

## **LUDOPATIA** (PARAPATOLOGIA)

### **I. Conformática**

**Definologia.** A *ludopatía* é o hábito ou vício de praticar qualquer tipo de jogo ou a atividade da jogatina, de modo intenso e prolongado, especialmente jogos de azar (baralhos, dados, roleta, bingo e outros).

**Tematologia.** Tema central nosográfico.

**Etimologia.** O primeiro elemento de composição *ludo* vem do idioma Latim, *ludus*, “jogo; divertimento; recreação”. O segundo elemento de composição *patia* deriva também do idioma Latim, *pathe*, “estado passivo; sofrimento; mal; doença; dor; aflição”. Surgiu, na *Linguagem Científica Internacional*, no Século XIX.

**Sinonimologia:** 1. Jogata; jogatina compulsiva; ludomania. 2. Atividade empresarial do cassino; diversão viciosa; indústria do jogo; profissão do cambista. 3. Compulsão pelo jogo; jogo patológico; vício de perder; vício do jogo. 4. Doença das apostas; febre do jogo; mania de apostar. 5. *Gamemania*. 6. *Síndrome da ludopatía*. 7. Ludoteca.

**Eufemismologia.** Em Las Vegas, EUA, o viciado nos cassinos é chamado eufemisticamente de “jogador com problemas”.

**Neologia.** Os 3 vocábulos *miniludopatía*, *maxiludopatía* e *megaludopatía* são neologismos técnicos da Parapatologia.

**Antonimologia:** 1. Antiludopatía; antiludopatismo. 2. Assistência social. 3. Hospital psiquiátrico. 4. Saúde mental. 5. Diversão sadia. 6. Desporto equilibrado.

**Estrangeirismologia:** a *skopa*.

**Atributologia:** predomínio dos sentidos somáticos.

**Megapensologia.** Eis 1 megapensene trivocabular sintetizando o tema: – *Jogo: prostituição autopensênica*.

**Unidade.** O *ludopensene* é a *unidade de medida* da ludomania.

### **II. Fatuística**

**Pensologia:** a patopensenedade; os patopensenes; a ludopensenedade; os ludopensenes; o holopensene ludopático.

**Fatologia:** a ludopatía; o ludopatismo; a jogatina inveterada; os vícios da ludomania paroxística; a busca sôfrega de algum bambúrrio; a *ludofascinação*; a compulsão pelo jogo; a indústria do jogo; a jogata; *os baralhos*; *o crapô*; *o pife-pafe*; *o biriba*; *o turfe*; *as fezinhas compulsivas*; a febre das apostas; os jogos de guerra; a maior perda do mês passado; a diversão viciosa; a jogatina de Las Vegas (EUA); a jogatina de Macau (China); a ludopatía toxicogênica; o megatrafar; o ludismo; a diversão sadia; a recreação racional; o esporte com equilíbrio somático.

**Parafatologia:** os heterassédios; a heterassedialidade.

### **III. Detalhismo**

**Enumerologia:** o jogo; a astúcia; a argúcia; o ardil; o ludífbrio; a perfídia; a manha; a ar-timanha; a sagacidade; a velhacaria; a falcatrúa; o embuste; a tapeação; a trapaça.

**Politicologia:** a ludocracia.

**Filiologia:** a ludofilia.

**Sindromologia:** a *síndrome da ludopatía*.

**Maniologia:** a ludomania; a *gamemania*; a lotomania; a cubomania; a sinucomania; a to-tobolomania.

**Holotecologia:** a ludoteca.

**Interdisciplinologia:** a Parapatologia; a Ludopatologia; a Ludologia; a Heterassediologia; a Enganologia; a Interprisiologia; a Parapsicopatologia; a Psiquiatria; a Psicologia; a Consciencioterapia; a Autovitimologia.

#### IV. Perfilologia

**Elencologia:** a *dupla cambista-jogador*; a isca humana inconsciente; a protoconsciência.

**Masculinologia:** o viciado em apostas; os parceiros dos jogos; os adversários dos jogos; o jogador compulsivo; o jogador problemático; o frequentador de cassinos; o bridgista; o bicheiro; o personagem Maverick; o viciado em perder; o cafifento; o pseudoganhador; o ludomaníaco; o co-ludomaníaco; o *ludopata*; o evoluciente; o assistido; o autodecisor; o reeducador; o escritor.

**Femininologia:** a jogadora problemática; a viciada em apostas; as parceiras dos jogos; as adversárias dos jogos; a jogadora compulsiva; a frequentadora de cassinos; a bridgista; a bicheira; a viciada em perder; a cafifenta; a pseudoganhadora; a ludomaníaca; a co-ludomaníaca; a *ludopata*; a evoluciente; a assistida; a autodecisora; a reeducadora; a escritora.

**Hominologia:** o *Homo sapiens ludopathicus*.

#### V. Argumentologia

**Exemplologia:** *miniludopatia* = a participação pessoal nos jogos familiares de baralho; *maxiludopatia* = a frequência pessoal aos cassinos de Las Vegas ou de Macau; *megaludopatia* = a prática do jogo da *roleta-russa*.

**Culturologia:** a *cultura da jogatina*.

**Taxologia.** Eis, na ordem alfabética, 100 modalidades de jogos e os locais de exploração, a maioria em voga no Século XXI, além dos listados anteriormente na Fatologia:

01. **Apostas:** multiformes, inclusive esportivas.
02. **Bacará.**
03. **Batalha naval.**
04. **Bilhar.**
05. **Bingo:** a maioria é de jogadoras (V. **Antenore**, Armando; *Cresce Número de "Bingólatras" dizem Médicos*; *Folha de S. Paulo*; São Paulo, SP; 02.02.03; primeira página, chamada, e C 3).
06. **Bisca.**
07. **Blackjack.**
08. **Bocha.**
09. **Bolão.**
10. **Boliche.**
11. **Bridge.**
12. **Briga de cães.**
13. **Caça-níqueis.**
14. **Caminho de ferro.**
15. **Canastra:** buraco.
16. **Carteado.**
17. **Cassino clandestino.**
18. **Cassino em reserva indígena.**
19. **Cassino legalizado** (V. **Wapshott**, Nicholas; *Moralista torrou US\$ 8 Milhões nos Cassinos*; William Bennett, Ex-secretário da Educação Estadunidense; *O Estado de S. Paulo*; São Paulo, SP; 06.05.03; página A 18).
20. **Cassino virtual.**

21. **Central de apostas.**
22. **Corrida de cães.**
23. **Corrida de porcos.**
24. **Corridas de cavalos:** Jockey Club, hipódromo, turfe.
25. **Críquete.**
26. **Cubo de Rubick.**
27. **Dados.**
28. **Damespiel.**
29. **Damas.**
30. **Dardos.**
31. **Dead Pool:** Loteria da Morte.
32. **Dominó.**
33. **Especulação na Bolsa de Valores.**
34. **Gamão.**
35. **Gin rummy.**
36. **Gincana.**
37. **Golfe com apostas.**
38. **Jogo da argola.**
39. **Jogo da quadra.**
40. **Jogo da quina.**
41. **Jogo da velha.**
42. **Jogo das latas.**
43. **Jogo de azar eletrônico.**
44. **Jogo de botões.**
45. **Jogo de computador.**
46. **Jogo de prendas.**
47. **Jogo do bicho:** palpíte, fezinha (V. Costa, Célia; & Otavio, Chico; *Lula defende a Legalização do Jogo do Bicho; O Globo*; Rio de Janeiro, RJ; 01.09.01; página 11).
48. **Jogo dos números:** guetos estadunidenses.
49. **Jogos em barco atracado.**
50. **Loteria.**
51. **Loteria esportiva.**
52. **Loterias da Caixa Econômica:** oficiais.
53. **Loto.**
54. **Lotomania.**
55. **Ludo.**
56. **Mage Knight.**
57. **Magic: The Gathering.**
58. **Mah-jongg:** chinês.
59. **Matador.**
60. **Minicassino para menor.**
61. **Monopólio.**
62. **Pai gow.**
63. **Palitinho.**
64. **Papatudo.**
65. **Pescaria:** parque de diversões.
66. **Pinball machine:** fliperama.
67. **Pingue-pongue a dinheiro.**
68. **Pôquer.**
69. **Pôquer caribenho.**
70. **Prova de potros.**
71. **Quiz:** *Show do Milhão*, televisão.
72. **Raspadinha.**

73. **Rifa.**
74. **Rinhas de galos.**
75. **Roleta.**
76. **Roleta-russa.**
77. **Scopa.**
78. **Sena.**
79. **Shogi:** xadrez japonês.
80. **Sinuca de bico.**
81. **Slot machine.**
82. **Sorteio dos supersticiosos.**
83. **Sota.**
84. **Strip poker.**
85. **Super Sena Dupla Chance.**

86. **Tele Sena** (V. Massaro, Roberto Antônio; *No "Reino das Loterias"; O Estado do Paraná*; Caderno: *Almanaque*; Curitiba, PR; 16.03.03; capa do caderno, manchete).

87. **Telessorteio.**
88. **Tômbola.**
89. **Totó:** pebolim.
90. **Truco.**
91. **TV 0900.**
92. **Twister.**
93. **Videobingo.**
94. **Videogame.**
95. **Videoloteria.**
96. **Videopôquer.**
97. **Vinte-e-um.**
98. **Víspera.**
99. **Whist.**
100. **Xadrez.**

**Terapeuticologia.** No universo da *Consciencioterapia*, a ludomania pode ser combatida a partir da autoconscientização pelo ludomaníaco, homem ou mulher, quanto à automotivação baseada nas vantagens de se manter o equilíbrio consciencial, objetivando a conquista do autoparapsiquismo maior perante a evolução. A vida na jogatina mantém a conscin subjugada a conseneres e impossibilita a assistência maior dos amparadores extrafísicos.

## VI. Acabativa

**Remissiolgia.** Pelos critérios da *Mentalsomatologia*, eis, por exemplo, na ordem alfabética, 12 verbetes da *Enciclopédia da Conscienciologia*, e respectivas especialidades e temas centrais, evidenciando relação estreita com a ludopatia, indicados para a expansão das abordagens detalhistas, mais exaustivas, dos pesquisadores, mulheres e homens interessados:

01. **Acríticismo:** Parapatologia; Nosográfico.
02. **Amparo extrafísico:** Assistenciologia; Homeostático.
03. **Antidireito:** Parapatologia; Nosográfico.
04. **Autocorrupção:** Parapatologia; Nosográfico.
05. **Autocura:** Consciencioterapia; Homeostático.
06. **Autodesorganização:** Parapatologia; Nosográfico.
07. **Comorbidade:** Parapatologia; Nosográfico.
08. **Energima:** Parapatologia; Nosográfico.
09. **Heterassédio:** Parapatologia; Nosográfico.
10. **Psicopatia:** Parapatologia; Nosográfico.
11. **Retardamento mental coletivo:** Parapatologia; Nosográfico.

12. **Riscomania:** Parapatologia; Nosográfico.

## **A LUDOPATIA, QUANDO INSTALADA ROTINEIRAMENTE NA VIDA DA CONSCIN, SEMPRE ACARRETA A INTRUSÃO DE CONSCIEXES INTERESSADAS EM JOGOS, AMPLIANDO AS MANIFESTAÇÕES COMPULSIVAS DA PERSONALIDADE.**

**Questionologia.** A ludopatia ainda contagia você de algum modo? Em qual área de manifestação social?

### **Filmografia Específica:**

1. **Maverick.** País: EUA. Data: 1994. Duração: 127 min. Gênero: Faroeste. Idioma: Inglês. Cor: Colorido. Legendado: Português. Direção: Richard Donner. Elenco: Mel Gibson; Jodie Foster; & James Garner. Produção: Bruce Davey; & Richard Donner. Desenho de Produção: Thomas E. Sanders. Direção de Arte: Daniel T. Dorrance. Roteiro: William Goldman, baseado na série de TV escrita por Roy Huggins. Fotografia: Vilmos Zsigmond. Música: Randy Newman. Montagem: Stuart Baird; & Michael Kelly. Cenografia: Lisa Dean. Efeitos Especiais: Industrial Light & Magic (ILM). Companhia: Donner/Schuler-Donner Productions; Icon Entertainment International; & Warner Bros. Sinopse: O charmoso trapaceiro Bret Maverick precisa arrecadar grande quantia, em tempo recorde, para participar do maior campeonato de pôquer do Velho Oeste. Isso se bela ladra, velho xerife, índios e pistoleiros deixarem.

2. **Oscar e Lucinda.** Título Original: *Oscar and Lucinda*. País: EUA; & Austrália. Data: 1997. Duração: 131 min. Gênero: Drama. Idioma: Inglês. Cor: Colorido. Legendado: Português. Direção: Gillian Armstrong. Elenco: Ralph Fiennes; & Cate Blanchett. Produção: Robin Dalton; & Timothy White. Desenho de Produção: Luciana Arrighi. Direção de Arte: Tom Nursey; & John Wingrove. Roteiro: Laura Jones, baseada no romance de Peter Carey. Fotografia: Geoffrey Simpson. Música: Thomas Newman. Montagem: Nicholas Beauman. Companhia: Australian Film Finance Corporation (AFFC); Dalton Films; Fox Searchlight Pictures; Meridian Films; & New South Wales Film & Television Office. Sinopse: Oscar é padre viciado em jogo e espera ser perdoado por Deus doando os valores ganhos nos jogos para os pobres. Inesperada relação surge quando a arrojada Lucinda confessa a ele o vício pelas apostas e ambos iniciam inusitada parceria.

### **Bibliografia Específica:**

1. **Vieira,** Waldo; *Enciclopédia da Conscienciologia*; revisores: Equipe de Revisores do Holociclo – CEAEC; 772 p.; 80 abrevs.; 1 biografia; 1 CD-ROM; 240 contrapontos; cronologias; 35 E-mails; 4 endereços; 961 enus.; estatísticas; 2 filmografias; 1 foto; 240 frases enfáticas; 5 índices; 574 neologismos; 526 perguntas; 111 remissiologias; 12 siglas; 15 tabs.; 6 técnicas; 12 websites; 201 refs.; 1 apênd.; alf.; estrang.; geo.; ono.; tab.; 28 x 21 x 4 cm; enc.; Ed. Protótipo – Avaliação das Tertúlias; Associação Internacional do Centro de Altos Estudos da Conscienciologia (CEAEC); & Associação Internacional Editares; Foz do Iguaçu, PR; 2006; páginas 200, 304 e 560.

2. **Idem; Homo sapiens reurbanisatus**; 1.584 p.; 479 caps.; 139 abrevs.; 40 ilus.; 7 índices; 102 sinopses; glos. 241 termos; 7.655 refs.; alf.; geo.; ono.; 29 x 21 x 7 cm; enc.; 3ª Ed. Gratuita; Associação Internacional do Centro de Altos Estudos da Conscienciologia (CEAEC); Foz do Iguaçu, PR; 2004; páginas 334, 445, 468, 711 e 714.