

Eliane Regina Pereira
(Organizadora)

A Pesquisa em Psicologia em Foco



Eliane Regina Pereira
(Organizadora)

A Pesquisa em Psicologia em Foco

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Natália Sandrini
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie di Maria Ausiliatrice
Prof^a Dr^a Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.^a Dr.^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof.^a Dr.^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof.^a Dr.^a Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof.^a Dr.^a Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.^a Dr.^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof.^a Dr.^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof.^a Dr.^a Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof.^a Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.^a Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
P474	A pesquisa em psicologia em foco [recurso eletrônico] / Organizadora Eliane Regina Pereira. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (A Pesquisa em Psicologia em Foco; v. 1) Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-367-5 DOI 10.22533/at.ed.675190506 1. Psicologia – Pesquisa – Brasil. I. Pereira, Eliane Regina. II.Série. CDD 150.7
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná - Brasil

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Um fotógrafo-artista me disse uma vez: veja que pingo de sol no couro de um lagarto é para nós mais importante do que o sol inteiro no corpo do mar. Falou mais: que a importância de uma coisa não se mede com fita métrica nem com balanças nem com barômetros etc. Que a importância de uma coisa há que ser medida pelo encantamento que a coisa produza em nós. Assim um passarinho nas mãos de uma criança é mais importante para ela do que a Cordilheira dos Andes. (...). Se fizerem algum exame mental em mim por tais julgamentos, vão encontrar que eu gosto mais de conversar sobre restos de comida com as moscas do que com homens doutos. (Barros, 2006)¹.

A partir de uma memória inventada, Manoel de Barros nos convida a pensar sobre as importâncias. Segundo o poeta é preciso que nos encantemos pelas coisas. Assim, mais importante que medir, ou ainda, que identificar o instrumento certo da medida é preciso estar encantado pelo processo. Entendemos que pesquisar é se encantar, é se entregar a uma temática e se permitir mergulhar no processo de construção de dados, de modo que os resultados não sejam entendidos como descobertas, mas como construção de um processo que se dá entre o pesquisador e a pesquisa realizada.

Segundo o dicionário online² pesquisar é um verbo transitivo que significa investigar com a finalidade de descobrir conhecimentos novos, ou ainda, recolher elementos para o estudo de algo. Se o objetivo é, portanto, descobrir conhecimentos novos, temos obrigação de após pesquisar, espalhar esses novos conhecimentos. Este é o objetivo deste livro, divulgar, espalhar, difundir conhecimentos pesquisados. O livro é resultado de uma série de pesquisas em psicologia. Não é um livro de método, mas um livro de relato de pesquisa e de experiência.

O livro está organizado em três partes. A primeira parte intitulada “Pesquisas Teóricas” consta de quinze capítulos que apresentam diferentes temáticas e diferentes caminhos de pesquisa. Desde pesquisas bibliográficas de cunho qualitativo e/ou quantitativo em bases de dados a pesquisas de profundidade em autores específicos como Rubinstein, Davýdov e Emília Ferreiro. Dificuldade de aprendizagem, evolução da língua escrita, formação de professores, imagem corporal, violência contra a mulher, jogo compulsivo, transtorno do pânico e transtorno do stress pós-traumático são algumas das temáticas aqui apresentadas.

A segunda parte intitulada “Pesquisas Empíricas” é composta de dez capítulos. Nesta parte, os autores apresentam diferentes instrumentos de pesquisa: Questionário semiestruturado com perguntas fechadas, aplicação de diferentes inventários ou escalas, entrevistas semiestruturadas, são algumas das metodologias de pesquisas expostas aqui.

A terceira parte intitulada “Relatos de experiência” inclui seis pequenos relatos que permitem ao leitor acompanhar o trabalho dos autores.

É preciso ser possuído por uma paixão para que se possa comunica-la.

1 Barros, M. (2006). Memórias inventadas: a segunda infância. São Paulo. Editora Planeta.

2 <https://www.dicio.com.br/pesquisar/>

Esperamos que você se encante pela leitura, assim como, cada pesquisador/autor aqui apresentado, evidencia ter se apaixonado, se encantado pelo ato de pesquisar.

Eliane Regina Pereira

SUMÁRIO

PESQUISAS TEÓRICAS

CAPÍTULO 1	1
AS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM INFANTIL	
Matildes Martins Feitosa	
Janicleide Rodrigues de Souza	
Francisco Mayccon Passos Costa	
DOI 10.22533/at.ed.6751905061	
CAPÍTULO 2	13
AS CONTRIBUIÇÕES DE SERGUEI LEONIDOVICH RUBINSTEIN PARA A EDUCAÇÃO: UMA EXPRESSÃO DE SUA TEORIA DA ATIVIDADE	
Alexandre Pito Giannoni	
Luana de Lima Menezes	
DOI 10.22533/at.ed.6751905062	
CAPÍTULO 3	25
A EVOLUÇÃO DA LÍNGUA ESCRITA SEGUNDO A EPISTEMOLOGIA GENÉTICA: DO PERÍODO PRÉ-SILÁBICO AO SISTEMA ALFABÉTICO PELO SUJEITO QUE APRENDE	
Bruna Assem Sasso dos Santos	
Adrián Oscar Dongo Montoya	
DOI 10.22533/at.ed.6751905063	
CAPÍTULO 4	40
CUBA: A FORMAÇÃO DOS PROFESSORES DO CURSO DE PEDAGOGIA	
Drielly Adrean Batista	
Alonso Bezerra de Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.6751905064	
CAPÍTULO 5	51
GESTALT-TERAPIA E TERAPIA COGNITIVO COMPORTAMENTAL (TCC) UM DIÁLOGO SOBRE DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM	
Maira Ribeiro da Silva	
Andréia Borges da Silva	
Nádie Christina Ferreira Machado Spence	
DOI 10.22533/at.ed.6751905065	
CAPÍTULO 6	61
PRINCÍPIOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS DA ORGANIZAÇÃO DO ENSINO PARA APROPRIAÇÃO DO CONCEITO DE CÍRCULO	
Patrick Leandro Felipe	
Ademir Damazio	
DOI 10.22533/at.ed.6751905066	
CAPÍTULO 7	76
TANATOLOGIA: A EDUCAÇÃO SOBRE A MORTE NO CONTEXTO ESCOLAR	
Jessyca Gracy Pereira Veloso	
Bianca Viana Coutinho	
Nathália Gomes Duarte	
Camila Maria Rabêlo	

CAPÍTULO 8 87

PERSPECTIVAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM: LÓGICA DA PROGRAMAÇÃO, PIAGET E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Luciana Michele Ventura
Luciane Guimarães Batistella Bianchini
Lisandra Costa Pereira Kirnew
Luciana Ribeiro Salomão
Bernadete Lema Mazzafera

DOI 10.22533/at.ed.6751905068

CAPÍTULO 9 99

ASPECTOS PSICOSSOMÁTICOS DA IMAGEM CORPORAL DE PACIENTES TRANSPLANTADOS RENAIIS – UMA REVISÃO DE LITERATURA

Jéssica Regina Chaves
Périsson Dantas do Nascimento

DOI 10.22533/at.ed.6751905069

CAPÍTULO 10 108

VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER: UMA REVISÃO DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA BRASILEIRA A PARTIR DE 2014

Mariana Gonçalves Farias
Mariana Costa Biermann
Glysa de Oliveira Meneses
Lia Wagner Plutarco
Estefânea Élide da Silva Gusmão

DOI 10.22533/at.ed.67519050610

CAPÍTULO 11 123

OLHAR PSICANALÍTICO PARA O TRANSTORNO DE PÂNICO: EXPRESSÃO DE ANGÚSTIA E EVIDÊNCIA DO DESAMPARO

Amanda da Rocha Camargo

DOI 10.22533/at.ed.67519050611

CAPÍTULO 12 137

TRANSTORNO OBSESSIVO-COMPULSIVO: ASPECTOS GENÉTICOS E O TRATAMENTO COM BASE NA TERAPIA COGNITIVO-COMPORTAMENTAL

Jonanthan Costa Araujo
Laíne Kamila Machado Gomes
Simão Neto
Victória Regina Silva Rodrigues
Danilo Camuri Teixeira Lopes
Nelson Jorge Carvalho Batista

DOI 10.22533/at.ed.67519050612

CAPÍTULO 13 145

DIFICULDADES ENFRENTADAS POR PACIENTES COM TRANSTORNO DO PÂNICO E TRANSTORNO DO STRESSE PÓS-TRAUMÁTICO (TEPT)

Juniane Oliveira Dantas Macedo
Liliana Louisa de Carvalho Soares
Lyzanka Fontinele Vasconcelos
Roberta Soares Machado

Nelson Jorge Carvalho Batista

DOI 10.22533/at.ed.67519050613

CAPÍTULO 14 158

JOGANDO, PERDENDO E SOFREDO: UM OLHAR SOBRE O JOGO COMPULSIVO A PARTIR DE
MARGE SIMPSON

Heloá Silva Ferreira

Felipe Maciel dos Santos Souza

DOI 10.22533/at.ed.67519050614

CAPÍTULO 15 169

TRANSTORNO DE ESTRESSE PÓS-TRAUMÁTICO SOB UMA VISÃO PSICOLÓGICA DO FILME O
QUARTO DE JACK

Nathália Gomes Duarte

Jessyca Gracy Pereira Veloso

Lilian Alves Ribeiro

Bianca Viana Coutinho

Nelson Jorge Carvalho Batista

DOI 10.22533/at.ed.67519050615

SOBRE A ORGANIZADORA..... 179

JOGANDO, PERDENDO E SOFRENDOS: UM OLHAR SOBRE O JOGO COMPULSIVO A PARTIR DE *MARGE SIMPSON*

Heloa Silva Ferreira

Centro Universitário da Grande Dourados (UNIGRAN), Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Curso de Psicologia

Felipe Maciel dos Santos Souza

Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), Faculdade de Ciências Humanas, Curso de Psicologia

RESUMO: Muitos autores utilizam de desenhos ou seriados animados da contemporaneidade, para explicar e exemplificar conceitos da Psicologia. Foi selecionado o episódio intitulado “Como aprendi a gostar do jogo legalizado” da 5ª temporada da série animada Os Simpsons com o intuito de analisar os comportamentos emitidos pela personagem Marge Simpson, para definir e caracterizar o jogo patológico. Este transtorno afeta todo o seu contexto familiar. O apoio de seu marido Homer foi essencial para a recuperação de Marge, pois este procurou soluções para ajudá-la. A partir da obtenção dessas informações é possível visualizar como esse transtorno se desenvolve no sujeito, proporcionando uma experiência muito valiosa tanto para a formação quanto para a prática profissional. Materiais como séries e desenhos animados estão repletos de conteúdos a serem estudados, pois os mesmos remetem a situações reais possibilitando uma

maior interação entre a teoria e a prática na Psicologia hoje.

PALAVRAS-CHAVES: análise; desenho; psicopatologia.

ABSTRACT: Many authors use cartoons or serials animated contemporaneously, to explain and exemplify concepts of Psychology. The episode “How I learned to stop worrying and love legalized gambling” was selected for season 5 of the animated series The Simpsons to analyze the behaviors emitted by the character Marge Simpson, to define and characterize the pathological game. This disorder affects the entire family context. The support of her husband Homer was essential for Marge’s recovery as she sought solutions to help her. From obtaining this information it is possible to see how this disorder develops in the subject, providing a very valuable experience both for training and for professional practice. Materials such as series and cartoons are full of contents to be studied, since they refer to real situations allowing a greater interaction between theory and practice in Psychology today.

KEYWORDS: analysis; cartoon; psychopathology.

1 | INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, desenhos ou seriados animados têm sido utilizados para explicar e exemplificar conceitos da Psicologia. Segundo Kohan (2010), os desenhos e seriados animados da contemporaneidade possuem diversas temáticas que abrange todas as faixas etárias provenientes de todas as partes do mundo. Dentre esses desenhos contemporâneos encontra-se o seriado americano *Os Simpsons* de grande sucesso em várias partes do mundo, que mostra o cotidiano de uma típica família americana que vivencia diversas situações, evidenciando principalmente, temas que geram polêmica no telespectador.

O seriado *Os Simpsons*, de acordo com Herskoric (2011), faz diversas sátiras em relação ao estilo de vida estadunidense, cultura, televisão e vários outros aspectos de tempos passados e da atualidade. Essa série é caracterizada pela família Simpson cujos personagens principais são: Homer Simpson, Marge Simpson, Bart Simpson, Lisa Simpson e Maggie Simpson, todos residem em uma cidade chamada Springfield com todas as características de uma grande metrópole que ao longo dos anos foi crescendo e se desenvolvendo.

Tendo em vista que o foco será sobre Marge Simpson faz-se necessário pontuar as características da mesma. Marjorie Jacqueline Bouvier Simpson, ou apenas Marge Simpson, é representada por seus longos cabelos azuis e vestido verde, casada com Homer Simpson e tem três filhos sendo eles, Lisa Simpson, Bart Simpson e Maggie Simpson. Marge aparenta ser uma mãe e esposa dedicada tanto com sua família quanto com os cuidados do lar, apresenta personalidade passiva, contudo, quando confrontada, seu temperamento pode variar entre raiva e aflição. Passa a maior parte do tempo em casa, ajuda os seus filhos em qualquer tipo de problema ou situação. Ela é o pilar da família. Em alguns episódios, observou-se que Marge tenta procurar sua independência, sendo por um emprego ou por alguma atividade que lhe gera prazer. “É o típico retrato da dona-de-casa americana dos anos 50, que tem que cuidar das crianças, dar assistência ao marido e ao mesmo tempo ser independente” (KOHAN, 2010, p. 9).

De acordo com Lopes, Gemaque e Seixas (2010), os episódios deste seriado se apresentam de maneira própria, independente, ou seja, podem abordar vários temas e histórias em apenas um episódio. As narrativas não são contínuas, ao mesmo tempo em que se começa a falar de um determinado assunto aborda-se outro, fazendo-os conectar entre si. Esta série, por meio das sátiras, consegue atingir diversas camadas sociais, e sua principal intenção é ridicularizar temas sendo eles polêmicos ou não: família, amor, amizade, política, educação, meio ambiente, violência, ou seja, ela é capaz de demonstrar pontos de vista, críticas em relação à sociedade e seus comportamentos.

A série foi escolhida, pois, verifica-se que esta vem influenciando a cultura mundial cada vez mais (SOUZA; LEITE, 2011), e sua popularidade pode ser considerada

como um indicativo de que podemos usá-la como meio de alertar e ilustrar questões relacionadas ao jogar compulsivamente. Foi selecionado o episódio intitulado “Como aprendi a gostar do jogo legalizado” da 5ª temporada, exibido entre 1993 e 1994; mais especificamente pretende-se analisar a personagem Marge Simpson, pois a mesma apresenta comportamentos característicos do jogo patológico.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) (1998) define jogo patológico como um transtorno caracterizado por jogar persistentemente, podendo por em risco seu trabalho, levando a grandes dívidas. O jogo gera tensão, principalmente durante a perda, altera a autoestima. Segundo Oliveira e Sàad (2006), o jogo patológico pode permanecer silencioso por muito tempo no indivíduo, sendo apenas descoberto quando o ambiente familiar já foi seriamente comprometido.

Weinstock, Ledgerwood, Modesto-Love e Petry (2008) verificaram a ausência de estudo que constate ou represente a extensão dos problemas do jogo de azar sobre o país, contudo as evidências de prevalência derivam-se da região metropolitana de São Paulo. Oliveira, Silveira e Silva (2008) afirmam que estudos realizados em São Paulo revelaram que, de 74 pessoas dependentes de álcool e outras drogas que estavam em tratamentos em ambulatórios, 18% delas apresentaram características de jogadores patológicos. Em países localizados na Oceania e na Europa, observou-se um aumento significativo da prevalência do jogo patológico na população sendo de 0,2 a 2,1%. Nos EUA e Canadá, este índice aumenta. Em adultos verificou-se que 3,9% apresentaram problemas diante da prática do jogo sem apresentar critérios para classificar como jogo patológico. Já 1,6% foram classificados como jogadores patológicos. Em adolescentes, os índices de jogos foram maiores, 3,9% manifestando características de jogadores patológicos (Oliveira *et al.*, 2008).

Homens e mulheres apresentam a evolução deste transtorno de formas diferentes, sendo que mulheres desenvolvem este transtorno mais rápido que os homens. De acordo com Martins (2003), isso ocorre porque há maior prevalência de ansiedade e depressão nas mulheres jogadoras do que em homens. O jogo patológico surge nos homens mais precocemente do que em mulheres, em virtude das mulheres de até 40 anos preocuparam-se mais nos cuidados familiares, não tendo tempo para jogar e o surgimento do transtorno tardio associa-se a perda de seus papéis sociais, e provoca uma progressão mais rápida das fases do jogo.

O jogador patológico sempre se apresenta confiante e ativo, mas em alguns momentos observa-se ansiedade, depressão e estresse, conforme Souza, Silva, Oliveira, Bittencourt e Freire (2009). Uma das dificuldades enfrentadas é em relação à ação silenciosa do transtorno no sujeito, sendo que esta pode ser mantida por muito tempo sem que os familiares saibam, quando descoberta, a estrutura familiar já foi seriamente comprometida. O indivíduo pode se manter como jogador social por anos e só a partir de uma maior exposição ao jogo ou por um agente estressor, acaba se tornando um jogador compulsivo. Kaplan e Sadock (1986) afirmam que fatores como perda dos pais, divórcio, abandono ou maus tratos, podem desencadear o surgimento

deste transtorno. O indivíduo pode apresentar preocupações excessivas a respeito do jogo, como elaborar maneiras de como adquirir dinheiro para que possa ser aplicado nas próximas partidas (OLIVEIRA; SAÁD, 2006). Apesar das várias tentativas de se livrar do vício, jogadores patológicos acabam por desistir devido às crises de abstinências, as quais provocam inquietação e irritabilidade.

Com este estudo, pretende-se relatar os fatores que contribuíram para que a personagem Marge Simpson desenvolvesse esse transtorno, mostrando as conseqüências produzidas no ambiente familiar, identificando e relacionando as causas do Jogo Patológico com os comportamentos apresentados pela mesma, contribuindo para o desenvolvimento da literatura científica sobre o tema e promovendo a discussão sobre o uso de séries de televisão como recurso metodológico para o ensino de conceitos da Psicologia.

2 | MÉTODO

Neste estudo relaciona-se desenho animado com a Psicologia. De acordo com essa perspectiva, foi realizada uma análise qualitativa de cunho bibliográfico com base nos comportamentos emitidos pela personagem Margem Simpson do episódio “Como aprendi a gostar do jogo legalizado” da 5ª temporada do seriado animado Os Simpsons, pois a mesma possuiu um papel central no episódio. Para isto, o estudo foi realizado em quatro fases que não foram excludentes, sendo:

(1) Levantamento bibliográfico – Esta fase envolveu a localização e obtenção de documentos para subsidiar a análise qualitativa do episódio e correlacionar as características dos personagens às características. Para a realização deste estudo, foram utilizados artigos, livros, monografias, dissertações e teses em português. Os materiais foram localizados em sítios específicos de publicações de documentos científicos e na biblioteca de uma instituição particular de Mato Grosso do Sul. Em relação aos critérios para selecionar estes documentos, optou-se por escolher materiais em português.

(2) Identificação do episódio analisado – Nesta etapa, foram vistos episódios visando identificar características relacionadas ao tema pesquisado. Por fim, escolheu-se, por conveniência, o episódio “Como aprendi a gostar do jogo legalizado” da 5ª temporada, exibido entre 1993 e 1994, do qual foi feita a análise.

(3) Análise do episódio – Nessa fase, assistiu-se ao episódio “Como aprendi a gostar do jogo legalizado” da 5ª temporada e identificou trechos para análise qualitativa, pois, proporciona a obtenção de dados descritivos mediante contato direto e interativo da pesquisadora com o objeto de estudo, à luz da literatura levantada (FLICK, 2009).

(4) Discussão de dados – Nessa fase, assistiu-se aos trechos selecionados e procedeu-se à correlação entre teoria e os dados.

3 | RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Descrição do Episódio “Como aprendi a gostar de jogo legalizado”

Este episódio inicia-se com uma breve demonstração de uma Springfield na era industrial, apresentada como sendo uma cidade em desenvolvimento e promissora, contudo, observa-se outra realidade. A cidade prevista como uma grande metrópole com o passar dos anos tornou-se falida, com altas dívidas e sem nenhuma economia.

Essa situação acaba por atingir as empresas e indústrias que se localizam na cidade e que foram obrigadas a fazer cortes de pessoal, demitindo funcionários como uma forma de minimizar esta crise financeira. Diante desta calamidade, os cidadãos da cidade são convocados a participar de uma assembléia para decidirem os novos rumos econômicos.

Nesta assembleia, a população decide construir um cassino e legalizá-lo, como um modo de aumentar a economia da cidade e o dono da usina, senhor Burns, se oferece para investir na construção nomeando-o de “Cassino Senhor Burns”. A implementação do cassino gera oportunidade de emprego, dentre as pessoas que acabam se beneficiando com essa iniciativa, está Homer Simpson, que abandona a usina e frequenta o cassino para trabalhar. Oliveira (1997) afirma que além de oferecer diversas variedades de jogos, o cassino é repleto de atrações, que encantam e divertem as pessoas, assim, pode-se dizer que as utilizações destes meios servem como uma forma de prender a atenção dos frequentadores para que permaneçam no estabelecimento por mais tempo.

O novo emprego de Homer requer que ele permaneça longos períodos de tempo trabalhando, isso gera uma grande preocupação em sua esposa Marge Simpson, que aflita começa a visitá-lo. Em uma dessas visitas, Marge, encantada com o lugar, arrisca-se em apostar nas máquinas caça níqueis, porém o que seria apenas uma pequena aposta como forma de curiosidade se torna um problema.

Marge Simpson perde totalmente a noção de tempo e permanece horas no cassino, ela apresenta grande dependência tornando sua única forma de sentir prazer investindo grandes quantidades de dinheiro e abdicando dos cuidados da casa e de sua família que acaba se desestruturando. Homer ao perceber a situação da esposa, se propõe em trazê-la para o convívio social e familiar, porém ao ver a quantidade de dinheiro que Marge conseguiu arrecadar, torna-se ganancioso e desiste da ideia.

Com o passar do tempo, a personagem Marge se afasta mais da família, mesmo diante de uma situação de perigo que ocorreu com sua filha mais nova, Maggie Simpson, recusa-se a abandonar o jogo. Em outra situação, sua outra filha, Lisa

Simpson, ao pedir ajuda para a mãe em uma atividade escolar, vê-se abandonada e sem apoio. Com isso, ela se dirige até seu pai, Homer, para que a ajude, porém eles não conseguem realizar a atividade e Lisa fica aflita e angustiada. Esta situação faz Homer se sentir aflito e o leva a tentar novamente trazer a esposa para casa.

Ao se deparar com a esposa, é possível observar o estado crítico da personagem, Marge aparentava cansaço e havia apostado grandes quantidades de dinheiro. Homer com uma atitude agressiva destrói o caça-níquel em que Marge estava e a tira rapidamente do lugar. É notável a perda de noção de tempo, pois a mesma não entende o comportamento do marido, contudo Homer a coloca em frente a seu problema, demonstrando que a família não é mais a mesma, que os filhos sentem sua falta e que ela precisa de ajuda. Marge, após ver sua real situação, fica horrorizada ao perceber que havia largado tudo para poder jogar, que sua família é mais importante que o jogo.

Ao final não é demonstrado nenhuma abordagem terapêutica, porém colocar a personagem frente ao problema serviu de grande ajuda, pois ela pode perceber seu descontrole e refletir sobre isso. Para ela, a família é o bem maior, e isto a fez ter uma mudança de comportamento.

3.2 Jogo Patológico e Marge Simpson

Diante das constantes ausências do marido devido ao novo emprego no cassino, Marge Simpson acaba por acompanhá-lo resultando no surgimento do vício em relação ao jogo, também chamado de jogo patológico. A atitude de jogar compulsivamente desenvolve uma séria alteração no comportamento, de acordo com Souza, Silva, Oliveira, Bittencourt e Freire (2009), o jogo patológico pode ser entendido como um comportamento recorrente em apostar em jogos de azar, fazendo com que o indivíduo perca completamente o domínio sobre o jogo, tornando-se impossibilitado de controlar o tempo e o dinheiro mesmo diante da perda.

Em um primeiro momento, o comportamento compulsivo de Marge passa despercebido pelos seus familiares e amigos sendo esta uma das dificuldades enfrentadas pelos mesmos. De acordo com Kaplan e Sadock (1986), esta ação silenciosa que se apresenta no indivíduo pode manter-se por muito tempo sem que tanto a família quanto o grupo social no qual o mesmo está inserido percebam, e quando descoberto os estragos relacionados já estão em um nível insustentável.

A personagem Marge veio a desenvolver este transtorno somente apenas em um momento de sua vida, ou seja, não foi algo que surgiu em sua adolescência ou durante o início de sua fase adulta; percebeu-se que isto se deu devido às responsabilidades e obrigações familiares. Segundo Martins (2003), mulheres com até 40 anos preocupam-se mais nos cuidados domésticos e familiares o que tarda o surgimento deste transtorno, contudo quando exposta ao jogo, a incidência de desenvolver este transtorno é mais rápida em relação ao homem.

Após seu primeiro contato com os caça níqueis, Marge perde totalmente a noção de tempo, fazendo apostas atrás de apostas, o jogo torna-se sua única forma de se sentir satisfeita, gerando o afastamento de suas obrigações domésticas e familiares, tornando-a impossibilitada de controlar o tempo e o dinheiro mesmo diante da perda. Segundo Chaínho (2012), as teorias comportamentais veem o jogo como uma aprendizagem obtida do meio, a pessoa é exposta a esta condição. A autora afirma que o jogo é reforçado devido ao um aumento da excitação fisiológica e do reforço financeiro que é oferecido durante um determinado momento.

É possível observar o agravamento do comportamento de Marge em uma cena do episódio em que sua filha mais nova Maggie, frente a uma situação de perigo, não é amparada por sua mãe que se recusa a abandonar o jogo. Sàad e Oliveira (2006) afirmam que o jogador se apresenta obstinado, não aceita abandonar o jogo sem que tenha ganhado, nem mesmo aceita perder. Em outro momento, a filha mais velha, Lisa, sente-se abandonada pela mãe, pois Marge havia lhe prometido ajudá-la em um trabalho escolar, recorrendo ao pai, este que também sente os problemas que o jogo esta causando a família. Segundo o *Center for Adiction and Mental Health* (CAMH) (2008), jogadores patológicos se concentram apenas no jogo, ignoram outras obrigações, não fazem a ligação entre os problemas na vida e o jogo.

Omais (2007) afirma que, em caso de pais jogadores patológicos, os mais afetados por este transtorno são os filhos, sendo que estes sentem-se esquecidos, deprimidos e irritados, fazendo com que percam a confiança nos pais. Os filhos podem apresentar comportamentos alterados devido à falta de atenção necessária dos pais jogadores. Neste caso, é necessário ajudar os filhos a perceber que estes não são os causadores do problema, ou seja, eliminar a ideia de culpa que sentem perante o vício dos pais, proporcionando apoio para que voltem a ter uma vida familiar segura e equilibrada.

Em relação aos problemas familiares, estes iniciam-se a partir do momento em que o financeiro é afetado (poupanças, imóveis, artigos pessoais). O CAMH (2008) afirma que a crise monetária faz com que a família se mantenha receosa, irritada e traída diante da situação ou do indivíduo. Além dos problemas financeiros interferirem no convívio familiar do jogador patológico, há também os problemas emocionais, diante da demasiada perda de dinheiro, a família pode sentir-se envergonhada devido àquela situação, e desenvolver uma extrema desconfiança para com o jogador, dificultando assim as relações entre ambos e a resolução dos problemas.

De acordo com o CAMH (2008), a saúde física e mental da família também pode ser afetada, uma tentativa desesperada em manter a situação sob controle gera um desgaste tanto físico quanto psíquico, pois os familiares passam a se dedicarem mais à pessoa com o vício do que em si próprios, gerando grande estresse entre os membros da família. Alguns familiares acabam por desistir, mudando-se de residência devido a grande pressão e tensão que lhe são colocados.

Ao longo do episódio, é possível observar as fases do jogo patológico descritas

por Custer (1984). Considerando os comportamentos emitidos pela mesma, verificou-se que a fase da vitória se manifesta logo no início, Marge apresenta altas habilidades no jogo obtendo várias vitórias, passando a apostar com mais frequência. Logo em seguida, Marge Simpson começa a apostar mais do que deveria, o que caracteriza a fase da perda, de acordo com Custer (1984), nesta fase a pessoa se mantém otimista apesar da grande quantidade de perdas, devido a essas perdas, a pessoa aposta mais, acreditando que em algum momento irá recuperar seu dinheiro.

E, por último, a fase do desespero surge no momento em que Marge se afasta da família a fim de alimentar sua ânsia pelo jogo, ela apresenta cansaço, e exaustão, porém isso não lhe impede de continuar apostando. Custer (1984) aponta que nesta fase alguns indivíduos deixam de pagar suas dívidas, partindo para atitudes ilegais.

No decorrer do episódio, não há nenhuma intervenção terapêutica em relação ao jogo patológico, contudo, a atitude de seu marido Homer em colocá-la frente ao problema, mostrando as consequências devastadoras que este transtorno causou não somente a ela, mas em toda a estrutura familiar, fez com que tomasse consciência de seu problema, deixando o vício.

Kaplan e Sadock (1986) relatam que a quantidade de jogadores patológicos que procuram algum tipo de tratamento é mínima, apenas diante de pressões familiares, amigos ou outras causas fazem com que a pessoa procure ajuda. Hodgins e Peden (2008) relatam sobre a eficácia dos tratamentos comportamentais que inclui técnicas como a dessensibilização por imaginação onde o indivíduo é ensinado a realizar as técnicas de relaxamento gradativo e depois solicitado a imaginar respostas perante a situação de alto risco enquanto permanece em estado de relaxamento, neste momento o terapeuta sugere uma resposta alternativa à pessoa (deixar o lugar, realizar outra atividade).

Outra técnica que pode ser utilizada é a exposição *in vivo* que inicialmente sugere o mesmo procedimento da dessensibilização por imaginação, porém a pessoa é levada a enfrentar a situação real permanecendo frente ao jogo, sendo exposta gradualmente como uma forma de prevenir a recaída (HODGINS; PEDEN, 2008). A reestruturação cognitiva como técnica tem como objetivo identificar as falsas crenças sobre o jogo e ressignificá-las através da compreensão da realidade, por meio da confecção de um diário que permitirá monitorar o comportamento de jogar, relatando os pensamentos eliciadores. Utiliza-se também a psicoeducação, com o objetivo de auxiliar as pessoas no manejo do jogo por meio da promoção e compreensão deste transtorno auxiliando na prevenção de recaídas (HODGINS; PEDEN, 2008).

No caso de Marge Simpson, a psicoterapia individual seria a mais indicada, pois incentivaria a mesma a compreender os motivos pelos quais foi levada a jogar, proporcionando a assistência necessária para que pudesse lidar com seus sentimentos, porém, como todo o contexto familiar foi desestruturado, faz-se necessário também a terapia familiar, sendo de suma importância na integração de Marge com sua família, ajudando os a lidar com as consequências provocadas pelo jogo patológico.

As pessoas que sofrem deste transtorno procuram ajuda porque sentem que estão causando muita dor e sofrimento à sua família. CAMH (2008) pontua a necessidade de mostrar a esta pessoa as consequências do jogo e como ele a atinge, incentivando-a buscar a mudança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo patológico atinge não somente o jogador, mas todo seu contexto social em que está inserido. As pessoas podem ser afetadas direta ou indiretamente devido ao comportamento de apenas um jogador tanto no âmbito emocional, físico e econômico. Esta pesquisa procurou analisar os comportamentos emitidos pela personagem Marge Simpson baseando-se nas características que compõem o jogo patológico, pontuando alguns fatores que colaboraram para o surgimento e desenvolvimento do jogar compulsivamente, descrevendo suas consequências produzidas no ambiente familiar discutindo e relacionando as coisas do surgimento deste transtorno.

Assim, percebeu-se que o contato direto com os caça níqueis fez com que a personagem analisada neste trabalho passasse a apresentar comportamento doentio, isolando-se de seu meio social, negligenciando sua própria família. No âmbito comportamental, inicialmente Marge apresenta extrema compulsividade perante o jogo, não se importando com suas necessidades físicas como alimentação e sono. No contexto familiar, observou-se que este transtorno causou grande desestruturação nos vínculos com seus membros, sendo que esta quebra foi o ponto de partida para uma intervenção.

A negligência familiar de Marge Simpson fez com seu marido Homer percebesse que a estava perdendo para o jogo, sendo assim ele recorre a soluções para salvá-la. Uma dessas soluções foi colocá-la frente ao problema, fazendo-a a tomar consciência de si e da situação onde estava, a paixão e o companheirismo de Homer foram primordiais para sua recuperação. Considerando os comportamentos emitidos pela personagem analisada neste trabalho, foi possível observar as fases do jogo patológico proposto por Custer (1984), onde a mesma apresentou, sendo a fase da vitória (caracterizada pelos primeiros ganhos), fase da perda (o indivíduo aposta mais do que deveria acreditando que em algum momento conseguirá recuperar o dinheiro perdido) e a fase do desespero (a pessoa apresenta grande exaustão, mas não desiste de apostar, acumulando grandes dívidas).

Em relação ao tratamento e método indicado para este transtorno, a terapia cognitivo-comportamental é a mais indicada, pois, evita as recaídas melhorando o comportamento, psicoterapias em grupos são de grande ajuda, pois o compartilhar das angústias com outras pessoas que passam pelo mesmo problema ajuda a lidar melhor com os sentimentos e a compreender que não está sozinho, fazendo com que um dê apoio ao outro, contudo, para que o indivíduo deve estar motivado e preparado

para aceitar a mudança.

Deve-se enfatizar a utilização do método de pesquisa como uma forma de contextualizar os dados obtidos e analisados. O trabalho proporcionou uma melhor compreensão de como este transtorno se manifesta nas pessoas nos âmbitos físicos, emocionais e sociais, além de promover uma experiência muito valiosa tanto para a formação quanto para a prática profissional.

Os resultados obtidos por meio deste estudo mostraram não apenas o contexto comportamental da personagem como também as consequências provocadas na estrutura familiar, sendo assim, acredita-se que este estudo irá contribuir para o desenvolvimento da literatura científica, pois, remete a situações reais possibilitando uma maior interação entre a teoria e a prática na Psicologia hoje.

REFERÊNCIAS

- CENTER FOR ADDICTION AND MENTAL HEALTH. **O jogo problemático**: guia da família. 2008. Canadá. Disponível em <https://www.problemgambling.ca/EN/Documents/2844R_ProbGambFamily_Portuguese.pdf>. Acesso em 08/10/2016.
- CHAÍNHO, A. L. **Perspectiva Psicodinâmica do Jogo Patológico**: Narrativas autobiográficas de uma adicção. Lisboa: Portugal, 2012. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Instituto Universitário Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida, 2012.
- CUSTER, R. L. Profile of the pathological gambler. **J Clin Psychiatry**, v. 45, n. 12, p. 35-38, 1984.
- FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- HERSKORIC, C. Chegando a Springfield: humor e sátira na série Os Simpsons. **Revista USP**, v. 32, n. 88, p. 100–111, 2011.
- HODGINS, D. C., PEDEN, N. Tratamento Cognitivo-Comportamental para Transtornos do Impulso. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v. 30, n.3, p. 31-40, 2008.
- KAPLAN, H. I., SADOCK, B. J. **Compêndio de Psiquiatria Dinâmica**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.
- KOHN, K. **Os Simpsons no Brasil**: A visão do desenho animada sobre a sociedade brasileira. Santa Maria, 2010. Trabalho de conclusão de curso (Trabalho de conclusão de curso em Comunicação Social – Jornalismo) - Universidade Federal de Santa Maria, 2010.
- LOPES, E. P., GEMAQUE, V. R., SEIXAS, N. S. A. A variação dos discursos nas vinhetas de Os Simpsons. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO, 33, Caxias do Sul, 2010. **Anais...** Caxias do Sul, p. 3-6.
- MARTINS, S. S. **Jogo Patológico no gênero feminino**: Características clínicas e de personalidade. São Paulo, 2003. Tese (Doutorado em Medicina) - Universidade de São Paulo, 2003.
- OLIVEIRA, M. P. M. T. **Jogo patológico**: Um estudo sobre jogadores de bingo, videopoker e jokey club. São Paulo, 1997. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade de São Paulo, 1997.
- OLIVEIRA, M. E., SÀAD, A. C. Jogo Patológico: uma abordagem terapêutica combinada. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 55, n. 2, p. 162-165, 2006.

OLIVEIRA, M. P. M. T., SILVEIRA, D. X., SILVA, M. T. A. Jogo Patológico e suas consequências para a saúde pública. **Revista de Saúde Pública**, v. 42, n.3, p. 542-549, 2008.

OMAS, S. **Jogos de Azar**: Análise do impacto psíquico e sócio-familiar do Jogo Patológico a partir das vivências do jogador. Campo Grande, 2007. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Católica Dom Bosco, 2007.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – CID-10**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

OS SIMPSONS. **Como aprendi a gostar do jogo legalizado**. Prod., M. Groening, e J. L. Brooks. DVD, 25 min. son., color., 1993.

SOUZA, C. C., SILVA, J. G., OLIVEIRA, M. S., BITTENCOURT, S. A., FREIRE, S. D. Jogo patológico e motivação para mudança. **Revista Psicologia Clínica**, v. 21, n. 2, p. 345-361, 2009.

SOUZA, F. M. S., LEITE, T. C. G. Além dos casos clínicos: Uma análise de transtornos alimentares em Os Simpsons. In: CONGRESSO INTERDISCIPLINAR DA SAÚDE, 4, Dourados, 2011. **Resumos...** Dourados, 2011, p. 117.

WEINSTOCK, J., LEDGERWOOD, D. M., MODESTO-LOVE, V., PETRY, N. M. Ludomania: avaliação transcultural do jogo de azar e seu tratamento. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v. 30, n. 1, p. 3-10, 2008.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-367-5

