



## DETALHES SOBRE A TRANSMISSÃO TELEVISIVA DE *POKER*

João Luís Lupianhes Quessada<sup>1</sup>

**RESUMO:** O presente artigo busca compreender a imagem do *Poker* por meio de uma análise da transmissão televisiva de uma partida válida para a mesa final do BSOP (*Brazilian Series of Poker*) no programa *Poker Night* (Band Sports). A princípio, será feita uma introdução sobre a origem do jogo e suas evoluções com o decorrer dos anos a fim de entendermos mais sobre o esporte e sua popularidade. Como metodologia e forma de análise, foi realizada uma decupagem do vídeo dessa transmissão com cortes de cenas, pausas e transcrição de trechos relevantes com o objetivo de compreender a construção narrativa da partida por meio das suas imagens. Nela, serão estudadas, com maior ênfase, as marcas publicitárias inseridas durante o *Poker Night* e seus elementos visuais. Como resultado, verifica-se um crescente aumento do esporte tanto a partir do fortalecimento da modalidade analisada e adesão de adeptos, quanto da cobertura midiática e publicitária destinadas ao esporte.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Poker. Brazilian Series Of Poker (BSOP). publicidade. transmissão. Band Sports.*

---

<sup>1</sup> Graduado em Comunicação Social (habilitação em Publicidade e Propaganda) pela PUC-Minas (2014).  
E-mail: joaoluislupianhes@gmail.com

## Introdução

Dentre os jogos de cartas mais jogados no mundo está o *Poker*, que vem conquistando cada vez mais espaço na televisão, na internet e na publicidade. Na era digital, esse esporte tem ganhado força nas mais diversas plataformas, estimulando a imersão e participação daqueles envolvidos na produção e uso de conteúdos, marcas e serviços por meio dos aplicativos e também da transmissão televisiva e *online* de campeonatos e partidas. Mas o *Poker* não emergiu apenas agora: ele foi evoluindo com o passar das gerações e se tornando um dos jogos mais importantes e influentes da atualidade.

O aumento da publicidade, que faz grandes investimentos no setor, e a modernização das organizações de torneios, tanto os nacionais como internacionais, *onlines* ou presenciais são alguns dos indícios de que o *Poker* cresceu e se popularizou. Atualmente, é possível ver anúncios de grandes empresas ligadas ao *Poker*, como o exemplo do *PokerStars*<sup>2</sup>, que busca associar a imagem das partidas de cartas com grandes jogadores de outras modalidades esportivas como o futebol, no caso dos brasileiros Neymar Jr e Ronaldo de Lima, e da natação, como o maior medalhista olímpico, Michael Phelps. De fato, muitos desses garotos propaganda viraram adeptos ao esporte e tornaram o público ainda mais diversificado. Para Morin (2002), a procura de um público variado implica a procura de variedade de informação ou no imaginário: à procura de um grande público implica a procura de um denominador comum.



**Figura 1:** O nadador Michael Phelps disputando um torneio oficial organizado pelo *Poker Stars*  
Fonte: página oficial do *Poker Stars*. Disponível em: <[www.pokerstars.com](http://www.pokerstars.com)>

2 Disponível em: <[www.pokerstars.net](http://www.pokerstars.net)>. Acesso em: 01 de junho de 2016.

O presente artigo busca compreender os elementos imagéticos do *Poker*, mais especificamente a modalidade *Texas Hold'em*<sup>3</sup>, por meio da análise da transmissão televisiva de uma partida do *Brazilian Series Of Poker (BSOP)* no programa *Poker Night* (Band Sports). Como metodologia e forma de análise do estudo proposto por esse artigo, foi realizada uma decupagem de um episódio do *Poker Night*, com cortes de cenas, pausas e transcrição de trechos relevantes com o objetivo de compreender a construção narrativa da partida por meio das suas imagens. Nela, serão estudadas, com maior ênfase, as marcas publicitárias inseridas durante a transmissão e seus elementos imagéticos a fim de verificar a cobertura midiática e publicitária destinadas esporte.

Nem sempre, todavia, o jogo de *Poker* foi bem-visto pela mídia e pelas marcas publicitárias, sobretudo, por ter sido, por muito tempo, considerado um jogo de azar, envolvendo apostas, e estar associado à questão do vício.

Para tanto, iniciamos o estudo fazendo uma introdução sobre a origem do jogo e suas evoluções com o decorrer dos anos a fim de entendemos mais sobre o esporte. De acordo com Huzinga (2007), o jogo possui características específicas e determinantes. Dentre elas, o autor cita que o jogo é uma atividade livre e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. Ainda de acordo com o mesmo, é uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras.

## 1. *Poker*

O *Poker*, ou Pôquer na língua portuguesa, é um jogo de cartas de cassinos, cujos jogadores sentam-se em uma mesa e fazem apostas de acordo com suas cartas. Os jogadores apostam suas fichas conforme as cartas recebidas, estas, obedecendo a uma hierarquia de força. O jogo possui algumas modalidades como o *Texas Hold'em*, *Five Card Stud*, *Seven Card Draw*, *Five Card Draw*, *Omaha* e *Seven Card Stud*.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <[www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)> Acesso em: 19 de agosto de 2016.

A origem do jogo é questionada pois não há uma certeza, de fato, sobre como se iniciou. De acordo com o portal oficial da Confederação Brasileira de *Hold'em*<sup>4</sup>, o jogo surgiu de um antigo jogo persa denominado “As Nas”<sup>5</sup>. Ainda de acordo com o portal, “o termo *Poker* pode ter vindo de outros jogos, não tão semelhantes, como o ‘poque’ francês ou o ‘pochen’, em alemão, que em simples tradução significa bater”.

Pesquisas revelam que o *Poker*, como conhecemos, é datado no século XIX, mais precisamente, meados de 1830, na cidade de New Orleans, nos Estados Unidos. Sob influência dos franceses, o jogo era predominantemente disputado com meio baralho (20 cartas). Sabe-se, ainda, que o jogo de *Poker* moderno nasceu na região central dos Estados Unidos e somente depois migrou para a região oeste, devido à Corrida do Ouro. Mais tarde, a Guerra Civil Americana levaria soldados para a região leste e, a partir de então, para todo o território americano.

O *Poker*, a princípio, só era jogado dentro dos cassinos já que, por muito tempo, foi banalizado por ser um jogo de azar que envolvia apostas reais e estava associado ao vício. Dentro dos cassinos, então, aconteciam os encontros entre os jogadores e qualquer partida legalizada só era disputada dessa maneira. Mas o jogo foi crescendo, jogadores buscando aprender mais e, com isso, o nível de competição aumentava.

O vício, já conhecido por outros jogos de cartas, também estava presente no *Poker*. De acordo com Carneiro (2002), dar ao vício uma definição não é algo simples, existindo muitas variáveis. Para Giddens (1993), por sua vez, “o vício é uma incapacidade de administrar o futuro” (GIDDENS, 1993, p.88). Todos os vícios seriam, nessa visão, “patologias da auto-disciplina”. Mas este mesmo sociólogo inglês é obrigado a reconhecer a constatação de Foucault de que a “invenção do viciado é um mecanismo de controle, uma nova rede de poder/conhecimento”, assim como “um passo à frente na caminhada para a emergência de um projeto reflexivo do eu”.

Sobre a questão do vício, pode-se dizer que este sempre esteve presente na história da humanidade. As dependências são diversas e de diferentes níveis. As mais lembradas são as populares dependências causadas pelo álcool, tabagismo ou qualquer

---

5 Disponível em: <[www.cbth.org.br](http://www.cbth.org.br)>. Acesso em: 19 de julho de 2016

6 Este, por sua vez, possui a combinação de “full House”, trinca e par, igual ao *Poker*.

outro tipo de droga. Mas a verdade é que existem outras formas do vício se manifestar e o baralho, como visto, é uma delas.

Para o Dr. Thorsten Heedt, médico especialista de psicoterapia com ênfase no tratamento de doenças pós-traumáticas, o comportamento fora do normal é observado a partir da prática frequente e repetitiva do jogo, que passa a controlar vida do paciente. Ainda, de acordo com o médico, o jogo excessivo demonstrado por muitos jogadores podem ser compreendidos como “uma doença discreta, lado a lado com oscilações fortes de humor, uma melancolia interna muito agitada, mudanças repentinas de estado de espírito sem razão aparente”. Posto isso, os riscos causados pelo excesso não impediram que o *Poker* se popularizasse e fosse levado às diversas regiões do mundo.

Na década de 80, com a criação da emissora de TV ESPN (Entertainment and Sports Programming Network), o jogo ganhou mais espaço uma vez que a emissora passou a transmitir algumas partidas. De acordo com a revista *online Historia Digital*<sup>6</sup>, o fato da emissora não possuir capital suficiente para adquirir a compra de modalidades como basquete e futebol americano ou bairbol, fez com que a ESPN apostasse em esportes universitários, com modalidades menos conhecidas e preço inferior, e o jogo *Poker* iniciava, assim, sua disseminação massiva por meio de transmissões televisivas no país norte-americano.

Durante muito tempo, uma importante discussão sobre o *Poker* foi feita, questionando se o jogo de baralho poderia ser elevado ao *status* de esporte. Segundo o portal brasileiro Uol Esportes<sup>7</sup>, em 29 de abril de 2010, a IMSA (Federação Internacional dos Esportes da Mente) passou a considerar o jogo como um esporte, enquadrando-o na mesma categoria de esportes como o Xadrez e Dama, entre outros.

Deste modo, sendo um esporte de habilidades mentais e cognitivas, homens e mulheres, com qualquer idade, nível escolar ou profissão podem jogá-lo sem nenhum tipo de vantagem sobre o outro participante. Considerado uma lenda do *Poker*, Doyle Brunson, afirma que o reconhecimento como esporte mental é um marco histórico para a modalidade: “Acredito que a história vai mostrar que este foi um momento crucial para o pôquer”. Ainda no embate sobre o tema, o também jogador profissional Leo

---

7 Disponível em: <www.historiadigital.org > Acesso em: 10 de julho de 2016

8 Disponível em: <www.cardplayerbrasil.com > Acesso em: 13 de julho de 2016

Bello, brasileiro, considera o jogo como um esporte “como em tantos outros, a prática faz o jogo melhorar e, cujos resultados, vêm por meio de muito estudo e dedicação, sendo que preparo emocional é básico para ser um vencedor consistente”.

Desse modo, o reconhecimento do Poker como esporte elevou a profissionalização de muitos jogadores, que passaram a ser considerados atletas e, o que antes era visto como um *hobby* ou uma atividade de lazer, deixou de se enquadrar nessa categoria. De acordo com Marcelino (2000), o lazer é muito mais amplo. Para o autor, o lazer encarado apenas como um estilo de vida, fica na dependência exclusiva da relação da pessoa envolvida com a atitude. E, assim, qualquer atividade poderia ser considerada lazer, até mesmo o trabalho, desde de que atendessem a determinadas características, como a escolha individual, e um nível de prazer e satisfação elevados.

## 1.2. *Poker* no Brasil

No Brasil, um dos pioneiros a incentivar o esporte foi o jogador Leandro Brasa. Segundo Brasa, em entrevista dada ao portal *Card Player*<sup>8</sup>, no ano de 2005, ele criou um torneio e anunciou o evento na internet. Com aproximadamente 25 jogadores, de diversas cidades do interior de São Paulo, esse campeonato acabou se tornando o primeiro campeonato paulista de Poker (CPH), disputado na cidade de Campinas, interior de São Paulo. Brasa conquistou a etapa e, no ano seguinte, criou e conquistou também o *BSOP (Brazilian Series Of Poker)*. No ano de 2007, Brasa se tornou o primeiro jogador brasileiro a chegar numa “final table” (mesa final) do *WSOP (World Series of Poker)* terminando a competição na quarta posição e recebendo uma premiação de aproximadamente 190 mil dólares. Ainda em entrevista, perguntado sobre o nível técnico em que o Brasil se encontra, Brasa afirma que existem aproximadamente 20 jogadores brasileiros que podem disputar uma partida de igual para igual com qualquer outro jogador do mundo. Ele afirma que essa parcela é a elite nacional do *Poker*. Já a média nacional, segundo o jogador, ainda está um pouco abaixo em relação a países mais tradicionais como, por exemplo, os Estados Unidos. O jogador revela que para ele esse cenário é apenas uma questão de tempo pois o Brasil deve amadurecer no jogo com o passar dos anos. Atualmente, o jogador é patrocinado por um dos maiores

---

9 Disponível em: <[www.cardplayerbrasil.com](http://www.cardplayerbrasil.com)> Acesso em: 13 de julho de 2016

sites de *Poker* do mundo, o “Full Tilt Poker” e atua como comentarista nos programas “Poker After Dark”, nos canais “People and Arts” e também no “Band Sports”.

### 1.2.2 BSOP (*Brazilian Series of Poker*)

A BSOP é uma série de torneios realizados em várias cidades brasileiras que se originou em 2006 e, atualmente, consolida-se como maior evento de *Poker* da América Latina e o segundo maior torneio do mundo. O torneio consiste em várias etapas disputadas em cidades turísticas do Brasil, sendo aberto para jogadores do país todo. De acordo com o portal do BSOP<sup>9</sup>, o torneio ocorre no formato *deep stack*, com *blinds* mais longos e *buy-ins* acima de mil reais.

Em sua primeira edição, a BSOP teve um total de 60 jogadores inscritos por etapa e, como primeiro campeão brasileiro de *Poker* da história, premiou o jogador Leandro Brasa. O número de jogadores foi aumentando conforme os anos da competição. Em dezembro de 2015, dez anos após a sua primeira edição, o *BSOP Millions* obteve o número de 2.479 *players* no WTC Sheraton, de acordo com o portal oficial do PokerStars<sup>10</sup> e, quanto a premiação, o valor máximo foi de 420 mil reais ao vencedor. A *BSOP*, atualmente, conta com o patrocínio das empresas privadas SKY Brasil e Poker Stars.

### 1.3 O *Poker online*

Segundo a Pesquisa Nacional Por Amostra de Domicílios (Pnad), divulgada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), os *smartphones* ultrapassaram os computadores e se tornaram os aparelhos preferidos do brasileiro para se conectar à internet. Concomitantemente, o *Poker* passou a estar presente em múltiplas plataformas, por meio de aplicativos gratuitos, alcançando assim um novo público: o de usuários conectados. Com isso, o número de jogadores aumentou exponencialmente.

---

10 Disponível em: <www.bsop.com.br > Acesso em: 23 de julho de 2016

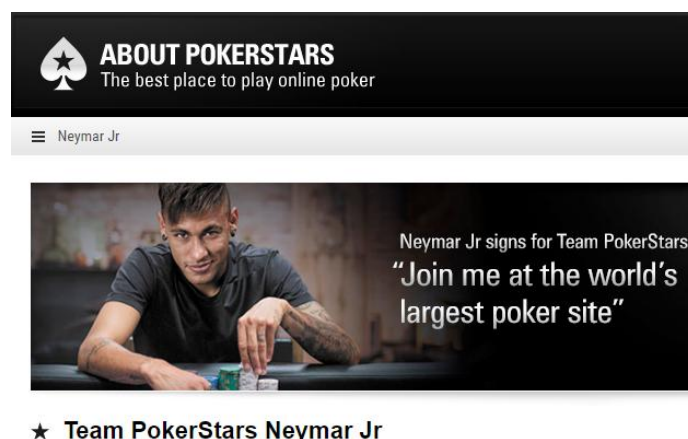
11 Disponível em: <www.pokerstars.com > Acesso em: 22 de julho de 2016

Nesse cenário, a democratização das novas tecnologias, como *tablets e smartphones*, contribuiu para a popularização dos sites de *Poker online*, como *Full Tilt Poker, Party Poker, Bwin Poker, Poker Stars*. A partir desse momento, o esporte foi imerso em uma cultura virtual e, assim, um número expressivamente maior de pessoas passaram a ter acesso ao que, antigamente, era restrito a uma parcela baixa da população.

O site *Poker Stars*, com aplicativo também disponível em versão para mídias móveis, por exemplo, conta com mais de 60 milhões de usuários cadastrados e uma diversificada lista de serviços e modalidades, como os populares: *Texas Hold'em e Omaha*. Ainda sobre as opções de jogos do site, há possibilidade de jogar com fichas fictícias ou reais e disputar vagas presenciais nos maiores campeonato do mundo.

A crescente popularidade do esporte e, conseqüentemente, do mercado de jogadores e público que tem se formado ao redor dele, têm chamado a atenção das empresas e, com isso, peças e campanhas publicitárias começaram a aparecer na TV e nos campeonatos de *Poker*.

De acordo com a revista online *História Digital*, a empresa *Poker Stars* investiu em *marketing* para divulgar seu conteúdo e atrair os jogadores e pessoas interessadas em aprender esse esporte. As campanhas investidas no esporte foram diversas, com atletas consagrados como o tenista espanhol Rafael Nadal, e os jogadores de brasileiros de futebol Neymar Junior e Ronaldo de Lima.



★ Team PokerStars Neymar Jr

**Figura 2:** Neymar, atualmente no Barcelona, esteve presente no evento organizado pela marca Poker Stars. Fonte: página oficial do *Poker Stars*. Disponível em: <[www.pokerstars.com](http://www.pokerstars.com)>



O fato de haver partidas sendo transmitidas pela TV chamou a atenção da Poker Stars, que logo passou a patrocinar jogadores profissionais e criar campanhas publicitárias (fig.2) nos intervalos comerciais e também durante as transmissões, como podemos ver a partir do estudo de caso.

## 2. Estudo de caso: *Poker Night* (Band Sports)

O programa *Poker Night* vai ao ar, atualmente, às 23 horas, todos os dias na emissora Band Sports e seu conteúdo possui cerca de 30 minutos de duração, contando os intervalos comerciais. O vídeo da transmissão aqui analisado foi postado no canal “Poker Videos Brasil”, na plataforma do *Youtube* no dia 22 de fevereiro de 2014 e narra a partida válida para a mesa final do *BSOP* (*Brazilian Series of Poker*).

O programa é apresentado pela dupla Victor Marques e Juliano Maesano que narra e comenta a partida, respectivamente. O fato de o *Poker* ser um esporte silencioso, que requer muita concentração somado à extensa duração das partidas, que podem chegar a horas, faz com que a equipe televisiva edite o material, gerando cortes e selecionando cenas. A versão televisiva, desse modo, torna-se mais dinâmica, tanto no que diz respeito aos cortes rápidos de edição quanto à narração, dando ritmo ao programa. Esse tipo de edição é justificado pelo apresentador Victor Marques, no vídeo analisado, ao afirmar que os cortes são necessários para o programa conseguir exibir o melhor conteúdo da partida aos telespectadores, sem perder os principais detalhes e jogadas.

No vídeo analisado, podemos observar que, tanto a marca *SKY*, que além da logomarca divulga também o seu slogan “HDTV é isso”, como a *Poker Stars*, que mostra o endereço do site [pokerstars.net](http://pokerstars.net), compõem a estampa do tecido da mesa do campeonato, ficando assim, grande parte do tempo em evidência, sendo mostradas pelas câmeras, como pode-se observar:



**Figura 3:** Imagem retirada do vídeo da transmissão da emissora Band Sports. Disponível em: [www.youtube.com/pokervideosbrasil](http://www.youtube.com/pokervideosbrasil) >

As entrevistas após a eliminação ou saída da mesa fazem parte da pauta do programa *Poker Night*. No momento em que o jogador paraguaio, vice-colocado no torneio, por exemplo, está sendo entrevistado é possível observar o *banner* do BSOP, com todas as marcas patrocinadoras do evento. Ao todo, são três empresas privadas: a *SKY*, *Poker Stars* e *Copag*. Ainda a respeito do conteúdo analisado, é possível observar a logomarca do BSOP (*Brazilian Seires of Poker*) e a da própria emissora responsável pela cobertura e transmissão do evento, a Band Sports.

62



**Figura 4:** Momento da entrevista em que o *banner* em evidência. Disponível em: [www.youtube.com/pokervideosbrasil](http://www.youtube.com/pokervideosbrasil) >

As câmeras do programa mostram as logomarcas das empresas patrocinadoras a medida em que a partida está sendo disputada e os jogadores são observados por diversos ângulos diferentes. Já uma câmera específica na região superior e central da mesa, filma toda movimentação dos jogadores na mesa.



**Figura 5:** Imagem da transmissão do BSOP São Paulo 2014  
Disponível em: < [www.youtube.com/pokervideosbrasil](http://www.youtube.com/pokervideosbrasil) >

Ainda sobre a inserção publicitária durante a transmissão, é possível observar que o apresentador Vitor Marques e o comentarista Juliano Maesano mencionam a escola *online* de Poker do team Akkari, o CT *Super Poker*, como sendo uma das melhores escolas do mundo, dando publicidade ao serviço por meio de uma inserção da marca durante a narração. Em trecho transcrito da transmissão, o comentarista diz: “é uma das melhores escolas, com os melhores jogadores profissionais. Recomendo fortemente para o telespectador” sem, no entanto, que apareça qualquer tipo de logomarca da escola.

63

Desse modo, são notados, pelo menos, dois formatos diferentes de publicidade durante a transmissão televisiva do campeonato nacional de *Poker*: o primeiro citado, cujo anunciante fica explícito no cenário por meio da inserção visual das logomarcas e um segundo, cujo apresentador e comentarista indicam, durante suas falas e de maneira mais informal, o CT *Super Poker*.

### 3. Considerações Finais

Como observado, o *Poker* demorou anos para chegar ao formato em que se encontra hoje. Foram precisas muitas mudanças e persistência de jogadores e entusiastas para que o esporte passasse a ser mais reconhecido e praticado. Diversos fatores, como visto, contribuíram para a atual popularização do esporte que, atualmente, pode ser praticado por qualquer pessoa que esteja conectada por meio do acesso a aplicativos que oferecem o jogo no modo *online* e gratuito.

Com relação ao objeto de estudo, foi proposta uma análise da transmissão de uma partida do BSOP (Brazilian Series of Poker). Com base no vídeo já mencionado, é possível observar três patrocinadores na mesa final do campeonato brasileiro, que são a marca: *SKY, Poker Stars e Copag*.

A transmissão possui narração e comentários com análises feitas com base no conhecimento e experiência de cada um dos apresentadores. Nela, os jogadores são monitorados por diversas câmeras e o patrocínio está presente em toda a filmagem do início ao fim da partida. Um *banner* disposto na parte de trás da mesa, com todas as marcas, fica aparente após cada entrevista feita no pós-jogo, como visto na imagem selecionada (fig.4). Os elementos visuais e narrativos são, inclusive, bastante similares aos elementos de transmissões de outros esportes, como o futebol.

Posto isso, conclui-se que o esporte *Poker* ganhou popularidade e apresenta um crescente aumento tendo em vista que, hoje, está entre os mais praticados sobretudo se contabilizados os aplicativos *online*, voltados para a formação e aprimoramento de um público heterogêneo de usuários. O fluxo de jogadores vem crescendo e a tendência do esporte é progredir cada vez mais, seja na melhora no nível dos jogadores e torneios, como também nas próprias coberturas e transmissões de campeonatos e torneios. O vídeo analisado comprova, ainda, que o mercado publicitário tem aproveitado da visibilidade do esporte para inserir suas marcas e o Brasil, como vimos, apresenta um histórico de crescimento que, embora recente, pode levar o país a prosperar junto a esse promissor esporte.

## Referências

MARCELINO, Nelson. **Estudos do Lazer:** uma introdução, 8585701374. Campinas: Editora Autores Associados, 2000.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX:** o espírito do tempo. Volume 1. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2002.

VELOSO, Rosângela. **Reflexões Sobre o Jogo:** conceitos, definições e possibilidades. Brasília, DF. Dissertação de Mestrado. Brasília: Universidade de Brasília (Unb), 2009.

Portal Uol Esportes. Disponível em: <[www.esporte.uol.com.br](http://www.esporte.uol.com.br) > Acesso em: 17 de julho de 2016

Portal Poker Stars. Disponível em:<[www.pokerstars.com](http://www.pokerstars.com) > Acesso em: 21 de julho de 2016

Portal Oficial do Brazilian Series of Poker. Disponível em: <[www.bsop.com.br](http://www.bsop.com.br) > Acesso em: 21 de julho de 2016

Revista *online* História Digital. Disponível em: <[www.historiadigital.org](http://www.historiadigital.org) > Acesso em: 10 de julho de 2016

Portal Card Player. Disponível em: <[www.cardplayerbrasil.com](http://www.cardplayerbrasil.com) > Acesso em: 14 de julho de 2016

Portal de Poker: questões relacionadas ao vício. Disponível em: <[www.pt.pokerstrategy.com](http://www.pt.pokerstrategy.com)> Acesso em: 19 de julho de 2016