncia e apreende com base num domínio de subjetividade partilhada – à doença como *illness*<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Os Anónimos classificam o alcoolismo como doença desde pelo menos os anos trinta do século passado. Na verdade, e tendo sido os primeiros a fazê-lo, tratou-se de um processo histórico cujo desenvolvimento veio a tornar disponível tal classificação (cf. Brandt, 1997: maxime 56-57). Como se viu, ela foi feita emigrar para outras adições, nomeadamente o jogo. De um ponto de vista geral, este processo tem mais de duzentos anos; Conrad e Schneider caracterizam-no como um movimento de concepções e práticas que evoluíram “do mau comportamento para a enfermidade” (1992). Como abaixo se verá, tal movimento vale igualmente para uma dimensão mais sincrónica. Ou, dito de outra maneira, também os jogadores e seus familiares têm de aprender a encarar o jogo como uma doença.

<sup>10</sup> Enquanto conceito, a *illness* remete para a experiência e conseqüente compreensão que alguém faz da sua própria afetação ou doença. Distingue-se da *disease*, que remete para a identificação, classificação e eventual mensuração biomédica de uma desordem, processo de central importância para a realização do diagnóstico (Eisenberg, 1977). Esta diferenciação foi projetada pelo seu autor como sendo de relevância clínica pelo que a distinção entre os dois conceitos é fundamental a fim de que, entre outros aspetos e para o que aqui nos ocupa, sejam evitadas confusões como a verificada em Ferentzy e Turner 2013, que encaram as práticas de uma e outra como concorrentes. No caso português, são os próprios Anónimos – Jogadores ou Familiares – que consideram a sua ação como complementar a outras intervenções, não se coibindo, como já anotado, de convidar terapeutas por si conhecidos, e recomendados, para, enquanto psicólogos ou psiquiatras, intervirem ativamente nas suas Reuniões Abertas e Convenções. Como exemplos de trabalhos que aplicam e desenvolvem os conceitos criados por Eisenberg, e levados a cabo por outro psiquiatra, v. Arthur Kleinman, v. 1988 e 1997. Para uma aproximação aos diferentes sectores de assistência à saúde, v. Kleinman, 1986 e Helman, 2003. Para a relação entre as práticas dos Jogadores Anónimos e a investigação sobre jogo patológico, v. Lesieur e Blume, 1987.

## A DOENÇA

Em conversa levada a cabo na rua após uma reunião dos FA, um homem, nela participante pela primeira vez e pai de um jogador, refere que tinha “aprendido” que o seu filho tinha uma “doença”. Assim anunciada, a asserção não dá conta do conjunto de partilhas através das quais aquela conclusão se lhe vem a tornar operatória. Após uma intervenção imediatamente subsequente à narrativa criada pelo homem em causa – “cansado” e “já sem saber o que fazer”, agregara episódios nos quais os continuados atos de jogo do filho se cruzavam com os seus empenhados esforços para que ele os evitasse –, outras intervenções se seguem. Na primeira é enunciada de forma clara a ideia de que a pessoa em causa estava doente e que, estando-o e sofrendo por isso, deveria desde logo ser responsabilizada pela sua abstinência e recuperação, não culpabilizada por um estado que não resultava de uma escolha sua. As que se seguem, agora por relação aos seus próprios parentes ou familiares, relatam episódios comparáveis aos referidos pelo recém-chegado. O tom com que estas intervenções são feitas – por oposição à voz embargada do homem em causa, tratam-se agora de memórias emotivas, mas contadas em fala firme – encontra um paralelo no modo como ele vem afirmar a importância do que tinha aprendido.

A afirmação de que o jogo é uma doença é objeto de repetição, notadamente quando alguém está presente na reunião pela primeira vez. Tal repetição repercute-se nos membros mais antigos. Se, para uns, se trata de uma descoberta, para os outros trata-se de uma forma de, mais uma vez, tornar explícita essa proposição. O facto de ser referido – e repetido – como “doença de sentimentos e emoções” parece, num primeiro momento, não desfavorecer uma abordagem na qual as narrativas contadas sobre as práticas dos jogadores os apresentem como seres passíveis de uma condenação moral. De facto, não são raras as situações em que as partilhas levadas a cabo mesmo por familiares que aderiram ao programa há mais tempo dão conta de posições que parecem justificar um ressentimento dirigido aos jogadores assim colocados em evidência. Ora não são também raras as partilhas – muitas vezes feitas exatamente pelas mesmas pessoas – através das quais o tom que dá conta de procedimentos apresentados como moralmente injustificáveis se transforma, em algumas situações com grande ambivalência, na afirmação da doença como origem de tais práticas. A verificação desta ambivalência permite dar uma ainda maior densidade ao conceito de experiência, estabelecendo para tanto uma continuidade entre o registado em algumas reuniões dos Anónimos e as conclusões de que Turner continua a dar conta sobre o desdobramento do já mencionado ritual de aflição: “Tal como são encontrados no *Isoma* [nome do ritual em causa], os símbolos e as relações estabelecidas entre eles não constituem apenas um conjunto de classificações cognitivas para ordenar o universo Ndembu. *Elas constituem [...] um conjunto de dispositivos evocativos que despertam, canalizam e domesticam emoções poderosas como são a raiva, o medo, o afeto e a tristeza.*” (Turner 1969: 43. Sublinhado nosso).

Aquelas enunciações não abandonam a dimensão moral que é sempre trazida no seu bojo. Na sua variedade, os comportamentos passam a ser atributo de jogadores, agora tidos como uma entidade abstrata. A Joana que perde numa noite o salário do mês ou o Mário que, reiteradamente, veio a prolongar o seu jogo através da contração acumulada de uma dívida passam a ser testemunhos de uma categoria genérica – “os jogadores” ou, simplesmente, “eles” – na qual são detetadas as “falhas de carácter” que, nunca deixando de ser moralmente relevantes, se transformam em características que decorrem de uma condição patológica partilhada<sup>11</sup>. Ou seja, a ténue fronteira que vem a separar as pessoas-morais-que-jogam dos jogadores-enquanto-doentes é continuamente afirmada por todos, recém-chegados ou não.

Para os jogadores eles próprios, a nova condição vai passando também a ter efeitos retroativos. São recorrentes as histórias nas quais é dada nota de uma particular situação na juventude ou num período anterior à fase compulsiva na qual vieram a encontrar-se, e em que terá emergido um comportamento, agora encarado como premonitório. Quer dizer, como o primeiro evento interpretado a contraciclo com a forma como, hoje e resultado da nova tipificação – a doença –, a pessoa se avalia a si própria: uma estranha intensidade emocional de desagrado face à perda de um jogo concreto no qual nem sequer haveria um ganho, eventualmente em dinheiro, ou qualquer comportamento, agora constituinte de ato de jogo ocorrido em situação também ela concreta. A este respeito, uma das mulheres entrevistadas faz ressaltar a inadequação daquele seu desagrado, sobretudo porque tendo ocorrido no processo do que diz ser um prazenteiro jogo de cartas com familiares próximos; uma outra dá pormenores sobre a sua primeira visita a um casino, levada a cabo na companhia de familiares, no estrangeiro, e na qual, após uma série inicial de ganhos, terá sido aconselhada pelo cunhado a abandonar a sala das *slot machines*, guardando dessa forma a quantia entretanto ganha<sup>12</sup>. Ao contrário do que agora acha razoável – na altura, diz, não terá dado ao episódio grande relevância –, só saiu do lugar após ter jogado, e perdido, todo o dinheiro entretanto na sua posse. Trata-se, portanto, da revelação de uma “predisposição [...] que existe como conceito post facto: imperfeição ou potencialidade cuja assinatura é legível apenas em retrospecto” (Saris, 2013: 275).

Se a revelação da existência de uma doença é passível de atribuir um outro sentido ao desejo do jogador, fazendo emigrar a causa do jogo para fora da sua própria vontade,

<sup>11</sup> Todos os nomes referidos ao longo deste ensaio correspondem a pseudónimos.

<sup>12</sup> A designação *slot machines* é usada nos EUA para referir a generalidade das máquinas onde diversos tipos de jogos podem ser levados a cabo. Ainda que haja outras designações, usadas noutros países e geralmente referentes, cada um deles, a um tipo específico de jogo, o nome, e por isso o empregamos aqui, é também o mais usado internacionalmente (Dickerson, 1996: 154, 164). O termo mais usado pelos próprios jogadores durante o trabalho de campo foi a palavra “máquinas”. A palavra e o conceito sugerem a necessidade de uma aproximação à relação entre jogadores e máquinas, ou, nos termos de Bruno Latour, de uma antropologia simétrica que – para o que nos ocupa e mantendo a polissemia do termo “objeto” – poderia ser resumida na asserção seguinte: “Possuímos centenas de mitos contando como o sujeito [...] construiu o objeto [...] Não temos, entretanto, nada para nos contar o outro aspeto da história: como o objeto faz o sujeito” (1994: 81).

a verdade é que a revelação de tal enfermidade como sendo para toda a vida – e é assim que os Anónimos a definem, projetando-a como não tendo cura –, é passível de trazer outras consequências. Uma das habituais participantes no grupo das FA diz que, se esta conceção, a ela transmitida na primeira reunião em que esteve presente, a libertou daquilo que definiu como o “grande peso da culpa” que sentia face ao filho, a verdade, complementa, é que também ficou “angustiada” por saber que teria de lidar com tal situação durante o resto da sua vida. Ou seja, e no que pelo menos diz respeito aos familiares dos jogadores, a ambivalência pode estar presente mesmo quando, com argúcia, Gregory Bateson explica como a aproximação deste coletivo de autoajuda permite encarar de outra maneira a culpa presente nos jogadores e respetivos familiares e, assim, naquilo que isso releva diretamente de uma ordem moral, neutralizar os seus efeitos, mobilizando agora para a ação do cotidiano a totalidade dos recursos, eventualmente terapêuticos, presentes nas relações entre uns e outros (1971)<sup>13</sup>.

Na sua etnografia sobre os Anónimos, Catarina Fróis bem explica como o que é definido como doença constitui um estado que é “aceite axiomáticamente” e que aqueles “procuram até não tomar parte nessa discussão, negando expressamente [...] a sua validade” (id., *ibid.*: 138). Ela não se configura, no entanto, como resultado que a torna imediata e inequivocamente operatória. Constitui uma aprendizagem que decorre das suas aplicação e enunciação continuadas na prática das partilhas. Num aspeto tem esta autora inteira razão: aceitar que o jogo é uma doença não exige que se tenham de conhecer os mecanismos que a definem enquanto tal. Razão pela qual os Anónimos têm podido manter as suas práticas independentemente das mudanças ocorridas nessa definição.

O alívio exprimido pelo pai do jogador acima referido apenas permite concluir que a aprendizagem da nova categoria o mobilizou para a participação num processo com determinadas características. Ou, dito de outra maneira, a revelação da doença constitui o momento que lhe tornou possível dar início a uma mudança de perspetiva. Bem conscientes disso, alguns dos presentes foram enfáticos na forma como, ainda na sala da reunião, se lhe dirigem: “volte que isto resulta!”. À falta de um recém-chegado, os participantes repetem para si próprios este mesmo apelo, enunciando-o em unísono.

---

<sup>13</sup> Os pais dos jogadores falam da maneira como o jogo é vivido por eles como resultado de eventual falha na educação dada aos filhos. É-lhes logo indicada a causa do jogo como sendo exterior à sua ação, razão pela qual qualquer recriminação se torna desnecessária. Por outro lado, o fato de o jogo compulsivo ser definido como uma doença para a vida – ou seja, tornando possível a sua paragem mas não a sua cura – permite precisamente que o esforço na abstinência seja levado a cabo sem nunca esquecer que, latente, o desejo de jogar pode ressurgir a qualquer o momento. Mais: a doença não permite que se jogue de forma controlada; voltar a jogar é, potencialmente, vir a jogar de forma compulsiva. Sobre esta característica e sobre a decorrente necessidade de se manter sempre abstinente – ainda a propósito do alcoolismo, por relação ao qual, como se viu, esta abordagem foi inicialmente criada –, Gilles Deleuze, fazendo apelo à análise do autor já referido, sintetiza: “Bateson mostrou como o ‘não bebo mais’ faz rigorosamente parte do alcoólatra, pois é a prova efetiva de que agora ele pode voltar a beber” (2016b: 160-161).

## A SALA

Ian Hacking debate os efeitos decorrentes de um processo de classificação, para o caso levado a cabo em crianças (1999: 100-124). A propósito da chamada hiperatividade, o autor mostra como, uma vez realizada e sem prejuízo do efeito que, no momento, possa ter sobre quem é objeto de tal classificação, ela passa a ter uma história, imbricada na “matriz mais ampla de instituições e práticas que [a] englobam” (id., *ibid.*: 103). A este propósito, e no que respeita à América do Norte, relembra:

[H]ouve um tempo em que crianças descritas como hiperativas eram colocadas em salas de aula [...] nas quais os estímulos eram minimizados, a fim de que [...] não tivessem ocasião para atividade em excesso. As carteiras eram afastadas umas das outras. As paredes não tinham decoração. As janelas tinham cortinas. A professora usava um vestido preto liso, sem ornamentos. As paredes eram desenhadas a fim de refletirem um mínimo de ruído (id., *ibid.*: 103).

Tendo em conta as grandes diferenças entre adultos e crianças, familiares ou não de jogadores, com práticas bem diferenciadas passíveis das apreciações as mais diversas, bem como as ocasiões em que tal possa vir a ocorrer, a discussão apenas pretende chamar a atenção para a importância que a dimensão situacional tem para o desdobramento de tais processos e para o que neles, e em muito grande medida, releva de uma componente performativa<sup>14</sup>. A ter em conta esta aproximação, vale a pena referir que o termo “reunião” é usado pelos integrantes dos Anónimos especialmente quando, dirigindo-se a potenciais participantes, alguém leva a cabo uma convocatória específica. Quando se trata de referir a sua ação em termos genéricos, estes, nomeadamente em conversas informais, referem-se às “salas” nas quais a sua atividade é realizada.

As reuniões regulares do grupo das FA realizam-se à noite. À medida que vão chegando ao local e após saudação a quem se encontra na portaria do edifício, os participantes cumprimentam-se e, eventualmente, dividem-se por conversas levadas a cabo numa espécie de átrio interior no qual existe um pequeno bar, à frente do qual se dispõem as respetivas mesas e cadeiras. Frequentemente, as conversas estendem a sua duração pelos corredores e pelos elevadores da instituição à qual a sala é alugada e para onde, através deles e na hora marcada – as vinte horas, como se viu –, todos se dirigem. Trata-se de uma divisão que, durante o dia, integra o piso no qual funcionam diferentes atividades, nomeadamente de carácter pedagógico. Até que seja dado o início formal ao encontro, a porta mantém-se aberta. Às carteiras aí existentes os presentes dão uma nova arrumação: quais módulos, são movidas para o centro da sala. Juntas, passam a formar uma mesa retangular à volta da qual, e deslocadas para

---

<sup>14</sup> O conceito de performance refere-se a situações que são constitutivas para as próprias pessoas que nelas participam – os rituais de aflição e passagem são uma entre outras –, *durante a, e através da, sua execução.*

esse fim, são colocadas as cadeiras onde os participantes virão a sentar-se. Retiradas de um contentor de plástico translúcido, desde a reunião precedente deixado arrumado no cimo do armário da sala, as publicações dos FA são colocadas lado a lado – com os vários exemplares de cada título acumulados numa pequena pilha – e dispostas no centro da mesa. A desenvoltura manifestada por certos participantes na prossecução sucessiva destas tarefas demonstra a sua familiaridade com a participação repetida em reuniões, sempre precedidas pela transformação da sala. Os sons produzidos – carteiras e cadeiras arrastadas, de mistura com as vozes dos presentes entregues às várias tarefas – cessam. A porta é fechada e todos se sentam.

No momento e rapidamente acordada entre os presentes, a coordenação dos trabalhos é atribuída a um dos participantes, geral mas não exclusivamente um dos mais assíduos, que designa – ou, caso esta se ofereça, aceita – a pessoa que irá dar início à reunião. Trata-se de alguém cuja frequência terá de ser apenas a necessária ao conhecimento dos passos que seguem. Ela traz para diante de si um exemplar de uma das publicações dispostas na mesa – as “Orientações Gerais” –, abre-o na página correspondente e, em voz alta, dá início à leitura de um texto de duas páginas, a “Abertura da Reunião”. Através de outros exemplares retirados da mesma pilha, os presentes acompanham-na em silêncio, até ao momento em que todos declamam em unísono a “Oração da Serenidade”<sup>15</sup>. A leitura em silêncio só voltará a ser interrompida quando, adiante e a pedido da leitora ou leitor designado, o participante sentado imediatamente à sua esquerda anuncia o primeiro nome. Noutra unísono, é saudado por todos. Seguindo sempre a esquerda de quem, na sua vez, faz este anúncio, a operação é repetida tantas vezes quantas as pessoas presentes<sup>16</sup>. Completada a roda, o texto remanescente volta a ser lido no modo inicial. Nalguns casos, a leitura estende-se a um dos Doze Passos, aquele com o ordinal correspondente ao número do mês no qual a reunião ocorre.

Virados para o centro da mesa, os participantes encontram-se em posição de ver e ser vistos pelos demais. Atentos, todos ouvirão em silêncio aquele que fala. Doravante,

<sup>15</sup> “Concedei-me Senhor, SERENIDADE para aceitar as coisas que não posso modificar; CORAGEM para modificar as que posso; e SABEDORIA para distinguir umas das outras. Seguimos a grafia da publicação acima referida, disponível, como se disse, nas reuniões dos FA (Jog-Anon, s.d.: 4). O momento do unísono é indicado no texto, onde a oração surge destacada. A vasta maioria dos participantes acaba por declamá-la de cor. Apesar da presença dos termos “Oração” e “Senhor”, os Anónimos repetem a qualquer recém-chegado que o seu programa não é “religioso”. Esse facto faz parte dos procedimentos relativos à abertura de todas as reuniões regulares sendo, para tanto, inscrito no texto que as introduz (Jog-Anon, s.d.: 5). Aqui, o segundo termo é suposto referir-se a um “Poder Superior” que pode ser definido “da forma como cada um o entende” (id., ibid.: 7). Para os que afirmam não ter religião, sugere-se frequentemente que tal poder possa ser encarado como correspondendo à “força do grupo”. Desta forma, o programa é referido como sendo “espiritual”. Sem prejuízo de proporem a outros membros a assunção daquela “força”, algumas das participantes das FA declaram-se católicas sendo que, por isso e para elas, esse Poder Superior remete para a divindade transcendente do cristianismo. O tema é objeto de discussão por Catarina Fróis (2009: 111-133).

<sup>16</sup> A título de exemplo: uma participante apresenta-se – “eu sou a Joana” – e todos respondem: “olá Joana”. Assim o queira, quem se apresenta pode aduzir ao anúncio do nome a designação do parentesco com um jogador: “eu sou a Joana, mulher de um jogador”. Quando a primeira pessoa que se apresenta o faz, as que se seguem tendem também a fazê-lo.

cada intervenção será feita seguindo a ordem de quem manifesta vontade para falar, sendo que o coordenador pode também sugerir e até mesmo estimular a intercessão de algum dos presentes. Em qualquer dos casos, não só não é permitida a interrupção de quem se encontra no uso da palavra como não será autorizado qualquer diálogo.

Às vinte e duas horas é dado início ao processo do fecho da reunião. Para tanto, é principiada a leitura de outro texto também integrado nas “Orientações Gerais”<sup>17</sup>. Em simultâneo, por iniciativa do tesoureiro e sem uma ordem pré estabelecida, é feito rodar pelos participantes um pequeno saco opaco no qual é recolhido o dinheiro que corresponde às “contribuições” dos presentes<sup>18</sup>. Com uma nova declamação em uníssono da “Oração da Serenidade”, a reunião chega formalmente ao seu termo. A ele se seguirá o apelo dirigido à participação em futuras reuniões.

A partir deste momento, são realizados no sentido inverso os procedimentos levados a cabo antes do início formal da reunião: todos se levantam, entregando-se de imediato à arrumação da sala de acordo com a disposição inicial, após o que é percorrido o caminho que leva ao exterior do edifício. Na rua, e sem prejuízo da ocorrência de mais ou menos longas trocas de impressões levadas a cabo nas escadas exteriores do edifício ou no passeio a elas fronteiro, os participantes tendem a dirigir-se para os meios de transporte que os levarão aos lugares de morada.

## DINHEIRO

Em qualquer dos casos referenciados no trabalho de campo, quando se fala de jogo, fala-se de jogo a dinheiro. Assim anunciada, esta última designação – dinheiro – constitui uma categoria muito genérica. No plano etnográfico, e como domínio empírico no qual a categoria parece exprimir-se, é comum ver emergir as diferenças a serem encontradas, por exemplo, nos usos diários referentes ao numerário, nas práticas observadas a propósito do uso dos diferentes tipos de cartões eletrónicos ou nos exercícios de numeração relacionados com contas bancárias. No entanto, manipular notas e moedas não é a mesma coisa que manipular um cartão eletrónico, da mesma forma que a contagem de numerário levada a cabo numa loja e dirigida a um ato de compra não remete para a mesma temporalidade associada às contagens

<sup>17</sup> “Encerramento da Reunião” (Jog-Anon, s.d.: 6).

<sup>18</sup> “Os que vierem pela primeira vez não contribuem” (Jog-Anon, s.d.: 6). A autonomia financeira de cada grupo faz destas contribuições as únicas verbas disponíveis para as despesas relativas ao seu funcionamento, a saber, o pagamento do aluguer da sala e a eventual reprodução da literatura dos Anónimos. O dinheiro doado é recolhido e contabilizado por quem desempenha a função de tesoureiro. Qualquer membro do grupo pode ter acesso a esta contabilidade. Com a exceção destas contribuições voluntárias, a participação nas atividades dos Anónimos é completamente gratuita.

que, por exemplo, têm por centro as avaliações sucessivas efetuadas durante um período de tempo, e relativas ao dinheiro disponível em conta bancária.

Todas estas instâncias são passíveis de ser abarcadas pela categoria “dinheiro” e, no entanto, enquanto operações discretas, sugerem desde logo temporalidades, posturas corporais e socialidades bem diferenciadas. Do ponto de vantagem fornecido por esta multiplicidade, o dinheiro vem, assim e nas palavras de Marshall Sahlins, a constituir “um conceito totalmente esquivo” (2002: 30).

Para o que aqui se apresenta, bastará referir que a vida dos jogadores a que ele se refere, e como muitas outras pessoas, se desenrola também na circulação por todas aquelas modalidades. A constatação da presença destas formas refere-se apenas a um primeiro registo. Deverá ainda, sobretudo e para o que aqui nos ocupa, ser tido em conta o que dele releva como objeto de experiência. Para este efeito, convoca-se a reflexão de Walter Benjamin sobre o que designa como “distração” (2008 [1936]), ou seja, e na revisitação realizada por Michael Taussig, “o tipo de visão periférica esvoaçante e escassamente consciente”, resultado da “vida moderna”, do que nela se cruzam a cidade e respetiva mobilidade, o tipo de organização económica e a tecnologia (1991: 148). A fácil reprodução e a profusão de imagens daí decorrentes tornou-as omnipresentes e fugazes e, nessa medida, impossíveis de ser contempladas. Assim, e agora a propósito da relação entre as coisas e as imagens delas oferecidas pela fugaz e omnipresente publicidade – que se dirige a destinatários as mais das vezes colocados em situações nas quais, face a ela, se encontram escassamente conscientes –, Taussig aduz: “É o dinheiro, cujo poder reside no facto de *operar sobre nós visceralmente*, que nos impele para estas coisas” (id., *ibid.*: 151. Ênfase nossa). Estamos portanto a referir uma instância, eventualmente tátil, propriocetiva até (id. *Ibid.*: 149), que opera aquém e além da sua existência enquanto símbolo de valor<sup>19</sup>.

Na verdade, os Anónimos evitam nomear quantias concretas, sejam elas relativas a ganhos, como são os salários, ou a qualquer tipo de gastos. Explicam que isso se dirige à necessidade de manter uma igualdade estrita entre os seus membros, não sendo por essa via denunciadas as respetivas situações ou proveniências sociais. Muito raramente se ouve falar de verbas específicas nas reuniões<sup>20</sup>. Tal não quer dizer, como se verá adiante, que o dinheiro não esteja bem imbricado – afinal ele também opera visceralmente! – nos corpos dos jogadores e seus familiares<sup>21</sup>. Há até situações em

<sup>19</sup> Para uma interessante discussão sobre as questões relativas ao valor, v. Graeber, 2001. Para um exemplo do que Taussig descreve como a dimensão propriocetiva que integra a experiência do dinheiro, para o caso o numerário, v. Vasconcelos 2003: 79.

<sup>20</sup> Se alguém referir uma verba concreta, como pode ser o caso de um recém-aderente, essa pessoa é deixada falar sem interrupção. No entanto, essa quantia nunca voltará, numa reunião ou fora dela, a ser referida por qualquer outro membro. É com uma participação continuada que todos vão aprendendo a praticar esse evitamento.

<sup>21</sup> Explorando a direção apontada pelo discernimento de Benjamin e Taussig, entendemos o corpo no que ele também remete para a dimensão dos “*afetos* que atravessam cada espécie de corpo [...], das *afeções* ou encontros de que ele é capaz [...], suas potências e disposições” (Viveiros de Castro, 2015: 66. Sublinhado do autor).

que os implicados têm plena consciência deste facto. A este propósito, veja-se o acontecido depois da participação numa reunião das FA, momento em que é trazida para a discussão com a mulher de um jogador o conteúdo de uma partilha realizada durante aquele encontro. Tratava-se, precisamente, da referência à percepção da publicidade, estimulada pelo texto de Walter Benjamin acima referido e introduzida na discussão nos termos propostos por este autor. Não foi difícil à mulher que participava na conversa, e respondendo a uma pergunta sobre o que estaria implícito nesse tipo de imagens, afirmar prontamente: “o dinheiro!”. Para o que aqui nos ocupa, a compreensão da sua ação é aquela que resulta do que nos seus usos convoca a experiência neles imbricada<sup>22</sup>.

## FREQUÊNCIA

Caracterizando um padrão de participação nas “práticas ritualizadas” (Fainzang, 1996: 97-108) das Associações de Doze passos, e a propósito de uma das mulheres que entrevistou, Catarina Fróis refere, para os casos que coloca em evidência, a presença do que designa como uma “frequência prolongada” (id., *ibid.*: 89). Trata-se do padrão que resulta de um processo através do qual as presenças nas reuniões resultam da fixação de um conjunto de pessoas que, em certos casos durante anos, e mesmo após a recuperação do parente jogador, reitera a sua participação. A elas se juntam outras que, circulando, marcam a participação respetiva com uma presença muito esporádica. A organização mundial a que a Associação das Famílias Anónimas pertence projeta-se como sendo dirigida a familiares e amigos de jogadores compulsivos (Jog-Anon, s.d.: 1). É de notar, assim, a presença de pessoas que reclamam ter com um jogador particular uma relação de amizade, e que explicitam a vontade de ajudar o amigo em causa a dar um termo ao seu envolvimento com a reiteração no jogo. Trata-se, no entanto, de uma presença esporádica, correspondendo, na maioria dos casos, a uma prospeção sobre os recursos terapêuticos disponíveis, a que o amigo ou amiga em causa poderão eventualmente recorrer.

---

Ainda que por relação a uma problemática completamente distinta, releva-se o que nesta asserção releva da dimensão do encontro. As afeções podem, assim, ser equacionadas como “as capacidades que o corpo tem para afetar e ser afetado por outros corpos” (idem 2004: 6).

<sup>22</sup> Os jogadores usam o dinheiro como plataforma de acesso ao estado proporcionado pelo ato de jogar. Dito de outra maneira, o descentramento do valor resulta da centralidade dada à performance. Esta aproximação permite lançar uma luz sobre a alternância entre o estado correspondente a uma sessão de algumas horas de jogo – ou seja, a performance – e, depois de a ela ser dado um termo, a situação correspondente à tematização das consequências – também elas operando “visceralmente” – que, em termos de perdas cumulativas, se lhe seguem. O estado resultado dessa performance em *slot machines*, é nomeado por Schüll como “a zona” (2012).

Este padrão de participação estende-se também a familiares, sendo que a efemeridade de algumas participações constitui uma preocupação para os que protagonizam uma frequência mais prolongada. Estes argumentam que o programa dos Anónimos, expresso nos “Doze Passos da Recuperação” (Jog-Anon, s.d.: 7), é concebido como uma intervenção de longo prazo – para a vida, dizem –, que não se compadece com a busca de soluções rápidas, na sua opinião procuradas pela maioria.

Como resultado do processo que resulta da dinâmica entre permanência e circulação, o que vem a ocorrer é que o conjunto dos mais assíduos é constituído por mulheres, maioritariamente casadas com, ou mães de, jogadores em recuperação, também eles, e na sua maioria, integrados nas atividades dos JA. Trata-se, portanto, de relações constituídas e avaliadas a partir de uma situação em que a reiteração no jogo coincide ou coincidiu com um período mais ou menos longo de coabitação. Casos há em que a presença nas reuniões cessa assim que a relação que motivara a participação sofre uma alteração profunda. Tal é a situação de uma mulher que frequenta um conjunto de reuniões a pedido do sogro. Também presente, este complementa a comparência de ambos com a do filho nos JA, que iniciara a abstinência após um itinerário de vários anos como jogador. Tinha como objetivo manifesto e complementar “salvar o casamento” do filho. Consumada a rutura – e dado termo à coabitação –, a mulher em causa, que até aí participara em todos os encontros, abandona a frequência das reuniões. O sogro fá-lo-ia poucos meses depois. As domesticidades e o recorte de género que lhes está associado vêm a produzir e regular a participação mais ou menos prolongada nos grupos de FA.

Veja-se agora a situação de um homem e da sua mulher, pais de um rapaz, Raul, que encontrara o seu primeiro trabalho numa loja de uma conhecida cadeia de supermercados. Com opinião forte sobre a necessidade da fazer poupanças e instando o filho a fazê-las, os progenitores, através do controlo da sua conta bancária, verificam que este não as realizava. E descobrem que empregava uma parte do salário em jogo *online*. A sua participação no grupo pretende alcançar dois objetivos: primeiro e uma vez que o rapaz se recusa a aceitar que é jogador, que alguém do grupo dos FA os ajudasse, presencialmente, a confrontar o filho com o tipo de jogo que levava a cabo; segundo, que este participasse nas reuniões dos JA. Não conseguindo o que queria em relação ao primeiro ponto e num primeiro momento, o casal deixa de frequentar as reuniões. A situação é interessante por duas razões. Em primeiro lugar, a atitude destes pais enquadra-se no, e reforça o, tropo explicitamente referido pelos participantes mais assíduos quando da presença de recém-chegados nas reuniões: o “amor firme”. A par da enunciação e aprendizagem do jogo como doença, trata-se do primeiro operador simbólico dirigido à mudança da relação com o jogador. A categoria implica desde logo a aceitação da impotência face ao desejo de jogar do parente – o primeiro dos Doze Passos –, postulando que este apenas pode mudar por iniciativa própria. Deste modo, a atenção já não se orienta para a pessoa que joga – é precisamente o imbricamento com as suas necessidades que deve ser objeto de rutura

– mas para o etograma que constitui a interação com ele<sup>23</sup>. A firmeza destes pais contrasta com a maioria dos recém-chegados, razão pela qual, sem mais, se torna difícil compreender a razão pela qual deixam de marcar a sua presença nas reuniões<sup>24</sup>. É outro o operador – “bater no fundo do poço” – que o explica e, simultaneamente, convoca a segunda ordem de razões. Deixar de participar na mobilização dos recursos necessários à prática do jogo tem como objetivo manifesto o isolamento do jogador com as respetivas dificuldades, especialmente as que decorrem da angariação de mais dinheiro. Escute-se António a propósito do seu itinerário: “isto começa devagar e atinge dimensões desproporcionadas.” Segmento de uma partilha realizada no contexto de uma Reunião Aberta, a frase dá conta de um processo que, na sua opinião, veio a desembocar numa situação que o próprio considera desesperada. Explica que vivia com os pais e que “tinha uma boa vida”: “trabalhava numa grande empresa e ganhava bem”. Depois de um período de anos nos quais o jogo é levado a cabo principalmente com a aplicação dos recursos proporcionados pelo salário e pelos ganhos obtidos no próprio jogo, fala de “criar créditos” como uma outra “fase”. A certa altura, resume,

Já não conseguia créditos. A prestação [referente ao serviço da dívida entretanto contraída] já era mais alta que o ordenado. [...] Tinha de pedir dinheiro emprestado à minha mãe [...] A minha irmã também emprestou e joguei com o subsídio de Natal. Em Dezembro tinha cinquenta euros no bolso. E como era para ir trabalhar, para comer? Bato no fundo.

A expressão “bater no fundo do poço”, ou simplesmente “bater no fundo”, designa a altura em que o jogador se encontra colocado na situação em que se torna muito difícil projetar como até aí a sua existência enquanto jogador. Ao contrário de António, que pediu ajuda, Raul continua a insistir que tem controlo sobre a forma como joga. Recusa-se a aceitar que bateu no fundo. Sem esse reconhecimento, e independentemente do facto de não participarem em situações nas quais, e como pretendiam os seus pais, são chamados a reforçar uma ação externa dos outros membros da irmandade, os Anónimos duvidam que a paragem seja possível. Não por acaso, a “teimosia” relatada pelo pai foi imediatamente interpretada como o melhor índice de que ainda não batera no fundo, ou seja, que não estavam reunidas as condições para que fosse dado o início à abstinência.

<sup>23</sup> É esta rutura que constitui a prática do amor-firme. Ou seja, do que se trata é da capacidade para contrariar o jogador naquilo que são as práticas que resultam das suas necessidades, principalmente as que se dirigem à continuação do jogo. Face às situações concretas dos seus integrantes, os membros das FA insistem que tal rutura constitui um processo, pelo que propõem a um recém-chegado que ele vá contrariando o “seu adicto” apenas naquilo que sabe estar em condições de poder cumprir. Trata-se de uma prática de pequenos passos nos quais é exercitada uma capacidade crescente para contrariar as pretensões do jogador e, assim, ir modificando os quadros relacionais que vieram a acomodar tais pretensões.

<sup>24</sup> Viriam a fazê-lo num grupo a operar numa outra zona, agora nos arredores de Lisboa.

## DÍVIDAS

No que o conceito remete para a dimensão temporal, o termo “dívida” deve ser usado no plural. Referimo-nos em concreto a itinerários de jogo nos quais, como é o caso de António, é apresentada uma dívida contraída à mãe e irmã, por contraste com as assumidas a organizações financeiras. A primeira remete para a inserção numa ordem que pré existe o momento em que tal dívida é contraída – daí assumir com frequência a linguagem da dádiva –, sendo que a segunda se enquadra na “ideologia utilitária do ator individual e do livre arbítrio” (Guyer, 2012: 492). Por relação à obrigação dos respetivos pagamentos, a referência serve para colocar em evidência a presença de diferentes temporalidades: na primeira, estribada numa reciprocidade que configura uma “dívida existencial” (Graeber, 2011: 57), do que se trata é de uma “temporalidade indeterminada” (Guyer, 2012: 495), sendo que, na segunda, enquadrada pela mutualidade, se está perante uma temporalidade que remete diretamente para o calendário (id., *ibid.*: 499-500). A narrativa de António explicita uma sucessão na qual se encontra a diferença entre uma e a outra e as circunstâncias em que, sobrepostas e concatenadas, elas se lhe apresentam com efeito cumulativo. Apesar de manterem uma autonomia que se exprime em situações nas quais surgem como relativamente irreduzíveis, as temporalidades e as socialidades em presença integram aqui a complexidade das circunstâncias em que António bateu no fundo<sup>25</sup>.

Sem prejuízo da análise do imbricamento e concatenação das dívidas colocadas em presença, o dinheiro e os seus usos colocam um desafio analítico tanto mais interessante quanto jogadores e familiares caracterizam o desenvolvimento dos itinerários de jogo como correspondendo a um processo no qual, dizem, se “perde a noção do valor do dinheiro”. O que quer isto dizer? Ou, ainda melhor – e projetando-o como não se reduzindo à expressão de valor –, o que é que, e em simultâneo, o enunciado oculta? Estas perguntas tornam-se, e por duas razões, ainda mais pertinentes quando, por um lado, se verifica como, na prática do chamado jogo compulsivo, os seus usos tendem a ocupar uma parte considerável da atenção a que corresponde o quotidiano dos jogadores, sendo que, por outro, a tal presença e no decorrer da pesquisa etnográfica, vem a corresponder, aquém ou além da referência a quantias específicas, um evidente embaraço em explicitar pormenores sobre esse domínio.

O dinheiro e a sua circulação também podem ser analisados no âmbito mais vasto das “ordens transacionais” das quais ele faz parte (Parry & Bloch, 1989: 28-30). E uma das características que diferencia estas ordens remete precisamente para o curto e o longo prazo, quer dizer, para as diferentes escalas temporais nas quais as transações

---

<sup>25</sup> Para uma discussão sobre as práticas do quotidiano que colocam em relação temporalidades diversas, v. Munn 1992. Para uma aplicação desta abordagem a um comportamento aditivo, para o caso o uso de heroína, v. Vasconcelos 2003: 89-131.

vêm a ocorrer: a circulação tende a ser objeto de uma avaliação particularmente negativa sempre que as perdas do curto prazo são avaliadas como comprometendo as transações que ocorrem como resultado de uma ordem que é suposto persistir no longo prazo (id., *ibid.*: 23-30). Desta forma, é corrente ouvir aos membros dos Anónimos que a perda de dinheiro num ato isolado, e assim considerado lúdico, apenas constitui uma forma de diversão, tornando-se perigosa quando, e agora sobre os processos de reiteração no jogo, as perdas – e até os ganhos – comprometem a mais longo prazo a viabilidade do que, por exemplo, é considerada uma boa ordem doméstica<sup>26</sup>. Se os usos do dinheiro forem pensados como pontos de articulação entre ordens transacionais de curto e longo prazo, então e implicitamente, é isso mesmo que está em causa numa poupança, como a exigida pelos pais do Raul. Aqui como noutros casos, e por isso encarada em si mesma como virtude, uma quantidade é passível de se constituir numa qualidade (Maurer, 2006: 24-25). De facto, o processo a que correspondem muitos usos do dinheiro remete para uma dimensão existencial, bem presente na atividade dos Anónimos<sup>27</sup>.

## FREQUÊNCIA PROLONGADA

É exatamente porque ele se apresenta como domínio de experiência que é impossível falar do dinheiro sem referir as relações que impregnam os seus usos (Strathern, 2014b: 296-298). António não consegue dar conta das dificuldades encontradas na fase de jogo anterior à abstinência sem referir os empréstimos contraídos à mãe e à irmã. Por sua vez, e por relação a Raul, são os pais que revelam ao grupo as práticas do filho respetivo. É aliás esta condição, a de pais, que legitima a sua participação nas FA.

Rosa é casada com um jogador e a sua participação de anos nas reuniões inicia-se durante o itinerário de jogo do marido. Pela sua parte, é corrosiva quando diz ter aprendido a reagir negativamente ao termo “jogo”, mesmo quando o vocábulo, enquanto homonímia, se refere a um conjunto de objetos, como seja o caso de um

---

<sup>26</sup> Quando levado a cabo com o objetivo de ganhar dinheiro, o jogo teria vindo a ser regulado por uma economia moral bem caracterizada em Panasitti e Schüll 1994. Esta situação tem sido objeto de mudanças. É esse, aliás, o argumento destes autores. Acompanhando transformações ocorridas no panorama económico global a partir dos anos oitenta do século passado, nomeadamente na redefinição da legitimidade de atividades até aí sujeitas a forte sanção moral, aquela economia tem vindo a estar sujeita a transformações muito relevantes. A este propósito e a título de exemplo, v. Alvarez 1984: 135, apud Crump, 1997: 175, nr 18.

<sup>27</sup> O dinheiro e os seus usos não remetem, em si mesmos, para qualquer dimensão ontológica. Sobre as várias formas do dinheiro, no que delas decorre também do exercício de diferentes capacidades e poderes, ver a muito útil reflexão levada a cabo em Deleuze 2016a: 15-16. Esta última aproximação é passível até de dar alguma luz ao processo reiterado do jogo e à capacidade desenvolvida pelos jogadores para espalhar pelas, e gerir a partir das, formas acima descritas os ganhos e as perdas entretanto registadas. Como se viu, e estando a falar de jogadores comuns, com rendimentos comuns – o autor refere também as capacidades de banqueiros –, tal capacidade tem um limite.

jogo de naperons ou de lençóis. Detesta a palavra, pura e simplesmente. Nos pormenores sobre a vida doméstica levada a cabo durante “a fase ativa de jogo” daquele familiar, nomeadamente no que aos usos do dinheiro diz respeito e em registo extensível a todos os outros depoimentos, dá conta de um padrão de coabitação bem caracterizado pelo que Bhrigupati Singh designa como “intimidade agonística” (2014: 171)<sup>28</sup>.

Na verdade, Rosa continua a detestar a palavra, mesmo depois de o marido ter abandonado a prática do jogo e ter aderido aos JA. Mais, numa reunião realizada não muito tempo após a paragem do cônjuge faz uma afirmação na qual, explicitamente e em jeito de balanço, lamenta não ter encontrado no casamento a “proteção” que dele esperava. É logo secundada por outra participante que avalia o próprio matrimónio exatamente nos mesmos termos. Tal como a generalidade dos participantes, estas posturas mantêm alguns dos traços que haviam marcado a presença no grupo durante a fase ativa de jogo dos familiares. Dito de outra forma, num quadro que resulta do que é definido como “um estado físico imanente, um estado que não tem outro destino a não ser se perpetuar indefinidamente” (Côrtes, 2012: 72), do que se trata é de encontrar uma aproximação que dê conta de situações nas quais a mudança – afinal os maridos de Rosa e da mulher que a secundou deixaram mesmo de jogar! – vem a coexistir com expectativas relativamente inalteradas face à maneira como o devir é apresentado. Trata-se, portanto, de apreciar esta tensão como terreno a partir do qual surgem “potencialidades ambivalentes” (Singh, 2014: 166).

De uma forma geral, qualquer situação nova na vida dos jogadores abstinentes ou em recuperação é passível de ser avaliada como potencialmente perigosa. Veja-se a partilha de Maria, reformada e morando sozinha, agora que o sobrinho – o jogador em questão —, que ela educou “como filho”, se encontra a trabalhar no estrangeiro. A partilha vem a ocorrer depois de um período de ausências nas reuniões e é efetivada no momento em que o seu familiar se encontra em Portugal, de férias. Referindo-se às prendas dadas por este homem aos seus próprios sobrinhos, a participante reproduz agora o que já lhe dissera pessoalmente: “não é preciso dar prendas de oitenta euros; basta dar um dinheirinho – vinte euros – para que a coisa possa ser feita”. Ainda que a poupança como virtude moral não esteja arredada da preocupação que origina o comentário, o que esta mulher afirma recear é que o padrão a que se refere este tipo concreto e bem situado de gastos possa induzir uma situação na qual

---

<sup>28</sup> O conceito reporta à violência que vem a eclodir numa região da Índia como resultado das “hierarquias de casta e tribo [que] estão presentes e, *simultaneamente*, são profundamente contestadas” (id., *ibid.*: 171. Sublinhado nosso). Salvaguardando as óbvias diferenças, nomeadamente no que à escala diz respeito – trata-se aqui de dinâmicas domésticas e não conflitos que ocorrem a um nível regional –, afirmamos a pertinência do conceito para a análise do que aqui nos ocupa. E fazemo-lo por duas razões. A primeira porque em ambos os registos se constata “a copresença de modos de conflito e coabitação”. A segunda porque nos apresenta a vantagem de induzir um exercício analítico “sem predisposição para uma negação da oposição ou para uma afirmação comunitária” (id., *ibid.*: 171). Ainda que as questões relativas ao conceito “comunidade” não seja, aqui, sujeita a escrutínio, cf. Strathern 2014a: 133-157 para uma discussão sobre o significado desta categoria em diferentes situações sócio culturais.

o sobrinho volte a jogar. Trata-se de uma partilha na qual é estabelecida uma relação entre a situação que lhe causa esta preocupação mais recente e um conjunto de atitudes deste seu familiar, reportadas a um passado concomitante à fase ativa de jogo. Assim, o episódio vem a atribuir um sentido a outras ocorrências, que a narrativa se encarrega de explicitar: a mulher em causa vem a procurar na garagem algumas peças de roupa aí guardadas pelo familiar – “roupas caras, de marca” –, na sequência do pedido que, do estrangeiro, este lhe fizera para que esse vestuário fosse doado. No momento e na mesma divisão encontra uns recibos há já um tempo guardados pelo sobrinho, e correspondentes aos pagamentos realizados a instituições de crédito às quais contrairá os empréstimos necessários à reiteração do jogo. A estória encarrega-se de estabelecer uma relação entre o preço putativo do vestuário, o conjunto dos pagamentos então levados a cabo e, agora, o valor das prendas. A narrativa constitui-se assim numa metonímia que trata as diferentes situações como uma espécie de signos contíguos à prática do jogo. Esta contiguidade entre as diferentes condutas, “por mais díspares e distantes que sejam”, vem, por sua vez, a fornecer a “espécie de fundo unitário que as explica” (Côrtes, 2012: 74). E é este processo que remete qualquer situação nova para um tipo de latência na qual a “recaída” se torna sempre possível<sup>29</sup>.

As situações de perigo potencial estendem-se à avaliação que decorre de qualquer mudança operada no seu quadro relacional. Através de uma partilha levada a efeito em reunião posterior, Maria comenta o facto de o sobrinho ter encontrado no país em que trabalha uma nova namorada. Sabendo que planeiam ambos umas férias em Portugal, fica inquieta por não saber se deve ou não falar-lhe “no problema do jogo”. Sabendo-se tímida e lacónica – participa em muitas reuniões sem nada dizer –, estende esta inquietude à antevisão de uma situação na qual terá de interagir com alguém que não conhece. Sobre isso afirma não saber o que dizer numa conversa que eventualmente se venha a prolongar para além do tema do jogo. O que tal formulação tem de revelador é que ela já não se dirige à explicitação de como o jogo influenciou na situação relativa à coabitação com ele. Através da referência a uma pessoa que não conhece e à maneira como, apreensiva, especula sobre como será a interação com ela, do que agora se trata é de algo bem diferente. Trata-se de tornar a memória discursiva do jogo como um dos elementos instituintes da imaginação de uma relação ainda por vir.

Mais de um ano passado sobre as reuniões nas quais Maria partilhou aquela apreensão, o sobrinho e a namorada vieram passar as férias a Portugal. A experiência deste período faz com que estime a companheira do seu familiar como sendo uma pessoa encantadora, que considere terem as férias corrido muito bem e que, por isso, as avalie como tendo correspondido a um bom período para todos os envolvidos. Esta

<sup>29</sup> O termo “recaída” reporta a retoma da prática do jogo após um período mais ou menos prolongado de abstinência ou recuperação. Refere quer um ato isolado, quer o período que, eventualmente, se lhe siga.

avaliação é recebida pelas integrantes do grupo de FA com uma grande alegria. Quer as preocupações explicitadas por esta mulher, quer a forma como depois se refere ao período das férias e, ainda, o modo como o grupo agrega e aprecia tal alusão, demonstram que o processo a que corresponde a participação nos Anónimos não corresponde a uma experiência que integre uma ação e uma avaliação que se desenvolvem num “regime paranoico” de signos (Deleuze, 2016a: 18-19). Para melhor compreender o período de frequência prolongada a que se refere esta secção deverá ser tido mais uma vez em conta aquilo que os FA esperam da participação no grupo. No início, a principal motivação está ainda centrada na ação do parente que motivou a adesão. Na verdade, e mesmo relevando as mudanças operadas na vida do jogador, no que nesta se relaciona com uma trajetória entre a abstinência e a recuperação, a atenção dada pelo parente à, e a tensão criada pela, possibilidade de uma recaída mantêm-se, sobretudo nas situações por ele consideradas particularmente perigosas. Ou seja, e para voltar à formulação de Singh, “as agonísticas e as intimidades podem atravessar diferentes *intensidades*” deixando sempre “em aberto a possibilidade de um futuro partilhado e contestado” (2014: 171. Sublinhado do autor). Concomitantemente às transformações operadas nos jogadores, o que vai passando a estar também em causa é a adesão à parte do programa que coloca a atenção nas necessidades das próprias participantes. Face à presença do jogo na vida dos respetivos parentes – experienciada como constituindo um alerta permanente no parente-que-joga –, a participação nas FA, recentrando o objeto desta atenção, pode ser caracterizada, e ao contrário do que vinha acontecendo até aí, como passível de promover uma mudança na qual a ameaça de recaída não evita a emergência do que Biehl e Locke denominam “a paixão pelo possível” (2010: 319).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que com aproximações diferentes e perseguindo argumentos bem diversos, quer Gerda Reith (1999: 136-138), quer Natasha Shüll (2012: 1-2) abordam a repetição como uma das principais características do jogo. Para esta última, tal repetição constitui mesmo a estrutura que melhor explica a prática do chamado jogo patológico: face às muitas contingências da vida, o estado a que o jogador ou jogadora vêm a ter acesso através da execução repetida e repetitiva do jogo corresponde à única situação que eles vêm a experienciar como certa e absolutamente previsível. Independentemente do que possa motivar o início das suas trajetórias, altura durante a qual ele ou ela vêm a jogar para ganhar dinheiro, o que vem a seguir-se será uma situação na qual um ou a outra jogam para continuar a jogar (id. *ibid.*: 1-2)<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> No caso das *slot machines* – esta autora fez trabalho de campo em Las Vegas –, e do muito rápido desdobramento do jogo aí levado a cabo, o fluxo do jogo, *indiferente a ganhos ou perdas*, como confirmam alguns

Por paradoxal que possa parecer, há uma certa isomorfia entre esta prática do jogo e a dos Anónimos. Poder-se-ia até argumentar que reside justamente aí uma parte da sua eficácia<sup>31</sup>. Assim, e quando é referido o momento em que querem iniciar e manter a respetiva paragem, os jogadores são aconselhados a substituir o jogo pela participação repetida nos encontros daquela organização. Podendo, para isso, circular entre vários grupos de JA existentes numa mesma zona, o que está em causa é, para os primeiros três meses, a prossecução e performance do lema “noventa dias, noventa reuniões”. Cada uma destas reuniões obedecerá, como se viu, a uma organização totalmente padronizada. Também aqui, agora numa diferente direção, o jogador é confrontado com dois ciclos temporais. Recursivos, correspondem ao imbricamento de duas temporalidades diferenciadas: no curto prazo já não está em causa a performance do jogo, antes imperam as partilhas dirigidas à continuidade da abstinência e aos perigos da recaída; no longo prazo, já não se trata da impossível gestão das dívidas mas, e plasmadas nos Doze Passos – tantos quantos os meses de um ano –, as reflexões referentes à mudança, à reconstituição moral das relações consideradas mais significativas, ou seja, a uma parte daquilo que este coletivo define como recuperação. Ao contrário do observado no decorrer do itinerário de jogo, sobretudo na sua parte final, tais temporalidades tenderão a deixar de ser conflituais.

---

dos nossos entrevistados e desde que haja dinheiro para tal, é, no caso português, mantido até à hora de encerramento da sala do casino onde as máquinas se encontram. Casos há em que a busca do fluxo continua para além dessa hora, nomeadamente através do uso do computador e do jogo *online*. Tal é o caso de uma das mulheres entrevistadas e que refere esta extensão como um simulacro da operação das máquinas, nomeadamente dos estímulos sensoriais por elas produzidos e mimetizados pelo computador. Importante referir a este propósito que se tratava de uma extensão sem que a pessoa em causa jogasse a dinheiro. Referiu que tinha muito medo de usar o cartão eletrónico em operações na Internet. Ou seja, nem sempre a fronteira entre as categorias definidas como *gambling* e *gaming* – ao contrário da primeira, esta última não envolve qualquer ganho, nomeadamente em dinheiro –, são nítidas ou mutuamente exclusivas. No que à situação aqui relevada diz respeito, tais categorias têm de ser analisadas em processo.

<sup>31</sup> Trata-se de uma hipótese que abarca uma discussão fascinante: até que ponto uma mudança pode ou não ser operada a partir de um hábito. Trata-se, portanto, da discussão sobre o que é “hábito” e o que é “mudança”, há muito presente, e bem persistente, na cultura ocidental, nomeadamente filosófica. A este propósito, v. Ravaisson 2008. Trata-se de uma tradução do texto seminal deste autor, “De l’Habitude”, publicado pela primeira vez ainda no Século XIX.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

As traduções de obras citadas em línguas estrangeiras são da responsabilidade do autor.

Alvarez, A. (1984). *The biggest Game in Town*. Londres: Fontana.

Antunes de Campos, Edmilson (2010). *Nosso Remédio É a Palavra'. Uma Etnografia Sobre o Modelo Terapêutico de Alcoólicos Anônimos*. Rio de Janeiro: Fiocruz.

Antze, Paul (2003). Symbolic Action in Alcoholics Anonymous. *In Constructive Drinking. Perspectives on Drink from Anthropology*. Mary Douglas Collected Works, Vol. X, Londres e Nova York, Routledge, 149-181.

Bateson, Gregory (1971). The Cybernetics of "Self". A Theory of Alcoholism. *In Steps to an Ecology of Mind*. Jason Aronson, Northvale (NJ) e Londres, 225-243.

Benjamin, Walter (2008 [1936]). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Londres: Penguin.

Biehl, João, and Peter Locke (2010). Deleuze and the Anthropology of Becoming. *Current Anthropology*, 51(3), 317-351.

Brandt, Allan (1997). Behavior, Disease, and Health in the Twentieth-Century United States. The Moral Valence of Individual Risk. *In Morality + Health*, Allan Brandt and Paul Rozin, eds., Nova Iorque, Routledge, 53-77.

Conrad, Peter, and Joseph Schneider (1992). *Deviance and Medicalization. From Badness to Sickness*. Filadélfia, Temple University Press.

Côrtes, Mariana M. P. (2012). *Diabo e Fluoxetina. Formas de Gestão da Diferença*. Policopiado, tese de doutoramento, Campinas, UNICAMP

Crump, Thomas (1997). *The Anthropology of Numbers*. Cambridge, Cambridge University Press.

Deleuze, Gilles (2016a). Dois Regimes de Loucos. *In Dois Regimes de Loucos. Textos e Entrevistas (1975-1995)*. São Paulo, Editora 34, 15-21.

Deleuze, Gilles (2016b). Duas Questões Sobre a Droga. *In Dois Regimes de Loucos. Textos e Entrevistas (1975-1995)*. São Paulo, Editora 34, 158-162.

Dickerson, Mark (1996). Why 'Slots' Equals 'Grind' in Any Language. The cross-cultural popularity of the slot machine. *In Gambling Cultures. Studies in History and Interpretation*. Londres e Nova Iorque, Routledge, 152-166.

- Eisenberg, Leon (1977). Disease and Illness. Distinctions between Professional and Popular Ideas of Sickness. *Culture, Medicine and Psychiatry*, 1, 9-23.
- Fainzang, Sylvie (1996). *Ethnologie des Anciens Alcooliques. La Liberté ou la Mort*. Paris, Presses Universitaires de France.
- Ferentzy, Peter, and Nigel Turner (2013). *The History of Problem Gambling*. Nova Iorque, Springer.
- Fróis, Catarina (2009). *Dependência, Estigma e Anonimato nas Associações de 12 Passos*. Lisboa, Imprensa de Ciências Sociais.
- Fuery, Patrick (1995). *Theories of Desire*. Melbourne. Melbourne University Press.
- Graeber, David (2001). *Toward an Anthropological Theory of Value. The False Coin of our Own Dreams*. Nova Iorque, Palgrave.
- Graeber, David (2011). *Debt. The First Five Thousand Years*. Brooklyn, Melville Publishing House.
- Guyer, Jane (2012). Obligation, Binding, Debt and Responsibility: Provocations about Temporality from Two New Sources. *Social Anthropology*, 20(4), 491-501.
- Hacking, Ian (1999). *The Social Construction of What?*. Cambridge (Mass.), Harvard University Press.
- Helman, Cecil (2003). Cuidado e Cura: Os Setores de Assistência à Saúde. In *Cultura, Saúde e Doença*. São Paulo, Artmed, 71-107.
- Ingold, Tim (2011). *Being Alive. Essays on Movement, Knowledge and Description*. Londres, Routledge.
- Jog-Anon - Famílias em Acção (s.d.). *Orientações Gerais*. Policopiado, edição brasileira.
- Kleinman, Arthur (1997). *Writing at the Margin. Discourse Between Anthropology and Medicine*. Berkeley, University of California Press.
- Kleinman, Arthur (1988). *The Illness Narratives. Suffering, Healing, and the Human Condition*. Nova York: Basic Books.
- Kleinman, Arthur (1980). *Patients and healers in the context of culture*. Berkeley: University of California Press.
- Latour, Bruno (1994 [1991]). *Jamais fomos modernos. Ensaio de Antropologia Simétrica*. São Paulo: Editora 34.

- Lesieur, Henry R. and Sheila B. Blume (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144 (9), 1184-1188.
- Maurer, Bill (2006). The Anthropology of Money. *Annual Review of Anthropology*, 35, 15-36.
- Munn, Nancy (1992). The Cultural Anthropology of Time. *Annual Review of Anthropology*, 21, 93-123.
- Panasitti, Mike, and Natasha Schüll (1994). *Re-articulating the Moral Economy of Gambling*. Kroeber Anthropological Society Papers, 77, 65-102.
- Parry, Jonathan, and Maurice Bloch (1989) Introduction: Money and the morality of exchange. In *Money and the Morality of Exchange*. Jonathan Parry e Maurice Bloch, eds., Cambridge, Cambridge University Press, 1-32.
- Ravaisson, Félix (2008). *Of Habit*. Translation, Introduction and Commentary of Clare Carlisle and Mark Sinclair, Londres e Nova Iorque, Continuum.
- Reith, Gerda (1999). *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. Londres e Nova Iorque, Routledge.
- Sahlins, Marshall (2002). *Waiting for Foucault, Still*. Chicago, Prickly Paradigm Press.
- Saris, Jamie E. (2013). Committed to Will. What's at Stake for Anthropology in Addiction. In *Addiction Trajectories*, Eugene Raikhel and William Garriott, eds., Durham, Duke University Press, 263-283.
- Schüll, Natasha Dow (2012). *Addiction by Design. Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton, Princeton University Press.
- Schüll, Natasha Dow (2013). Balancing Acts. Gambling-Machine Addiction and the Double Bind of Therapeutics. In *Addiction Trajectories*, Durham, Duke University Press, 61-87.
- Singh, Bhrigupati (2014). How Concepts Make the World Look Different. Affirmative and Negative Genealogies of Thought. In *The Ground Between. Anthropologists Engage Philosophy*. Veena Das, Michael Jackson, Arthur Kleinman e Bhrigupati Singh, eds., Durham, Duke University Press, 159-187.
- Strathern, Marilyn (2014a). Os Limites da Autoantropologia. In *O Efeito Etnográfico*. São Paulo, Cosac Naify, 133-157.

Strathern, Marilyn (2014b). Cortando a Rede. *In O Efeito Etnográfico*. São Paulo, Cosac Naify, 295-319.

Taussig, Michael (1991). Tactility and Distraction. *Cultural Anthropology*, 6(2), 147-153.

Turner, Victor (1957). *Schism and Continuity in an African Society. A Study of Ndembu Village Life*. Manchester, Manchester University Press.

Turner, Victor (1969). *Ritual Process. Structure and Anti-Structure*. Nova Iorque, Routledge.

Turner, Victor (1986). Dewey, Dilthey, and Drama. An Essay in the Anthropology of Experience. *In The Anthropology of Experience*, Victor Tuner e Edward M. Bruner, eds., Urbana e Chicago, The University of Illinois Press, 33-44.

Vasconcelos, Luis Almeida (2003). *Heroína. Lisboa Como Território Psicotrópico nos Anos Noventa*. Lisboa, Imprensa de Ciências Sociais.

Viveiros de Castro, Eduardo (2004). Perspectival Anthropology and the Method of Controlled Equivocation. *Tipiti*, 2(1), 3-22.

Viveiros de Castro, Eduardo (2015). *Metafísicas Canibais*. São Paulo, Cosac Naify.

Este volume inaugura uma coleção de dossiers temáticos sobre comportamentos aditivos produzidos em parceria com especialistas do meio académico e profissionais do terreno. Desta forma, o SICAD procura dinamizar a Rede Nacional de Investigadores em CAD e estimular a produção de conhecimento científico sobre comportamentos aditivos junto da comunidade académica e profissional, que são competências suas.

Este primeiro dossier temático centra-se no jogo e no uso problemático da Internet, questões que estão cada vez mais no centro das preocupações desta Direção-Geral.

