

WESLEY RODRIGUES ROCHA

O JOGO E O XADREZ: Entre Teorias e Histórias

GOIÂNIA-GO

2009

WESLEY RODRIGUES ROCHA

O JOGO E O XADREZ: Entre Teorias e a História

Dissertação apresentada ao Mestrado em História, da Universidade Católica de Goiás, Goiânia-GO, para obtenção do título de Mestre em História.

Área de concentração: Cultura e Poder.

Linha de Pesquisa: Poder e Representações.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Heloisa Selma Fernandes Capel.

GOIÂNIA-GO

2009

WESLEY RODRIGUES ROCHA

O JOGO E O XADREZ: Entre Teorias e a História

Aprovado em: ___/___/___.

Prof.^a Dr.^a Heloisa Selma Fernandes Capel

Instituição: Universidade Católica de Goiás

Assinatura: _____

Prof. Dr. Eduardo Gusmão de Quadros

Instituição: Universidade Católica de Goiás

Assinatura: _____

Prof. Dr. Eliézer Cardoso de Oliveira

Instituição: Universidade Estadual de Goiás

Assinatura: _____

Dedico esta dissertação aos que jogam e aos
que estudam o jogo.

AGRADECIMENTOS

À Prof.^a Dr.^a Heloisa Selma Fernandes Capel, pela orientação concernente à presente dissertação.

Ao Prof. Dr. Eliezer Cardoso de Oliveira e ao Prof. Dr. Eduardo Gusmão de Quadros, pela participação como membros do exame da qualificação e defesa desta dissertação.

À Prof.^a Ms. Maria Cristina Reinato e Prof.^a Ms. Maria Alice de Sousa Carvalho pela revisão.

*“De forma e lugar diferentes como em nome,
Seus vários movimentos, seu poder não é o mesmo”.*

Willian Jones

RESUMO

ROCHA. W.R. *JOGO E O XADREZ: Entre Teorias e a História*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Católica de Goiás, Departamento de História, Ciências Sociais e Relações Internacionais, 2009.

Este trabalho analisa e discute o jogo como elemento da cultura e como fenômeno histórico. Considerando a cultura como o conjunto de significações produzidas pelos homens no transcorrer da história, e o jogo como um elemento no universo codificado de uma cultura, procura analisar a relação existente entre a prática dos jogos e os valores das sociedades que os adotam. Analisa os jogos de uma maneira geral e destaca como recorte representativo dessa relação sociedade/jogo mais especificamente o jogo de xadrez. Apresenta uma visão geral da história do jogo de Xadrez, cujas origens datam do século VI e investiga o seu desenvolvimento, observando as mudanças sofridas e as metáforas produzidas no transcorrer da história, principalmente a da representação da guerra antiga e da sociedade medieval, mostrando como as transformações sociais exerceram influências de diversas ordens sobre esse jogo de origens tão antigas. Discute a importância atribuída às competições de xadrez durante o período da Guerra Fria, mostrando a valorização dada pelo governo comunista e norte-americano às vitórias de seus jogadores. Comenta também o destaque dado ao jogo nos PCN's e o uso que se tem feito do Xadrez nas escolas como instrumento pedagógico. As análises fundamentam-se nos conceitos elaborados por Huizinga (2007), especialmente em seu livro "*Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*", publicado em 1938, em que o autor considera o jogo como uma categoria primária da vida, de onde nasce a cultura sob a forma de linguagem e poesia, de ritual e de sagrado, considerando, assim, sua importância junto ao raciocínio (*homo sapiens*) e à construção de ferramentas (*homo faber*). Este estudo considera a tese huizinguiana do declínio do fator lúdico na sociedade ao observar as práticas e os destaques dados às competições contemporâneas como as Olimpíadas e os torneios mundiais. Mostra o fato de que, na sociedade moderna e contemporânea, o jogo tem acompanhado a cultura muito mais no sentido de uma de suas principais características, a competição, em detrimento do fator lúdico, tal como defende Huizinga. Todavia, em relação ao jogo de Xadrez este estudo defende a idéia de que, apesar do caráter de seriedade de que se revestem os torneios e de seu uso pedagógico, muitas vezes como disciplina obrigatória nos currículos escolares, a prática do enxadrismo é ainda fomentada pela competição lúdica. Outro aspecto que é defendido neste trabalho é o fato de que a seriedade que envolve as partidas de xadrez favorece o fator lúdico, quer seja na escola, em que se procura mostrar atitudes de cidadania por meio da prática do jogo, quer seja em partidas disputadas por amadores e estudiosos.

Palavras-chave: Jogo. Xadrez. História. Cultura.

ABSTRACT

This paper analyzes the game and discusses about it as a part of culture and as a historical phenomenon. By considering culture as the set of significations produced by men throughout history, and the game as an element of a culture codified universe, it analyzes the relationship between game practice and the values of societies that adopt them. It also analyzes games in general and highlights the chess game, more specifically, as a representative side view of the relationship society/game. This work presents an overview of the chess game history, which began in the sixth century, and investigates its development, noticing changes that were made and metaphors that were produced throughout history, especially the representation of the old war and of the medieval society, showing how social changes influenced in many ways on this game, which is very antique. It discusses the importance of chess competitions during the Cold War period, showing how the communist and the U.S. governments valued their players' victories. It also relates how this game was emphasized in the National Curricular Parameters (PCNs) and how the chess game has been used in schools as a pedagogical tool. Analyses are based on concepts developed by Huizinga (2007), especially in his book "Homo ludens: game as a part of culture" ("Homo ludens: o jogo como elemento da cultura"), published in 1938, in which the author considers the game as a primary category of life, from which culture arises in the form of language and poetry, and of rituals and sacred things, noticing, therefore, its importance to reasoning (homo sapiens) and construction of tools (homo faber). This study notices Huizinga's thesis about the decline of the playfulness factor in society by observing practices and highlights that are provided to contemporary competitions, such as the Olympics and world tournaments. It shows that in modern and contemporary society, the game has followed culture much more in the sense of one of its main features, the competition, rather than in the sense of the playfulness factor, as Huizinga argues. However, regarding the chess game, this study supports the idea that, despite the seriousness nature of tournaments and its pedagogical use, often as a compulsory subject in school curricula, the practice of chess playing is still encouraged by the playful competition. Another idea that is supported in this work is the fact that the seriousness of chess matches favors the playfulness factor, whether in school, where people seek to show citizenship attitudes through the game practice, or in matches that are played by amateurs and scholars.

Keywords: Game. Chess. History. Culture.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1. HUIZINGA: HISTÓRIA, JOGO COMO PADRÃO CULTURAL, E O XADREZ	
1.1. Huizinga e a História Cultural.....	16
1.2. O jogo no sentido figurado e a categoria jogo: suas características.....	22
1.3. O declínio do fator lúdico	30
1.4. O xadrez no <i>Homo ludens</i>	34
CAPÍTULO 2. HISTÓRIA, METÁFORAS E USOS DO XADREZ	
2.1. Xadrez e História.....	37
2.2. Metáforas e usos do xadrez: guerra, política e educação	49
2.3. Xadrez: equipamento e regulamento.....	59
2.4. A existência do lúdico no xadrez	63
2.5. Do <i>ludens</i> ao <i>esportivus</i>	68
CONCLUSÃO	73
REFERÊNCIAS	78

INTRODUÇÃO

Pesquisar o jogo como um elemento da cultura é digno de investimento científico. Para efeito de estudo, sobre o jogo há um consistente e bem sortido tabuleiro de dados com importantes informações para compreensão das sociedades. Ele contém formas de pensar e estabelecer relações na valorização do jogo no sistema que o acolhe; no intercâmbio de saberes, costumes e formas de agir, isoladamente ou em grupo. O jogo é objeto de pesquisa em diversas áreas de conhecimento como etnologia, antropologia, psicologia, psicanálise, pedagogia, matemática, educação física, medicina, literatura, direito, ética, economia, política, filosofia, lingüística, sociologia e história.

Associar jogo e educação, jogo e psicologia ou jogo e saúde é uma atitude frequente entre pesquisadores, e, sobre essas relações, encontra-se uma extensa publicação. Entretanto, é preciso dizer que associar jogo e cultura também é importante, principalmente em uma perspectiva histórica que mostra como as transformações sociais ocorridas na sociedade moderna e contemporânea resultaram em efeitos de várias ordens no jogo. Estudar o jogo é uma forma de compreender a sociedade onde ele está inserido.

O historiador cultural Huizinga (2007) em sua obra *“Homo ludens: o jogo como elemento da cultura”*, publicada em 1938, estudou o jogo explorando essa relação, inclusive analisando o declínio do fator lúdico no jogo e na cultura. Ao lado de uma exaustiva investigação sobre o jogo, nessa obra o autor apresenta um conceito de jogo, estabelecendo sua essência e muitas de suas características. O *“Homo ludens [...]”* (HUIZINGA, 2007) tem colaborado muito com as pesquisas que tomam como temática o jogo, apoiando e dando possibilidades para a continuação da discussão sobre o jogo, inclusive para o xadrez. Nesse sentido, esta dissertação se insere nesse movimento desencadeado por Huizinga (2007), principalmente porque ele usou com deferência o xadrez para ilustrar seus pressupostos sobre o jogo. O xadrez é a modalidade de jogo mais empregada por Huizinga para discutir sobre importantes características da categoria jogo.

O xadrez é um dos jogos mais antigos e possui quatorze séculos de história sem interrupções desde o século VI até o início do século XXI. Segundo Horton (1973), “Quando um jogo, como o xadrez, atrai o interesse da humanidade por tantos séculos, devemos dar como provado possuir sólidos méritos que não podem ser desprezados, porém merecedores, mesmo, de definitiva atenção” (HORTON, 1973, p. 9).

A contribuição do autor Horton (1973) para a literatura técnica enxadrística e para a história do xadrez foi explicar o significado de mais de 800 verbetes enxadrísticos. Para efeito de elucidação dos jargões e termos técnicos do xadrez, ele registrou relevantes conteúdos históricos correlacionados – úteis, portanto, como fonte de pesquisa complementar sobre a origem e evolução desta modalidade de jogo de tabuleiro.

Para se jogar uma partida de xadrez, é necessário estudo para compreender que o dinamismo desse jogo é proveniente da inter-relação das peças dispostas sobre o tabuleiro – tudo baseado em regras fixas desde a posição do campo e, em cima dele, o arranjo inicial das peças corretamente posicionadas. O campo enxadrístico é o espaço onde ocorre o desenvolvimento de uma luta de idéias manifestadas através de lances efetuados pelos jogadores – adversários durante uma partida. Na competição enxadrística, o tempo é controlado através do relógio especial para o xadrez, composto de dispositivos manuseados pelos enxadristas. Trata-se de dois relógios que marcam alternadamente o início do lance de cada um dos competidores, ao ser acionado por um dos competidores, imediatamente é interrompida a contagem de tempo do outro. Em partidas amistosas é optativo o uso do relógio de xadrez. Para uma correta reprodução do jogo realizado, os lances da partida são registrados em planilhas. Em partidas amistosas é optativo o registro dos lances.

Os movimentos das peças são ações concretas, desenvolvidas em um clima de seriedade ou competição lúdica. Mesmo na competição lúdica, a estranha beleza do xadrez – sua prática às vezes silenciosamente e com um mínimo de movimento corporal, oculta um dinamismo vivenciado na mente do jogador e sua alegria durante a prática enxadrística. O que ocorre na mente do jogador de xadrez é parcialmente manifestado – a execução de um lance é apenas um elemento do que foi *a priori* imaginado pelo jogador. A tensão do enxadrista é mais facilmente percebida do que a sua alegria.

No enxadrismo, em torneios ou campeonatos oficiais (vinculados à Federação Internacional de Xadrez, Confederação Nacional de Xadrez, Federação Estadual de Xadrez), participam enxadristas profissionais e estudiosos jogadores amadores, cuja prática é baseada na literatura técnica enxadrística (previamente estudada – antes das partidas) e regulada por regras e códigos divulgados por entidade dirigente rigorosamente observadas por árbitros de xadrez. Todos os lances da partida são registrados, geralmente em quatro súmulas ou no mínimo em duas planilhas previamente preparadas pelos organizadores. Sobre os lances da partida, duas anotações

(completas e sem rasuras), são datadas, assinadas por jogadores e árbitros, e arquivadas. Os registros das partidas são objetos de investigações – documentos no Tribunal da Justiça Desportiva, e para efeito de pesquisa com propósito didático, efetuada pelos analistas enxadrísticos que colaboram com os estudos sobre as temáticas do xadrez que compõem a vasta literatura técnica deste esporte. O resultado desse árduo trabalho desenvolvido por estudiosos do xadrez é expresso através de relatórios, periódicos e livros – um verdadeiro legado cultural. O conteúdo enxadrístico oriundo da prática enxadrística profissional é um fator lúdico para milhares de aficionados do xadrez que o praticam como atividade de lazer cultural. O aprendizado pelo estudo dessas publicações estimula a dedicação à competição lúdica, além de ser fator complementar para o treinamento dos jogadores profissionais.

Embora existam vários sistemas de notações enxadrísticas, nos eventos oficiais os jogadores são obrigados a usar a Notação Algébrica – oficial. O uso do relógio do xadrez produzido por fabricante especializado é um dos componentes do equipamento enxadrístico em caráter obrigatório. É proibido o uso de relógio produzido artesanalmente. As peças padrão industrial ou artesanal são baseadas no desenho das “peças Stauton de Xadrez” (HORTON, 1973, p. 205). O enxadrista mestre britânico Stauton dominou o panorama enxadrístico inglês durante a década de 1940 (Golombek, 1977, p. 305). Segundo Horton, “Em 1849, Howard Stauton desenhou um conjunto de peças de xadrez que atualmente são de uso comum em muitos países” (HORTON, 1973, p. 205). O conjunto de peças desenhadas por Stauton teve como modelo o conjunto de peças “esculpidas por Nathaniel Cook no ano de 1930” (DOUBECK, 1982, p. 16).

Feitas essas considerações a respeito do jogo de xadrez e reportando ao “*Homo ludens* [...]” de HUIZINGA (2007) vale perguntar: Como concebe o xadrez em relação à cultura e à história? Terá o autor observado as alterações na própria estrutura do jogo, seu equipamento, símbolos, usos e metáforas? Se o xadrez passou por uma evolução e diversas formas de valorização, em que medida isso ocorreu influenciado pelas transformações sociais ocorridas no transcorrer da história?

Para então tentar responder a essas questões, é preciso fazer um estudo sobre o livro “*Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*” (HUIZINGA, 2007), para analisar o conceito de jogo apresentado por Huizinga (2007) e ver as implicações deste com o xadrez como um importante elemento na teoria do jogo. Será que os aspectos realçados na sua análise sobre o xadrez têm influenciado o uso dessa modalidade na prática enxadrística atual, servindo como fundamento teórico nos projetos educacionais

e/ou sociais? Como essa apropriação é feita, ou seja, que aspectos realçam? Servem para ressignificar aqueles discursos encontrados nos meios de comunicação que mostram o xadrez como algo difícil, sério, sem dinamismo, sem competição lúdica, sem um clima de alegria, e acessível a poucos?

Na mídia vários exemplos são encontrados, por exemplo, no periódico de grande circulação regional, *Jornal O Popular*, publicado no dia 15 de setembro de 1996, na seção Artes e Espetáculos, o xadrez está relacionado numa coluna às qualidades de insensatez. Essa alusão provocou um comentário expresso em carta de autoria do autor desta dissertação:

Na seção “Arte & Espetáculos”, de O POPULAR 2 de 15 deste mês, encontramos informações, homenagens, elogios e um pouco de humor com a comparação de itens relacionados com a lucidez e a insensatez. Neste contexto, o xadrez foi enquadrado na insensatez. Além disso, foi feita a seguinte afirmação: “O cansativo xadrez”. Um velho ditado diz que toda brincadeira tem um fundo de verdade. O leitor que porventura não seja aficionado do xadrez poderá encontrar dificuldade para discordar da conceituação “cansativo”. Como assessor de xadrez nas escolas da Federação de Xadrez do Estado de Goiás, quero dizer que o xadrez não é uma atividade monótona, cansativa, chata. O brasileiro Grande Mestre Internacional de Xadrez, Henrique da Costa Mecking (o Mequinho) expressa parte dos atributos significativos inerentes à modalidade de xadrez ao dizer que ‘o xadrez não requer paciência, é em sua essência um jogo altamente dinâmico’” (ROCHA, 1996, p. 6 A).

Desde 1996, Rocha tem buscado mostrar o xadrez associado ao fator lúdico próprio do jogo. Na divulgação do livro *“Xadrez: poesia em inocentes lances”* (ROCHA, 2001): o jornalista Ivair Lima (2001) registrou a relação que o autor fez sobre o xadrez e o fator lúdico: “O xadrez não é um jogo apenas para intelectuais, como se pensa. Pode ser praticado por pessoas de todas as idades e de todas as classes sociais [...] o xadrez é bem recebido pelas crianças porque é essencialmente lúdico” (Dito por ROCHA e citado por LIMA, 2001, p. 4).

Também se faz necessário observar que o jogo e por correlato, o xadrez, é um fenômeno sócio-cultural, antes mesmo de se tornar um fenômeno educacional. O xadrez como qualquer outra modalidade de jogo não está isento de sofrer os efeitos das transformações sociais ocorridas no transcorrer da história nas sociedades onde está inserido. De acordo com Tubino (2006), o jogo a partir do século XIX e mais recentemente com maior ênfase ganhou novo estatuto, o de esporte. Não houve mudanças em seus equipamentos, regulamentos, práticas? Para isso, os estudos de estudiosos da história do xadrez como Lauand (1988), Horton (1973), Lasker (1999),

Shenk (2008), Sá e Rocha (1997), e Doubek (1982) serão fontes para subsidiar a elaboração dessa temática.

Para compreender o autor Huizinga (2007) no contexto da História Cultural é necessário conhecimento sobre a História Cultural – nesta dissertação serão fontes de pesquisa os livros “*O que é História Cultural?* (BURKE, 2005) e “*História & História Cultural* (PESAVENTO, 2005).

Assim, nesta dissertação, no primeiro capítulo, *Huizinga: História, o jogo como padrão cultural, e xadrez*, apresenta-se preliminarmente a relação de Huizinga com a História Cultural; Huizinga situado no espaço e no tempo de sua existência - análise crítica em relação ao Iluminismo e seu objetivo no “*Homo ludens* [...] (HUIZINGA, 2007); um panorama geral da associação do jogo com a cultura; o significado e uso da palavra jogo, as características do jogo e o fator lúdico como a essência do jogo.

No segundo capítulo *História, metáforas e usos do xadrez* será apresentado um panorama geral do xadrez em diversas áreas de conhecimento. Posteriormente será mostrado que o desenvolvimento da estrutura do xadrez é oriundo de diversos fatores ocorridos no transcorrer da história. Também nele se discutirá o xadrez como metáfora da sociedade medieval e como representação da guerra.

Finalmente, conclui-se que na sociedade moderna e contemporânea o jogo tem acompanhado a cultura muito mais no sentido de uma de suas principais características, a competição, do que o fator lúdico. Embora, conforme se discute nesta dissertação, a prática no enxadrismo é fomentada pela competição lúdica e a seriedade favorece o fator lúdico. Na proposta de Huizinga (2007), o espírito esportivo extrapola o jogo como prática. Entretanto, deixa bem claro que a apoteose do fator lúdico não é o jogo, portanto, ele manifesta uma visão realista do jogo, sem ingenuidade e sem romantismo.

Embora a dificuldade desta dissertação seja fazer um entrecruzamento de conhecimentos sobre teoria do jogo/xadrez em uma perspectiva histórica cultural, para explicar a sociedade em que ele está inserido não se pode negar que o xadrez é um elemento na cultura como outro qualquer – um dos fenômenos socioculturais – um fenômeno histórico abrangente. E, segundo Shenk (2008): “O jogo chegaria por fim a todas as cidades do mundo, em mais de 1.500 anos de história contínua [...]” (SHENK, 2008, p. 16). O xadrez possui uma estrutura resultante de um longo processo histórico, e está sujeito a novas alterações provocadas pelas transformações sociais da atualidade. Usar o xadrez como instrumento pedagógico e na prática menosprezar o fator lúdico do jogo como o principal motivo na perspectiva do jogador que joga por puro divertimento, é uma forma de negar a natureza do jogo – sua essência, o elemento lúdico. Assim

sendo, espera-se que esta dissertação possa colaborar para essa reflexão ao discutir os sentidos do dilema da seriedade e da não seriedade do jogo.

O jogo é portador de significados rapidamente identificáveis. O jogo remete a elementos legíveis do real ou do imaginário dos jogadores. Neste sentido, o jogo é dotado de um relevante valor cultural, se definimos a cultura como o conjunto de significações produzidas pelos homens na sociedade no transcorrer da história. O jogo é um fenômeno histórico. O campo (espaço), o equipamento – objetos técnicos (material) para a prática do jogo, o tempo imaginado / transcorrido, os jogadores (agentes / sujeitos ativos), as regras: imagem a decodificar e representação. O jogo é um elemento no universo codificado de uma determinada cultura. Por ser rico de significados por meio dele compreende-se determinada sociedade. Segundo Brougère (2008):

“É claro que os jogos de sociedade não são puras expressões de princípios lúdicos mas, após o Monopólio, são cada vez mais a representação de um aspecto da vida social, pelo menos quando não se referem a um universo imaginário. Eles associam valor simbólico e função, como o faz há séculos, o jogo de xadrez, porém, neste caso, a imagem desapareceu sob a estrutura do jogo, cujas peças significam aspectos diferentes pela sua própria forma, podendo o jogador esquecer os símbolos ancestrais subjacentes” (BROUGÈRE, Gillis, 2008, p. 12-13).

É a estrutura do jogo que possibilita a competição lúdica enxadrística e o xadrez praticado pelos jogadores profissionais. Embora ainda ocorra uma influência dos símbolos ancestrais subjacentes, o xadrez frequentemente é comparado com a vida contemporânea. Entretanto, o xadrez na prática é muito mais valorizado pelo seu potencial de entretenimento (lazer cultural) do que como instrumento pedagógico ou como metáfora social. Embora, seja interpretado como metáfora de inúmeras atividades humanas, o grande interesse dos aficionados do xadrez é jogar partidas amistosas, solucionar problemas enxadrísticos, participar de torneios, campeonatos, estudar partidas e temáticas enxadrísticas elucidadas pelos analistas.

CAPÍTULO 1:

HUIZINGA: HISTÓRIA, JOGO COMO PADRÃO CULTURAL, E O XADREZ

1.1 Huizinga e a História Cultural

O historiador cultural Peter Burke (2005) analisou os objetivos e os métodos das principais historiografias dos antigos historiadores, confrontando-os com a historiografia cultural contemporânea. Segundo esse autor ainda não foi dada uma resposta satisfatória para a pergunta formulada em 1987 por Karl Lamprecht: O que é História Cultural? Para responder a essa pergunta é relevante conhecer os métodos empregados no ofício do historiador preocupado com o simbólico e suas interpretações.

A história da História Cultural, segundo Burke (2005), mostra que nos anos 1970 ainda estava em construção, a Nova História Cultural e, no final do século XX e início do século XXI, ela também está em processo de (re)construção. Nesse processo de investigação e produção, para efeito comparativo, a historiografia dos autores que compõem a chamada “Grande tradição” ou “História cultural clássica” (BURKE, 2005, p. 15e16) foram tomados como objeto de pesquisa. Na tentativa de responder à pergunta “O que é História cultural?”, Burke (2005) analisou uma lista de livros editados entre 1860 e 2003, que contribuem para traçar o percurso da História Cultural e entender seu desenvolvimento no tempo. Segundo esse autor,

“A história cultural não é uma descoberta ou invenção nova. Já era praticada na Alemanha com esse nome (*Kulturgeschichte*) há mais de 200 anos. Antes disso havia histórias separadas da filosofia, pintura, literatura, química, linguagem e assim por diante. A partir de 1780, encontramos histórias da cultura humana ou de determinadas regiões ou nações. [...] O período entre 1800 e 1950 foi uma etapa “clássica”. [...] *Outono da Idade Média* (1919, do historiador holandês Johan Huizinga (1879-1945) [...] pinta um retrato de uma época” (BURKE, 2005, p. 15-16).

O historiador Huizinga, foi uma das vítimas da Segunda Grande Guerra Mundial (1939-1945) - culminância dos conflitos econômicos e geopolíticas herdadas da Primeira Grande Guerra Mundial (intensificados pelas resultantes da crise de 1929 – as origens imediatas dos litígios encontraram-se associados diretamente ao expansionismo nazista). Em 1942, quando os alemães ocuparam os Países Baixos, Huizinga Reitor da

Universidade de Leiden, foi detido e, como prisioneiro de guerra, confinado em De Steeg perto de Arnhen, e faleceu em 1945. Em suas pesquisas e estudos, Huizinga investigou os processos culturais com o propósito de descobrir um padrão cultural; pesquisou sobre a cultura primitiva desde as suas origens mais distantes, diversos grupos humanos, independente de seu grau de complexidade e de sua localização geográfica e cronológica; estudou sobre as civilizações arcaicas como Grécia e Roma, a Idade Média, a sociedade moderna e contemporânea (até 1938), e concluiu que o “jogo pode perfeitamente ser cruel e sangrento, e também pode muitas vezes ser um falso jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 231). Para esse autor a política é um falso jogo.

Para Huizinga (2007), o fim último da humanidade será uma culminância da construção de uma verdadeira civilização, caracterizada por viver em paz na plenitude de sua dignidade e estilo, oriundo de uma verdadeira seriedade baseada em autênticas formas lúdicas cujo modelo é “um conceito de jogo que tem como ponto de partida as características positivas e universalmente reconhecidas do jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 234). Todavia, a apoteose do lúdico não é a prática de esporte, o direito de praticar esporte; o escotismo ou as olimpíadas modernas. Não ocorreu uma apoteose do lúdico, ao contrário, observa-se uma atrofia do lúdico na cultura.

Segundo Huizinga (2007), “Chegamos [...] à seguinte conclusão: a verdadeira civilização [...] implica a limitação e o domínio de si próprio” [...] (HUIZINGA, 2007, p. 234). O domínio de si próprio implica jogar de acordo com as regras. O domínio de si próprio implica jogar de forma digna, sem violência. No entanto o que se observa atualmente é que a sociedade está intoxicada de jogo e esporte, parece haver um crescimento da busca exagerada pelo corpo perfeito e da procura de resultados rápidos. Os excessos cometidos no jogo vêm provocando, além de discussões crescentes sobre a ética na prática de diversas modalidades de esportes, o aumento de situações que requerem a intervenção dos Tribunais da Justiça Desportiva.

Em comentário sobre o livro *Outono da Idade Média* de Huizinga, Burke (2005) afirma que a obra atribuiu um lugar central às formas de comportamento e destaca a observação de Huizinga de que “a mente apaixonada e violenta daquele tempo” precisava de uma estrutura de formalidade” (HUIZINGA, 1919, p. *Apud* BURKE, 2005, p. 19). Sobre o sociólogo Norbert Elias, que em seus estudos sobre a Idade Média utiliza a obra de Huizinga, Burke, 2005 afirma que Elias [...] deu uma importante contribuição para o estudo do que hoje pode ser descrito como “cultura do autocontrole” (BURKE, 2005, p. 22).

De acordo com Burke (2005),

“O livro *Outono da Idade Média* [...] atribui um lugar central às formas de comportamento. Segundo Huizinga, ‘a mente apaixonada e violenta daquele tempo’ precisava de uma estrutura de formalidade’ (BURKE, 2005, p. 19). [...] “Apoiado na pesquisa de Huizinga [...] Elias [...] deu uma importante contribuição para o estudo do que hoje pode ser descrito como “cultura do autocontrole” (BURKE, 2005, p. 22).

O autor Norbert Elias (2001) estudou o declínio na Europa Ocidental desde a Idade Média, séculos XII e XVIII, e compreendeu o jogo das interdependências e das tensões sociais. Analisou o final da Idade Média, pesquisou sobre os mecanismos de condicionamento social, inclusive no processo de formação do Estado absolutista. É um equívoco entender a expressão “cultura de autocontrole” apenas no sentido individual. São abrangente as análises Norbert Elias sobre autocontrole psíquico, auto-coerção psíquica e coerção física.

Independente das regras, toda forma de jogo está ligada ao tempo. Segundo Huizinga (2007): “O jogo inicia-se e, em determinado momento, “acaba”. Joga-se até que se chegue a um certo fim.” (Huizinga, 2001: p. 12). Para esse autor, no vaivém do jogo: “Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação”. (HUIZINGA, 2001: p. 12). A relação do jogo com o tempo e a repetição é um fenômeno histórico. Nesse sentido, em uma perspectiva histórico-cultural, Huizinga (2007) disse:

E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, que seja “jogo infantil” ou jogo de Xadrez. (HUIZINGA, 2001: p. 12-13).

É necessário salientar que uma investigação sobre o jogo vem sendo construída há tempos, sendo de interesse de muitos filósofos, alguns deles influenciando diretamente a elaboração de Huizinga, como Montaigne, Kant, Platão.

Michel de Montaigne (1533-1592) ficou conhecido pela prática de filosofar como interrogação da consciência. No final de seu “*Homo ludens*” Huizinga (2007) não responde à “secular interrogação sobre a diferença entre o que é sério e o que é jogo”. Uma explicação sobre a distinção entre a seriedade e a não seriedade passa pelo “domínio da ética e apoio que a lógica é incapaz de oferecer-nos” (HUIZINGA, 2007, p. 236). Em suas reflexões filosóficas percebe-se que atribuía importância às regras e ao jogo como metáfora. Segundo Montaigne (1987):

“Nossa vida, dizia Pitágoras, assemelha-se à grande e populosa assembléia dos jogos olímpicos. Uns se exercitam para conquistar a glória; outros levam sua mercadoria para vender e ganhar. Outros, e não são os piores, nada querem senão ver o porquê e o como de cada coisa e ser espectadores da vida dos outros para assim julgarem e regularem a sua. Aos exemplos se poderão sempre adaptar as mais proveitosas reflexões da filosofia, em cujas regras devem inspirar-se as ações humanas” (MONTAIGNE, 1987: 81).

Baseado no que Pitágoras dizia, percebe-se a importância cultural dos jogos olímpicos e também a relevância das regras no contexto da filosofia - fonte de inspiração para a conduta humana. A presença do jogo nas análises de Montaigne (1987) mostra a importância cultural do jogo para este filósofo do século XVI. Assim como Montaigne, o autor Huizinga (2007), também estudou sobre a importância dos jogos para os gregos, recorrendo, para efeito de argumentação, ao sucesso de Pitágoras, tomando-o como comparação aos heróis do esporte. Neste sentido, Huizinga (2007) disse:

“O sofista itinerante como Pitágoras obtinha êxitos fabulosos. Era um autêntico acontecimento quando um sofista célebre visitava uma cidade. Era admirado como um ser milagroso, idolatrado como os heróis do atletismo. Em resumo, a profissão de sofista estava ao mesmo nível que o esporte” (HUIZINGA, 2007, p. 164).

Existem diversas definições do ser humano que não estão diretamente relacionadas a uma determinada nomenclatura da espécie humana. Toda nomenclatura da espécie humana possui um núcleo central de conteúdo que define o ser humano, cuja complexidade ultrapassa os limites que uma nomenclatura da espécie humana expressa. Huizinga (2007) comparou as nomenclaturas *Homo sapiens* e *Homo faber* e concluiu: “Embora *faber* não seja uma definição do ser humano tão inadequada como *sapiens*, ela é, contudo, menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 1 [prefácio]). Essa conclusão de Huizinga serviu inclusive para intitular seus estudos mais avançados sobre o jogo como elemento da cultura: “*Homo ludens* [...]” (HUIZINGA, 2007).

O jogo é um elemento tão presente na cultura da Grécia antiga que o termo teoria, além de ser usado na designação do saber especulativo, desinteressado e abstrato, direcionado à contemplação da realidade, era empregado também para indicar a embaixada sagrada que era enviada pelo Estado com o propósito de representá-lo, seja para consultar um oráculo, levar oferendas ou realizar outra atividade também considerada de vital importância para o sistema da vida como, por exemplo, o jogo. A

palavra teoria era aplicada para apontar um dado grupo de pessoas marchando processualmente ou seguindo as normas de um cortejo oficial e, para abrir os jogos olímpicos, empregava-se uma teoria de atletas baseado em um ritual de atitudes e gestos - uma representação destinada ao público presente na abertura dos Jogos Olímpicos.

Segundo Houaiss (2001), etimológica e geograficamente, o termo “*Olímpia*” significa cidade da Élide (onde eram realizados os jogos), e o termo “*olimpo*” também era empregado para designar o nome dos vários montes da Grécia, em especial o monte entre a Tessália e a Macedônia. Mitologicamente, a palavra grega traduzida como *Ólumpos* significa lugar onde habitam as divindades grego-latinas. A palavra *Olimpo* é conhecida também como morada dos deuses (HOUAISS: 2001: p. 2060). Os gregos realizavam vários jogos como os Nemeus, os Corintos – todos com finalidade religiosa. Por meio dos jogos os gregos buscavam a perfeição homenageando seus deuses. Os jogos olímpicos superaram os demais, adquirindo grande importância sociocultural.

Sobre o evento Olimpíadas na Grécia Antiga, no que concerne ao local de sua realização, o autor Duarte (2004) disse: “Olímpia, a principal cidade da Élide, na península do Peloponeso, seria mais tarde conquistada pelos romanos. Foi varrida do mapa no século VI, devastada por um terremoto. (DUARTE, 2004: p.12). Em relação ao surgimento, “Os Grandes Jogos da Grécia foram disputados pela primeira vez em 776 a.C., quando aparece em documentos e monumentos a primeira lista de heróis e vencedores olímpicos” (DUARTE, 2004: p.12). No que tange à duração e ao término: “Os Jogos duraram mais de mil anos, até 393, quando o imperador romano Teodósio I terminou com eles dando a desculpa de que se tratava de uma festa “pagã” (DUARTE, 2004: p.13). No que concerne ao motivo, “Os gregos queriam fazer uma homenagem a Zeus, Apolo, Afrodite e a todos os seus deuses, adorados em um templo especialmente construído em Olímpia” (DUARTE, 2004: p. 12). Nos jogos cultuavam o belo e o bom – motivados pela crença de que deus é belo e bom.

Dentre os nomes que compõem a lista dos homenageados nos jogos, Zeus destaca-se dos demais. Nos estudos sobre Mitologia Grega, sob diversos aspectos percebemos a importância de Zeus. Isto pode ser verificado nas diversas uniões divinas, bem como nas várias uniões humanas e com heroínas, de tal maneira que *Zeus*, de modo sucinto é reconhecido como *o fertilizador* (BRANDÃO: 2004: p.22). Em livros sobre Mitologia Grega, o nome de Zeus está registrado em distintos capítulos. Ele é citado em diversos gêneros da literatura antiga. Enfim, Zeus é a principal referência nos Jogos Olímpicos da Grécia antiga. Segundo o autor Eliade (1972),

“Em nenhuma outra parte vemos, como na Grécia, o mito inspirar e guiar não só a poesia épica, a tragédia e a comédia (e acrescentaríamos o lirismo), mas também as artes plásticas: por outro lado, a cultura grega foi a única a submeter o mito a uma longa e penetrante análise, da qual ele saiu radicalmente “desmitizado”. (ELIADE, 1972: p. 130)

Zeus era representado nos vários gêneros da literatura e, nas artes plásticas, em escultura produzida para servir como prêmio relacionado aos Jogos Olímpicos. De acordo com Duarte (2004), “Os atletas que fossem descobertos trapaceando eram obrigados a pagar uma multa, cujo valor era revertido para a fabricação de estátuas de Zeus em bronze” (DUARTE, 2004: p. 13).

Em 354 a.C., portanto, 422 anos antes do início dos Jogos Olímpicos, Platão estava com 60 anos de idade, quando declarou seu interesse em intervir na política. No livro de autoria de Platão, intitulada *Eutífron*, o nome de Zeus foi mencionado por mais de uma dezena de vezes. No conjunto de sua obra, além de escrever sobre política, ele recorreu várias vezes ao jogo como metáfora. No “*Homo ludens* [...]” (HUIZINGA, 2007) Platão foi o filósofo mais citado pelo autor Huizinga (2007). Ele escreveu sobre a natureza e significado do jogo como fenômeno cultural, citou características formais e essências do jogo no rito e no culto. Ao falar sobre a relação do jogo com o ritual, recorreu a uma argumentação de Platão. Segundo Huizinga (2007),

“Esta identidade do ritual e do jogo era conhecida sem reservas por Platão, que não hesitava em incluir o sagrado na categoria de jogo. “É preciso tratar com seriedade aquilo que é sério”, diz ele. “Só Deus é digno da suprema seriedade, e o homem não passa de um brinquedo de Deus, e é esse o melhor aspecto da natureza. Portanto, todo homem e mulher devem viver a vida de acordo com essa natureza, jogando os jogos mais nobres, contrariando suas inclinações atuais... Pois eles consideram a guerra uma coisa séria, embora não haja na guerra jogo ou cultura dignos desse nome, justamente as coisas que nós consideramos mais sérias. Portanto, todos devem esforçar-se ao máximo por viver em paz. Qual é, então, a maneira mais certa de viver? A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar a favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate.” (HUIZINGA, 2007: p. 22)

Para Huizinga (2007), o puro e simples jogo constituiu uma das principais bases da civilização. Ele explicou que o instinto do jogo marcou profundamente a cultura, nutrindo as realizações concernentes à dança, ao combate, à guerra, à lei, à ciência, à poesia, à filosofia e às artes. Seus estudos remontam a um passado distante, quando investiga, por exemplo, a representação sagrada e a competição solene, cujas formas originam como jogo e no jogo. Enfim, Huizinga (2007) nega a origem mística do jogo, pois, para ele, o jogo é anterior ao rito, ao culto e à cultura.

Huizinga (2007) começou a pensar na íntima relação existente entre o jogo e a cultura, baseado no estudo da história, na imbricação do jogo na arte e na literatura. Segundo ele, “Na história, na arte e na literatura, tudo aquilo que vemos sob a forma de um belo e nobre jogo começou por ser um jogo sagrado” (HUIZINGA, 2007, p. 117). Seus estudos sobre o declínio da Idade Média foram de fundamental importância para a sua compreensão do jogo como elemento da cultura. No “*Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*”, o autor explicita a função da memória no processo de repetição do jogo, fixando-se imediatamente como cultura. A transmissão do jogo e a sua manifestação através de diversas formas de expressões culturais culminam em tradição, em cultura por meio de um comportamento lúdico.

1.2 O jogo no sentido figurado e a categoria jogo: suas características

A palavra jogo no sentido figurado é usada em diferentes contextos ou em distintas situações. Consideradas as circunstâncias são usadas as expressões, abrir o jogo; jogo sujo; amaciar o jogo; amarrar o jogo; cantar o jogo; fora do jogo; jogar o jogo; jogo de espírito; jogos florais; jogos malabares; jogo de búzios; jogo de cena; jogo de parar. Segundo o autor Gadamer (2005),

“Se considerarmos o uso da palavra “jogo” dando preferência ao chamado significado figurado, resultará o seguinte: falamos do jogo das luzes, do jogo das ondas, do jogo da peça da máquina no rolamento, do jogo articulado dos membros, do jogo das forças, do jogo das moscas, até mesmo do jogo das palavras”. (GADAMER, 2005: 156)

Em sentido figurado e amplo, tudo que move é “jogo”. Segundo Gadamer (2005), “O movimento que é “jogo” não possui nenhum alvo em que termine, mas renova-se em constante repetição” (GADAMER, 2005: p. 156). Segundo esse autor, “[...] toda ação humana é um jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 234); “Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e qualquer atividade humana” (HUIZINGA, 2007, p. 1 - prefácio). O movimento é uma característica essencial do jogo (onde ocorre movimento há “jogo”).

Fazer alguma coisa é uma disposição intrínseca do ser humano. Ato ou efeito de atuar é pôr em ação. Ação é movimento, energia; modo de atuar; gesto; acontecimento; batalha; resultado de uma força ou habilidade. O movimento é uma das capacidades humanas. Os homens primitivos, em sua luta por sobrevivência, executavam os movimentos como andar, correr, pular, e arremessar. Realizaram os movimentos básicos

dos jogos, mas isso não significa que eles jogaram quando estavam ocupados com a caça ou a retirada de alimentos naturalmente produzidos pela natureza. Mas, na ação de brincar ou divertir também realizaram movimentos. O ato de brincar em qualquer tempo e lugar é significativo para quem brinca. Jogar é brincar, segundo Huizinga (2007), “[...] o que importa é justamente aquela qualidade que é característica da forma de vida que chamamos ‘jogo’” (HUIZINGA, 2007, p. 6)

É ampla a forma de vida que chamamos “jogo”. Segundo Kuhn (2007),

“Tal questão é muito antiga. Geralmente a respondemos afirmando que sabemos, intuitiva ou conscientemente, o que é uma cadeira, uma folha ou um jogo. Isto é, precisamos captar um determinado conjunto de atributos comuns a todos os jogos (e somente aos jogos). Contudo, Wittgenstein concluiu que, dada a maneira pela qual usamos a linguagem e o tipo de mundo ao qual a aplicamos, tal conjunto de características não é necessário. Embora a discussão de *alguns* atributos ou folhas freqüentemente nos auxilie a apreender o termo correspondente, não existe nenhum conjunto de características que seja simultaneamente aplicável a todos os membros da classe e somente a eles” (KUHN, 1978, p. 70).

Ao longo de seu “*Homo ludens* [...]” (Huizinga, 2007) usa a palavra jogo em relação às características de jogo e também no sentido figurado, embora poucas vezes. Huizinga (2007), analisando a expressão “tudo é jogo afirmou: “Em vez do milenar tudo é vaidade, impõe-se-nos uma fórmula muito mais positiva, que tudo é jogo. É claro que isso é uma metáfora barata” (HUIZINGA, 2007, p.. 235-236). A história da humanidade, mostra a ocorrência de competição de todas as formas, inclusive destrutiva.

À primeira vista parece que o respeito às regras é a garantia de uma competição construtiva. Entretanto, o autor Kuhn (1978):

“refere-se à grande dificuldade que encontramos para descobrir as regras que guiaram tradições específicas da ciência normal. Essa dificuldade é aproximadamente idêntica à encontrada pelo filósofo que tenta determinar o que é comum a todos os jogos” (KUHN, 1978, p. 71).

Huizinga (2007) investigou o xadrez nos seus estudos sobre o jogo como um elemento da cultura exatamente para discutir o que é comum a todos os jogos. Em sua árdua pesquisa, recorreu aos estudos de historiadores, filósofos, antropólogos, e compreendeu a importância do impulso competitivo, marcando e acompanhando a cultura. A luta permanente pelo prestígio, pela conquista da vitória. Segundo Kuhn (1978), “Pode-se supor que em algum momento de sua formação, o cientista abstraiu intuitivamente as regras do jogo para seu próprio uso – mas temos poucas razões para crer nisso” (KUHN, 1978, p. 72).

Ao estudar sobre as estruturas das revoluções científicas, o autor Kuhn percebeu o clima de competição entre os cientistas. E comparou o estado de normalidade no conhecimento científico quando as regras do jogo são respeitadas. E a anormalidade é exatamente aquela fase caracterizada pela emergência das descobertas científicas. O avanço do conhecimento científico ocorre quando supera as antigas regras, entretanto, simultaneamente à criação de novas regras e conceitos baseados na experiência. Segundo Kuhn (1978), “Na ciência, assim como na experiência com as cartas do baralho, a novidade somente emerge com dificuldade (dificuldade que se manifesta através de uma resistência) contra um pano de fundo experimentado pelas expectativas” (KUHN, p. 90-91).

O autor Kant demonstrou a influência teórica que os biólogos exerceram no século XVIII, e examinou os problemas da apreciação estética, estudou a beleza natural e artística. Segundo Huizinga (2007), o jogo “Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica” (HUIZINGA, 2007: p. 3). É um belo jogo nutre a cultura, ultrapassando os limites da atividade física ou biológica. A poesia é uma visão nova sobre a realidade, uma maneira singular de interpretar um momento privilegiado com uma atitude de quem inaugura o mundo, de quem contempla primordialmente. Esse momento da linguagem criadora pode registrar um enigma, um flagrante de emoção ou de graça. Aguça a percepção, evoca qualquer coisa considerada importante, desperta sentimentos, diverte e nutre a cultura. Segundo Huizinga (2007):

“O homem primitivo procura, através do mito, dar conta do mundo dos fenômenos atribuindo a este fundamento divino. Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade. [...] dentro de um espírito de puro jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 7).

O jogo possui a característica do que é intenso - seja pelo vigor, tensão, beleza, alegria, suavidade, elemento surpresa, fantasia, capacidade de excitação, divertimento. O jogo provoca fascínio. “A intensidade do jogo e o seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas” (HUIZINGA, 2007, p. 5). O autor concluiu que os elementos essenciais da natureza do jogo humano são “brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos [...] prazer e divertimento. [...] Existem [...] verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público” (HUIZINGA, 2007, p. 3). O jogo tem diversas funções como fisiológica (física ou biológica), psicológica, social, educacional, cultural, econômica e política. Jogar não é fazer no sentido de ação ou movimento insignificante, ao contrário, conforme nos afirma Huizinga (2007), o jogo

[...] “É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” (HUIZINGA, 2007, p. 3-4). Implica, portanto, “a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 2007, p. 4).

O elemento lúdico é percebido em várias formas de expressão cultural, como na poesia na fase mitopoética das civilizações arcaicas e na brincadeira infantil. Ele expressaria o *puro jogo*, quando o jogo jogado pelo jogador que joga voluntariamente, por divertimento, por prazer e num clima de alegria, assim como na criação poética se joga e se brinca com as palavras. O espírito lúdico do poeta lírico é uma das formas de fator lúdico. O elemento lúdico impulsiona a imaginação criadora – é um verdadeiro fermento para a cultura. Neste sentido, a cultura é nutrida pelo fator lúdico. Entretanto, o fator lúdico pode ser bom ou ruim. O fator lúdico no puro jogo é visível. Mas, a apoteose do lúdico não é o jogo. O declínio do elemento lúdico da cultura é visível no jogo entendido como o puro jogo. No puro jogo há um clima de alegria, divertimento, competição lúdica, respeitando as regras livremente aceitas. A sociedade contemporânea está intoxicada de jogo no sentido de competição. O jogo acompanha a cultura. O elemento lúdico diminuiu na sociedade moderna, e ficou atrofiado na sociedade contemporânea, segundo os estudos de Huizinga (2007).

O puro jogo ocorre tal como a criança brinca: divertindo-se. O puro jogo realiza-se quando os jogadores jogam por divertimento, jogando com espírito esportivo – respeitando as regras livremente aceitas e respeitadas por todos. Na prática é o respeito mútuo entre os jogadores que jogam num clima de alegria que resulta no puro jogo. O modelo abstrato para o puro jogo é o conceito de jogo baseado nas qualidades positivas do jogo - universalmente aceitas. A competição lúdica pressupõe o espírito esportivo, o *flair play* – a boa fé (HUIZINGA, 2007).

Huizinga (2007) estudou sobre o caráter sagrado do jogo nas civilizações arcaicas e concluiu: “Os atos de culto, pelo menos sob uma parte importante de seus aspectos, serão sempre abrangidos pela categoria de jogo, mas esta aparente subordinação em nada implica o não reconhecimento de seu caráter sagrado (HUIZINGA, 2007, p. 31). Assim, reconhecendo o caráter sagrado do jogo, ele explica que o fator lúdico é um impulso do ser humano desde as suas origens mais distantes, independente do caráter sagrado. Há diferentes análises sobre uma mesma realidade, como numa cerimônia estudada por Ponce (1985): “Na cerimônia chamada “do látego”, por exemplo, todos os anos os jovens eram açoitados violentamente diante do altar de Artemisa, sem que se lhes permitisse queixar-se, sob pena de desonra. O que se

mostrava mais impassível era proclamado o “vencedor do altar” (PONCE, 1985, p. 41). Nessa cerimônia, o nome do instrumento empregado no açoite, o látigo chicote de cordas ou correias, foi tomado para designar o próprio evento. Essa cerimônia da Grécia arcaica não foi interpretada pelo autor Ponce (1985) como uma espécie de jogo. Baseado nos estudos de Huizinga (2007) é possível compreender que na cerimônia “do látigo estão presentes as características formais do jogo, como regra (proibição de queixar-se), resultado (proclamação do vencedor). As competições de todo gênero desempenham um papel relevante na cultura.

O combate armado entendido como um torneio mortífero é uma espécie de jogo – “O jogo é um combate e o combate é um jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 47). Huizinga empregou a palavra combate no contexto da cultura primitiva e uma de suas fontes de pesquisa é a Bíblia, no Antigo Testamento o “Livro de Samuel (II, 14)” (HUIZINGA, 2007, p. 47). No segundo livro de Samuel, em seu capítulo 2, versículo 14-16 pode-se ler:

“¹⁴Abner disse Joab: “aproximam-se os jovens para lutar em nossa presença.” – “Vamos!” respondeu Joab. ¹⁵ “Apresentaram-se pois, doze homens de Benjamim, da parte de Isboset, filho de Saul, e doze da gente de Davi. ¹⁶ Tomando cada um a cabeça do seu adversário, mergulhou-lhe a espada no flanco, de tal modo que caíram ambos ao mesmo tempo. Deu-se a este lugar o nome Helcat Hasurim, em Gabaon [...] *Helcat Hassurim: Ainda não se sabe como traduzir esta palavra. Provavelmente houve um problema de cópia* (BÍBLIA SAGRADA, 1959, p. 338).

Segundo os estudos de Huizinga (2007), as palavras “*Helcat Hasurim*” significam “Campos dos Fortes” (o lugar onde caíram os lutadores atingidos pela espada do inimigo). Para Huizinga, no combate a luta é limitada por certas regras e desenvolvida em um clima de tensão, competição, sorte, resultados.

A competição é uma importante característica do jogo, segundo Huizinga (2007) “A competição não se estabelece apenas ‘por’ alguma coisa, mas também ‘em’ e ‘com’ alguma coisa” (HUIZINGA, 2001: p. 59). Onde há movimento e competição há características de jogo. Na política há movimento e competição, no entanto, quando ela não é séria, é um falso jogo. A seriedade é de fundamental relevância na estrutura do jogo. Desconhecer as regras ou conhecer e jogar desconsiderando-as, é uma prova de que o jogador não entrou no jogo – entendido como verdadeiro jogo.

A transição do divertimento ocasional para a existência da competição organizada por meio de clubes e federações é um fenômeno sociocultural – verifica-se isso no processo histórico. Segundo Huizinga (2007), “A aceitação dos jogos e dos exercícios corporais como valores culturais importantes só surgiu com o final do século

XVIII” (HUIZINGA, 2007, p. 218). Na prática, era pequena a aceitação do xadrez como atividade de lazer cultural até o século XVIII. Segundo Shenk (2008):

“A ampla mudança do trabalho no campo para o das fábricas, no século XIX, deixou os trabalhadores inicialmente sem qualquer tempo sobrando. As condições eram terríveis e os horários, esmagadores. Enquanto continuava atraindo a aristocracia, ele penetrou profundamente na crescente classe média européia” (SHENK, 2008: p. 119).

Na Idade Moderna, percebe-se que um jogo é considerado uma coisa séria quando ele se torna esporte. “Desde o último quartel do século XIX que os jogos, sob a forma de esportes, vêm sendo tomados cada vez mais a sério” (HUIZINGA, 2007, p. 219). A organização social, econômica e política da Inglaterra no século XIX, resulta no surgimento do uso do jogo em caráter utilitário. Segundo Tubino (2006),

“O esporte moderno surgiu no século XIX, na Inglaterra, concebido por Thomas Arnold, um idealista determinado a mudar o mundo e fortemente influenciado por Charles Darwin, cientista inglês que formulou a teoria da evolução das espécies. A relação com Darwin poderia explicar a tentativa de Arnold de emprestar ao esporte um caráter utilitário. Ele reconhecia na sua concepção de esporte três características principais: é um jogo, é uma competição e é uma formação” (TUBINO, 2006, p. 15).

Para o jogo se consolidar como instrumento de formação, foi empreendida sobre ele uma série de alterações como ordenação, legalização, justificativas subsidiadas por diversas áreas de conhecimento científico. Huizinga (2007) estudou sobre esse processo de organização do esporte e disse: “[...] esta sistematização e regulamentação cada vez maior do esporte implica a perda de uma parte das características lúdicas mais puras” (HUIZINGA, 2007, p. 219).

Fora da ambiência escolar, o jogador que joga por divertimento escolhe o momento de praticar o jogo, opta por uma ou outra modalidade ou simplesmente brinca – brincar no sentido de jogar. Uma coisa é a iniciativa dos alunos no horário de intervalo das aulas, divertir-se por meio de brincadeiras e jogos. Outra coisa é praticar esporte em dias, horários e locais determinados, em caráter de obrigatoriedade e com propósitos expressos no planejamento escolar, sujeito a avaliação, supervisão, burocracias, múltiplas exigências como levar a competição seriamente – treinar para melhor representar a instituição, exercitar para desenvolver habilidades úteis em outras atividades. Nesse processo de sistematização e valorização do esporte, o fator lúdico, segundo Huizinga (2007), ficou atrofiado.

A seriedade no esporte resultou na profissionalização de jogadores talentosos ou extremamente dedicados ao treinamento e à participação nos eventos esportivos.

Participam diretamente do esporte profissional: jogadores, árbitros, técnicos, organizadores, empresários, etc. Há um jogo de interesses em megaeventos como Jogos Olímpicos. A comunidade anfitriã – a cidade sede de Jogos é diretamente beneficiada com a construção de estádios, vila olímpica (apartamentos), reforma de prédios públicos. Percebe-se o aumento de turistas durante e após a realização dos Jogos. O encontro de pessoas de diversos países favorece um intercâmbio cultural e há sempre ampla divulgação por meio da mídia. O governo responsável pela organização dos Jogos aproveita para demonstrar capacidade administrativa, política e econômica. O legado dos jogos ultrapassa a esfera cultural. Os aspectos negativos ocorridos antes, durante e após a realização dos jogos também são investigados e considerados importante fonte de pesquisa para diversas áreas de conhecimento. Segundo Miah ,

No contexto do *doping*, o status moral do esporte foi frequentemente questionado, tanto por críticos culturais como por filósofos. Pode ter sido alegado que esporte “constrói caráter”, mas uma abordagem mais realista das culturas esportivas reconhece a capacidade do esporte de provocar características negativas de comportamento” (Miah, *apud* Rubio 2007, p 27)

Um modo de perceber o interesse pelo esporte no âmbito competitivo é o aumento do número de provas e esportes nos Jogos Olímpicos da Idade Moderna e no mundo contemporâneo. A rivalidade entre os países participantes, representados pelos atletas, fez crescer o número de casos de doping (uso ilegal de drogas com o propósito de obter melhores resultados na competição). Os atletas cujo uso ilegal de drogas foi comprovado devolveram para a comissão organizadora, as medalhas conquistadas ilegalmente. Segundo Rubio [et. ali.] (2007):

“Passado pouco mais de um século, a defesa do Olimpismo, enquanto ideal do movimento Olímpico, tem seguido as necessidades ou tendências internacionais ditadas pelos interesses que despontam no momento. Questões como *doping*, *fair play*, amadorismo, modificação genética, influência da mídia ou gênero são temas recorrentes nos eventos internacionais relacionados com o tema Olimpismo (RUBIO [et. ali.] 2007, p. 7). Prefácio.

No “*Homo ludens* [...]” Huizinga (2007) fala sobre o *fair play* no sentido amplo – a necessidade de uma conduta impulsionada pelo espírito esportivo (o bom humor, a boa fé – atitude digna em qualquer atividade ou circunstâncias da vida humana, portanto, inclusive no esporte (é necessário respeitar as regras). Nas atividades sérias da vida é necessário respeitadas as leis. O “fora da lei” é o “desmancha-prazeres” (HUIZINGA, 2007, p. 231).

Para esse autor, outra característica fundamental do jogo é a representação. Ele não é vida “corrente” nem vida “real”, mas uma representação da realidade ou daquilo que se deseja. Embora o jogo distinga-se da vida “comum”, ele pode se configurar como imaginação da realidade. É neste sentido que Huizinga elucida o jogo no contexto do conceito de representação. Para Huizinga, “Representar significa mostrar, e isto pode consistir simplesmente na exibição, perante um público, de uma característica natural” (HUIZINGA, 2007: p. 17).

Ilustração de jogo como exibição perante um público se encontra na Grécia arcaica. A vida dos gregos era dominada pelo jogo – sua cultura consagrava-se à prática dos jogos. As modalidades de jogo variavam entre atletismo, luta, corrida de cavalo e pentatlo, modalidade que incluía luta, corrida, salto em distância, arremesso de dardo e de disco. Os jogos eram verdadeiros festivais, reunindo atletas e espectadores provenientes das mais variadas cidades gregas. Era uma confraternização, que reunia competidores de tendências diversas. Realizados em Olímpia, os Jogos Olímpicos homenageavam o deus Júpiter e ocorriam a cada quatro anos, e resistiram ao longo de mais de doze séculos. Ao todo, mais de 290 edições. Considerados um evento com rito e essência politeístas, os Jogos foram proibidos por Teodósio I, Imperador de Roma, em 394 dC. Foram retomados somente em 1896, em Atenas, incluindo tênis, ciclismo e luta livre. E com mais 108 anos, as Olimpíadas voltariam novamente à Grécia em 2004, contudo em outro contexto sociocultural.

A denominada Olimpíada é, atualmente, a mais importante competição esportiva internacional. Geralmente a palavra olimpíada é empregada em relação aos Jogos Olímpicos. Entretanto, cronologicamente, o termo olimpíada era usado na Grécia antiga, para designar cada um dos intervalos de quatro anos entre dois jogos olímpicos pelo qual o ano era contado. Segundo Meinberg:

“Olímpia grega clássica era uma glorificação do tipo humano agonístico. A que se manifesta no ethos competitivo da Grécia Antiga (...) O antigo ethos esportivo da competição era idêntico ao ethos guerreiro, que incluía até mesmo a morte gloriosa” (MEINBERG, 2007: p. 59).

A retomada dos jogos olímpicos na era moderna tenta construir um ethos esportivo baseado no respeito às regras e na valorização da participação. Mas, na prática, os jogos ocorrem num clima de intensa competição e algumas vitórias resultam em contestação sob o ponto de vista ético. O tipo humano agonístico manifesta-se de diversas formas e, em algumas provas, a dor, o sofrimento e os meios para obter os

melhores resultados são facilmente colocados em xeque. O ethos guerreiro não ficou preso ao passado, e o caráter competitivo do ser humano requer auto-controle.

1.3. O declínio do fator lúdico

A essência do jogo para Huizinga (2007) é o fator lúdico – o divertimento, a competição lúdica. Segundo ele: “O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social [...] e a própria vida está toda penetrada por ele, como um verdadeiro fermento” (HUIZINGA, 2007, p. 193). Ele pergunta: “O problema que aqui nos interessa é o seguinte: em que medida a cultura atual continua se manifestando através de formas lúdicas? Até que ponto a vida dos homens que participam dessa cultura é dominada pelo espírito lúdico?” (HUIZINGA, 2007, p. 217).

Segundo ele o espírito lúdico do jogo entrou em declínio como elemento da cultura, principalmente na sociedade moderna e contemporânea. Os estudos de Huizinga (2007) sobre a Roma Antiga possibilitaram-lhe começar a perceber a diminuição do fator lúdico como elemento da cultura no transcorrer da história.

“A vida tornou-se um jogo cultural; continua presente em forma de ritual, mas desapareceu o espírito religioso. Todos os impulsos espirituais mais profundos abandonam esta cultura superficial, procurando refúgio nas religiões dos mistérios. E quando finalmente o cristianismo separa a civilização romana de seu fundamento ritual, este murcha rapidamente” (HUIZINGA, 2007, p. 199)

O elemento lúdico pode ser encontrado na literatura, na arte, na decoração da estrutura física do Império romano, no discurso público, no hipódromo – local onde eram realizadas as corridas a cavalos, e no circo – anfiteatro com camarotes e arquibancadas onde se realizavam jogos e espetáculos públicos. Do século IX ao século XIV, devido à necessidade de se formar cavaleiros foram incentivadas modalidades tendo como base a equitação. Surgiram, então, as justas e os torneios. As justas eram combates praticados entre dois cavaleiros, tinham caráter esportivo, e eram praticados pelos nobres. Lauand (1988), citando “*O livro del acedrex (O livro de xadrez)* [...] obra [...] escrita pessoalmente por D. Alfonso X (1221-1284)” (LAUAND, 1988, p. 53), diz que segundo de D. Alfonso,

“Alguns desses jogos se praticavam a cavalo: bofordar e manejar lanças e escudos atirar com besta ou arco, e manejar lanças e qualquer outros que se pratiquem cavalgando. E embora envolvam uso de armas, são chamados jogos porque se trata de mera simulação de combates” (LAUAND, 1988, p. 65).

Na Idade Média, segundo Ponce (1985),

“Os torneios, como festas de nobres ociosos, só surgiram nos tempos da decadência do feudalismo. Durante o esplendor da nobreza, os torneios eram operações lucrativas que poucas vezes punham em risco a vida do cavaleiro” (PONCE, 1985, p. 95).

No final da Idade média, eram realizadas as justas - torneio em que dois cavaleiros armados de lanças, indo um na direção do outro com o propósito de atacar e defender por meio de habilidade e força. Era proclamado vencedor aquele que conseguir derrubar o oponente. O adversário desmontado pela ação do contendor é considerado derrotado. Diferente da guerra, pois a justa é desenvolvida diante de um público que busca apreciar uma representação da guerra. Sobre a justa, Huizinga disse: “O esporte que consistia em vencer o adversário por meio da razão ou do poder da palavra tornou-se algo comparável à profissão das armas” (HUIZINGA, 2007, p. 173). Um espetáculo baseado em regras de conduta para os participantes bem como para os assistentes.

Segundo Huizinga, “Os torneios e justas, as ordens, os votos, os títulos, são vestígios dos ritos de iniciação primitivos” (HUIZINGA, 2007, p. 117). No que diz respeito à cavalaria medieval, ela é reconhecida como um elemento cultural mantido de maneira artificial, não obstante, propositadamente parcialmente ressuscitado. Sob esse aspecto, é relevante a seguinte análise de Huizinga: “Mas o suntuoso aparato dos códigos de honra, de conduta cortês, da heráldica, das ordens de cavalaria e dos torneios não havia ainda perdido seu significado mesmo já perto dos fins da Idade Média.” (HUIZINGA, 2007: p. 118). Sobre esse período, afirmou a presença constante do elemento lúdico tanto nos jogos populares, nos jogos da cavalaria quanto nos jogos sofisticados do amor cortês, e conclui:

“Em resumo, a Idade Média conheceu uma influência extraordinária do espírito lúdico, não quanto à estrutura interna das instituições, que era de origem predominantemente clássica, mas quanto ao cerimonial através do qual essa estrutura era exprimida e ornamentada” (HUIZINGA, 2007, p. 200-201).

O processo de declínio do lúdico, tal como observa o autor, começaria a se intensificar a partir do século XVIII. O movimento intelectual caracterizado pela centralidade da ciência e da racionalidade colocou em xeque todo poder sustentado em dogmas e doutrinas tradicionais. As dominantes da civilização eram a fé, a consciência religiosa, as aspirações de salvação baseadas nas palavras consideradas reveladas e sagradas. Segundo Huizinga,

[...] no século XVIII o utilitarismo, a eficiência prosaica e o ideal burguês do bem-estar social [...] haviam deixado uma forte marca na sociedade. Estas tendências foram exacerbadas pela revolução industrial e suas conquistas no domínio da tecnologia. O trabalho e a produção passaram a ser o ideal da época, e logo o seu ídolo. Assim, as dominantes da civilização passaram a ser a consciência social, as aspirações educacionais e o critério científico (HUIZINGA, 2007, p. 212-213)

Uma das transformações sociais ocorridas no transcorrer da história marcada pelas mudanças provocadas na economia e na política teve como resultante uma excessiva jornada semanal de trabalho. Os trabalhadores agregados nesta engrenagem social, não dispunham de tempo para os jogos. E o xadrez não era uma modalidade popular. Sobre a prática no enxadrismo, segundo Shenk: “no século XVIII. O xadrez era, simplesmente, a recreação de elite para os importantes membros que compunham o despertar científico e cultural que hoje é conhecido como Iluminismo” (SHENK, 2007, p. 98).

No século XVIII surgiram iniciativas baseadas no conhecimento científico com o propósito de melhor compreender os benefícios da atividade física e normatizar a prática da ginástica. No final do século XVIII, os jogos foram considerados atividades para o condicionamento físico e educação fundamental para o homem. O surgimento do esporte moderno ocorre baseado nos jogos que sobreviveram ao tempo como legado cultural de gerações anteriores. Os objetivos no esporte extrapolam a esfera lúdica. Essa manifestação cultural começou a apresentar modificações marcantes como uma organização em forma de clubes articulados com federações e outras entidades. A prática esportiva passou a ser administrada levando em considerações outros tempos sociais. O esporte recebe atenção de professores, passa a conquistar o direito de ser orientado por técnicos e sua prática regulada por árbitros especializados. Segundo Huizinga (2007),

“O clube é uma instituição das mais antigas, mas é desastroso que nações inteiras se transformam em clubes, pois estes não são apenas propícios ao cultivo de qualidades inestimáveis como a amizade e a lealdade, são também fonte de sectarismo, intolerância, desconfiança, e da tendência para aceitar toda e qualquer ilusão que seja lisonjeira para o orgulho do grupo” (HUIZINGA, 2007, p. 228).

Ao perceber essa decadência do elemento lúdico na cultura do século XVIII, Huizinga (2007) comenta que

“Cada vez mais fortemente se nos impõe a triste conclusão de que o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o século XVIII, época que florescia plenamente. O autêntico jogo desapareceu da civilização atual, e

mesmo onde ele parece ainda estar presente cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não-jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 229).

O autêntico jogo é jogado segundo a perspectiva do jogador que joga por divertimento e voluntariamente num clima de alegria. O autor chama de puro jogo a competição lúdica, como os jogos infantis. No século XIX, as iniciativas em prol da construção do esporte moderno foram intensificadas como resultante do rápido processo de industrialização e urbanização. Foi neste momento que a ginástica recebeu uma maior atenção na educação formal. Segundo Huizinga (2007): “A ciência analítica e experimental, a filosofia, o reformismo, a Igreja e o Estado, a economia, tudo no século XIX se revestia da mais extrema seriedade. [...] Jamais se tomou uma época tão a sério, e a cultura deixou de ter alguma coisa com o jogo (HUIZINGA, p. 213).

Em 1933, na Alemanha com Adolf Hitler no poder, foi intensificado o uso da propaganda em prol da expansão do nazismo. De acordo com o autor Benjamim (1986), os regimes fascistas procuraram no contexto da estetização da política exercer um controle ideológico através de ampla utilização de símbolos, signos, mitos e ritos. Segundo destaca Hobsbawn (1995),

“Em 1933, Hitler subiu ao poder na Alemanha com um programa que ele não tentava ocultar. [...] Em 1935, a Alemanha comunicou sua ruptura com os tratados de paz e ressurgiu como grande potência militar e naval, reapossando-se (por plebiscito) da região do Saar em sua fronteira ocidental e desligando-se com desprezo da Liga das Nações” (HOBSBAWN, 1995, p. 147).

Em 1936, na Alemanha, foram realizados os Jogos Olímpicos de Berlim, com o propósito de reforçar e legitimar os ideais políticos do nazismo. A idéia de superioridade da raça ariana deixou os atletas representantes da Alemanha, imbuídos da difícil missão de tentar conquistar importantes vitórias nas piscinas, nas quadras e pistas. No seu *“Homo ludens: o jogo como elemento da cultura [...] 1938*, Huizinga nada disse sobre os Jogos Olímpicos de Berlim (1936), pois, para ele este evento esportivo não foi resultante do fator lúdico. O elemento lúdico diminuiu na sociedade moderna, e ficou atrofiado na sociedade contemporânea Para Huizinga (2007): “A propaganda é comparável com o verdadeiro jogo, que tem seu fim em si mesmo, e só numa feliz inspiração encontra seu espírito próprio” (HUIZINGA, 2007, p. 234.

1.4. O xadrez no *Homo ludens*

O fator lúdico, de acordo com Huizinga, é inerente a todas as modalidades da categoria jogo, entretanto no xadrez existe um excesso de seriedade. Como para o autor a seriedade é o não-jogo e por considerar o xadrez demasiadamente sério, ele o classificou como um jogo de cálculo e não como um jogo atlético e encontrou nele muitas das características de jogo universalmente aceitas. Referindo-se às características dos jogos, o autor afirma:

“E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, que seja ‘jogo infantil’ ou jogo de Xadrez (HUIZINGA, 2001, p. 12-13).

. Sem dúvida, ao xadrez pode-se atribuir importância cultural, pois é impossível ignorar sua permanência como criação do espírito bem como sua transmissão e evolução no transcorrer da história e, neste processo, o xadrez não perdeu sua essência lúdica. Em relação à importância da repetição do jogo como, condição básica para que possa tornar-se cultura, o jogo de xadrez é um elemento da cultura que dispõe de um rico e amplo acervo oriundo da prática de notação dos lances de inúmeras atividades enxadrísticas. O xadrez é jogo, e a competição lúdica é a sua essência, embora, como afirma Huizinga (2007), “Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso” (HUIZINGA, 2007, p. 8).

O fator lúdico na prática e no estudo do xadrez é tão intenso, que os jogadores se apegam à estrutura do jogo. O dinamismo na prática do enxadrismo é uma expressão mental o que confirma a precisão de Huizinga na referência que faz sobre a natureza do xadrez, identificando-o como uma modalidade não atlética, e como jogo de cálculo:

“E outro exemplo da tendência fatal para o excesso de seriedade são os jogos não atléticos baseados no cálculo, como o xadrez e os jogos de cartas” (HUIZINGA, 2007, p. 220).

O que representa o xadrez para cada jogador é subjetivo. Para o assistente não enxadrista e com um mínimo de conhecimento sobre a estrutura do xadrez, é difícil compreender a “estranha” beleza desse jogo. A história mostra que o início do xadrez, bem como seu desenvolvimento milenar, não foi, evidentemente, invenção de qualquer indivíduo isolado, mas resultante da criação e sistematização cumulativa de inúmeros

aficionados em muitas terras. Pode-se dizer então que o xadrez é resultado de experiências coletivas e históricas, ou dizer com Horton (1973):

“O jogo, como é hoje conhecido, é um composto de forças materiais, suas posições e seus movimentos no tempo e no espaço. Todos esses elementos se misturam simbolicamente em uma completa luta pela sobrevivência” (HORTON, 1973, p. 191).

O fator lúdico do xadrez está intimamente associado à prática no enxadrismo, portanto, à estrutura do jogo. Para os estudiosos enxadristas a estrutura do jogo é objeto de pesquisa, e como tal as teorias enxadrísticas são assuntos seriamente estudados. Segundo Huizinga: “o divertimento do jogo resiste a toda análise e interpretação lógicas” (HUIZINGA, 2007, p. 5). Para esse autor o divertimento está associado à tensão, à alegria e ao riso. Neste sentido, o xadrez é *sui generis*. Essa expressão é usada pelo autor para aludir à seriedade com que alguns jogadores praticam o jogo:

“Uns e outros vão levando o esporte cada vez mais para longe da esfera lúdica propriamente dita, a ponto de transformá-lo numa coisa *sui generis*, que não é jogo nem é seriedade” (HUIZINGA, 2007, p. 220).

No final do século XX e início do século XXI, a Federação Internacional de Xadrez promoveu congressos e seminários sobre o xadrez e a educação, o xadrez e a arbitragem, o xadrez e o condicionamento físico e o preparo psicológico do enxadrista. A seriedade no enxadrismo atualmente é abrangente e diversificada. O xadrez passou a ser considerado um jogo sério por meio de inovações em sua estrutura, tais como, supressão dos dados, objetivo de dar xeque-mate, elevando-o a uma modalidade de jogo essencialmente posicional. Segundo Huizinga: “Os jogos de cartas diferem dos jogos de tabuleiros na medida em que jamais chegaram a eliminar completamente o fator sorte” (HUIZINGA, 2007, p. 221). A minimização do fator sorte na prática do xadrez serviu para elevar essa modalidade de jogo de tabuleiro à categoria de jogo de estratégia valorizado pelos matemáticos. Isso colaborou para a sua divulgação no ambiente escolar.

Para Huizinga,

“Procurar ver se há um conteúdo lúdico na confusão da vida moderna pode levar-nos a conclusões contraditórias. No caso do esporte temos uma atividade nominalmente classificada como jogo, mas levada a um grau tal de organização técnica e de complexidade científica que o verdadeiro espírito lúdico se encontra ameaçado de desaparecimento” (HUIZINGA, 2007, p. 221).

A organização técnica dos torneios, campeonatos e demais eventos enxadrísticos são valorizados pelos enxadristas da antiga e das novas gerações de aficionados. Huizinga disse: “Desde o último quartel do século XIX que os jogos, sob a forma de esportes, vêm sendo tomados cada vez mais a sério” (HUIZINGA, 2007, p. 219). Em 1924, foi criada a Federação Internacional de Xadrez, e sua iniciativa em prol do xadrez nas escolas é valorizado pela UNESCO.

No próximo capítulo será traçada uma visão histórica e mostradas as metáforas atribuídas ao jogo de xadrez e os usos desse jogo.

CAPÍTULO 2:

HISTÓRIA, METÁFORAS E USOS DO XADREZ

2.1 Xadrez e História

É inegável que existem muitas facetas no jogo de xadrez. O xadrez possibilita múltiplas perspectivas, como se fosse um caleidoscópio de idéias. É significativo dizer que o xadrez é um excelente exemplo de que ludicidade e cultura são compatíveis. A evolução da estrutura do xadrez, seu equipamento, as justificativas para a sua prática e estudo sofreram modificações no transcorrer da história, desde a sua origem no século VI até o início do século XXI. Estudar a evolução do xadrez como uma resultante das transformações sociais é importante, desmistificá-lo como uma criação individual. O xadrez é um patrimônio cultural da humanidade, construído por diversas gerações ao longo de seus mais de 1500 anos de história.

O xadrez é um jogo clássico de estratégia e seu antecessor é o jogo indiano do século VI denominado “Chaturanga”, um “Antigo jogo hindu, geralmente considerado o antepassado de nosso jogo de xadrez moderno” (HORTON, 1973, p. 59). Além de evidências filológicas, inúmeros autores dizem em conformidade com Sá e Rocha, a respeito da prática do “Chaturanga” : “é no Noroeste da Índia que se encontram as primeiras fontes arqueológicas reconhecidas como verdadeiras”. “Aproximadamente no ano 570 de nossa era, nasce o “jogo dos quatro membros” (Chaturanga, em sânscrito), o ancestral direto do xadrez” (SÁ E ROCHA, 1997: p. 67).

A expressão “os quatro membros”, significa as quatro divisões do exército indiano, portanto, elefantes, cavalos, carros e soldados a pé. Uma partida deste jogo envolvia quatro jogadores. Cada um deles jogava e dispunha de oito peças, ou seja, um Ministro, um Cavalo, um Elefante, um Navio e quatro Soldados. Os quatro conjuntos perfazendo um total de trinta e duas peças devidamente arranjadas sobre um tabuleiro quadrangular formado por sessenta e quatro quadrados. Cada lance era precedido de lançamento de dois dados, cuja soma dos números determinava de certa maneira a ação

do jogador no que diz respeito ao desenvolvimento da partida, em virtude de ter que movimentar uma ou duas peças correspondentes aos números apontados.

O Chaturanga foi difundido basicamente em dois sentidos, um em direção ao Leste, e o outro ao Oeste. Por um lado, na região situada ao Leste, o Chaturanga: na China, é denominado Siang K'i - “jogo do elefante”; na Coreia e no Japão, respectivamente, Tjyang Keui e Sho-gi, ambos são reconhecidos como “jogo do general”. Por outro lado, na região situada ao Oeste – na Pérsia, o referido jogo indiano é designado Chatrang, ou seja, “jogo de xadrez” (SÁ e ROCHA, 1997).

Os persas valorizaram o Chatrang, atribuindo-lhe um significativo e diversificado vocabulário que paulatinamente tornou-se reconhecido internacionalmente, de modo a fomentar e valorizar o estudo e a prática do enxadrismo baseado em complexas inovações. Dentre outras importantes modificações, o Chaturanga, que era praticado por quatro jogadores, passou a ser disputado entre dois adversários, sendo um jogador condutor das peças brancas e outro das peças vermelhas. (SHENK: 2008)

O Chatrang foi divulgado e simultaneamente cria-se uma nova peça: o Xá (rei). Em conformidade com a explicação de Shenk: os muçulmanos árabes mudaram a palavra chatrang para shatrang, e em pouco tempo se apropriaram do jogo. (SHENK, 2006, p. 40). Mas, como o Chatrang foi conhecido pelos árabes? Segundo Shenk:

“O Islã fez a Arábia transformar-se em uma superpotência. Passadas duas décadas da morte de Maomé, em 632, o novo império muçulmano controlava a Pérsia, a Síria, o Egito e partes do Norte da África. Na Pérsia, os muçulmanos encontraram o *chatrang*, um jogo de guerra sem derramamento de sangue baseado unicamente no intelecto dos jogadores.” (SHENK: 2008: p. 39)

Assim sendo, neste processo de migração e transformação do xadrez, segundo as pesquisas de Sá e Rocha,

“Por volta do ano 651 d.C., com a conquista da Pérsia, os árabes adotam este jogo, valorizando-o e difundindo-o por todo o Norte da África, assim como por todos os reinos europeus dominados nos séculos seguintes, em particular para a Espanha (Acedrex, Axedres, Ajedrez), Portugal (Xadrez), a Sicília (Scachi, Scacchi) e a costa francesa do Mediterrâneo (Eshec, Eschecz, Eschecs, Échecs)”. (SÁ e Rocha, 1997: p. 68).

Nos séculos VII, VIII e IX, essa modalidade de jogo se fundiu à nova cultura muçumana através de problemas enxadrísticos e inúmeras partidas disputadas. Dentre os praticantes do xadrez, alguns califas foram reconhecidos como os melhores aficionados. Aqueles jogadores árabes que se tornaram os primeiros teóricos do xadrez deram uma valiosa colaboração quanto à divulgação desse jogo, pois seus manuscritos

intitulados Mansoubàt constituíram-se em importante legado cultural. No século IX, Al Adli foi um dos melhores jogadores de xadrez e, aproximadamente em 840, ele publica um manuscrito sobre esse jogo. Entretanto, o texto original foi perdido. (SHENK: 2008, SÁ e Rocha: 1997).

Segundo Shenk: “Fica também claro que, para os islâmicos que o adotaram, o jogo transcendeu o mero entretenimento” (SHANK, 2008: p. 40) Sobre isso, esse autor afirma que

“As implicações de casta no xadrez seduziram rapidamente a imaginação popular, com a arrumação das peças vista como um microcosmo não só de um exército em guerra, mas também, mais geralmente, da sociedade humana, com seu todo-poderoso monarca, sua nobreza privilegiada e seus dispensáveis camponeses. Um conjunto de xadrez não era por si e de si próprio, um comentário social, mas, com seus rótulos cristalinos dos componentes da sociedade, de fato ele *convidava* intensamente ao comentário social.” (SHENK: 2008: p. 40)

Muitos membros das classes superiores, e até mesmo alguns califas, aficionados do xadrez, decidiram combater a atitude hostil dos juristas em relação à prática desse jogo, buscaram, portanto, encontrar no livro sagrado, ou seja, no *Alcorão*, ao menos uma frase que pudesse ser usada com o propósito de abolir a proibição da prática enxadrística. A procura foi em vão, no entanto um dos califas teve a idéia de explorar o xadrez como uma representação da guerra. A noção do jogo de xadrez associado à guerra foi usada como o principal argumento para que a prática do xadrez deixasse de ser proibida entre os árabes influenciados pelo islamismo. Afinal, Maomé valorizava os jogos de guerra e menosprezava os jogos de azar.

Percebe-se que a seriedade atribuída ao xadrez facilitou a sua prática. Segundo Lasker (1999),

“É sabido que Maomé odiava os jogos de azar, mas deu sua aprovação a jogos de guerra. Evidentemente, o xadrez não podia ser classificado como divertimento permissível e uma opinião legal foi logo definitivamente firmada contra a sua prática. Era uma questão séria (LASKER, 1999, p. 49).

Assim sendo, o xadrez foi reconhecido como um jogo de guerra, passível de ser praticado como exercício mental relacionado a estratégias e táticas de guerra, subtraindo-se, portanto, da prática do enxadrismo o fator diversão. Essa analogia entre o xadrez e a guerra é ainda bastante ressaltada, como se pode ver em verbetes de dicionários, por exemplo, no *Dicionário Houaiss* (2001) que usa a palavra exército e no *Moderno dicionário de xadrez* de Byrne J. Horton (1973) que emprega a palavra batalha, ambas relacionadas na definição de jogo de xadrez. Desse modo, o xadrez é um

jogo que simula conflito entre dois exércitos em virtude de batalha entre dois reinos. No “*Novo Dicionário da Língua Portuguesa*” de Aurélio B. de H. Ferreira: na definição de ‘jogo’, dentre os diversos exemplos de uso da palavra ‘jogo adjetivada’, foi registrada a expressão ‘jogo político’; e o verbete ‘exército’ está inicialmente definido como força armada de uma nação. Entretanto, a representação do xadrez como guerra remonta ao exército indiano antigo, ou seja, um período anterior à noção de nação. Seja como for, neste inter-relacionamento de palavras, tais como, jogo, xadrez, guerra, nação e política aludimos implicitamente à cultura, isso pressupõe a sociedade humana caracterizada por transformações sociais. Uma análise mais detalhada sobre a extrema diversificação e a ampliação do fenômeno da guerra ultrapassa as modalidades de combates antigos. Os objetivos políticos e econômicos, as motivações e as justificativas para travar uma guerra são muito mais complexos do que o jogo de xadrez.

A introdução do xadrez na Europa se deu através dos árabes, no século IX. Eles levaram esse jogo, bem como outros conhecimentos no âmbito das ciências, no campo da matemática e na esfera da literatura clássica. De acordo com Lauand:

“Como sempre, os grandes impulsos culturais na Idade Média começam pelas traduções: o século XII, de autêntico renascimento, é um século de traduções. Por meio delas, o Ocidente recebe de volta dos árabes, com juro, a Matemática, a Filosofia, a Medicina e outras ciências. (...) E o xadrez será parte dessa influência árabe na Península” (LAUAND, 1988: p. 21-22).

No que concerne ao xadrez no âmbito cultural do período medieval, Lauand, dentre outros autores estudiosos da história desse jogo, também recorreu à obra intitulada *Libro del Acedrex* escrito por D. Alfonso o Sábio. Esse livro é reconhecido como o primeiro tratado clássico escrito no Ocidente, cuja relevância, em virtude de permitir uma melhor compreensão da sociedade medieval, além de contribuir para a história de algumas das idéias básicas no que tange aos problemas enxadrísticos, bem como, a valorização e divulgação do xadrez.

Na Idade Média, o xadrez foi alterado de tal modo que ficou sendo uma representação da sociedade medieval, como o casal monárquico, a cavalaria, os bispos e os peões. Do século VI ao XII, na Idade Média, o equipamento usado na prática do xadrez era uma representação dos elementos básicos do exército e a função simbólica desse jogo estava associada à guerra. Alguns tabuleiros e peças de xadrez da época medieval estão atualmente expostos nos principais museus da Europa. São pitorescas as imagens das vestimentas, coroas e armas que caracterizam as peças de xadrez: os cavaleiros; os peões como soldados a pé e empunhados com armas e dispostos na frente

dos demais componentes do exército. As torres simbolizam o castelo, a fortaleza e, mais especificamente, o poderio militar.

Na Idade Média, o xadrez era um jogo aristocrático. Adictos do “Jogo Real” é expressão criada com o propósito distingui-lo das outras modalidades de jogos. A prática do xadrez era compartilhada entre aquelas pessoas que gozavam de privilégio na sociedade. A prática do xadrez era proibida entre os pobres. Sobre o enxadrismo na instituição medieval da cavalaria ou do espírito nobre que a animava, o autor Lauand (1952) afirma: Há inúmeras referências ao xadrez na literatura do Ocidente; registram-se, [...] a superioridade enxadrística em relação a outros jogos, a perícia enxadrística como honra e distinção para o cavaleiro” [...] (LAUAND, 1952: p. 23).

No imaginário popular, na atualidade ainda persiste nos exércitos, a cavalaria associada à honra e à coragem. Nas peças de xadrez da Idade Média o cavalo está associado ao cavaleiro. O símbolo do xadrez anexado nas medalhas e troféus é formado pela imagem um cavalo sobreposta na área central da representação do campo enxadrístico. Segundo Shenk (2006: “A unidade do Exército “Psyops¹” usa o xadrez em sua insígnia” (SHENK, 2006, p. 286).

A prática enxadrística pelas mulheres na Idade Média é um fenômeno sociocultural relevante, segundo Sá e Rocha (1997):

“No século XI, o xadrez é conhecido em toda a Europa, onde ele sofre uma curiosa modificação: o Ministro torna-se a Rainha! A transformação de uma peça masculina em Rainha pode ser considerada como um indício da crescente valorização da mulher durante o período medieval, mas também como metáfora de uma sociedade dominada por um casal monárquico” (SÁ, 1997: p. 68).

O legado cultural enxadrístico medieval diz respeito foi muito mais à estrutura do jogo do que ao simbolismo. Segundo Lasker:

“O fim da Idade Média marcou [...] o xadrez na forma em que a Europa o herdara do oriente. Com exceção dos lugares desprovidos de comunicações como os centros de comércio, o jogo moderno formou-se definitivamente pouco depois de 1500” (LASKER, 1999, p. 62).

O xadrez na era moderna tem suas bases teóricas no final da Idade Média, segundo Kasparov,

¹ Operações Psicológicas (PSYOP, PSYOPS) são as técnicas utilizadas por grupos para influenciar um público-alvo do sistema de valores, sistemas de crenças, emoções, motivações, raciocínio, e comportamento. PSYOPS são utilizados para induzir confissões ou reforçar atitudes e comportamentos favoráveis a quem emprega as técnicas e, por vezes, são combinados operações táticas obscuras. O público-alvo podem ser governos, organizações, grupos e indivíduos. From Wikipedia, the free encyclopedia (trad. própria).

“O autor do mais antigo livro sobre a prática do jogo de xadrez, Lucena, era aluno da Universidade de Salamanca, quando produziu a obra em 1497. Ele documentou a transição das antigas formas do jogo para as regras modernas, que mudaram apenas ligeiramente nos cinco séculos seguintes” (KASPAROV, 2007, p. 146).

Atualmente, pode-se falar em era computadorizada do xadrez. Com a colaboração deste importante instrumento de pesquisa, muitas doutrinas antiquadas sobre o jogo de xadrez foram analisadas criticamente. Uma combinação da criatividade humana auxiliada pelo cálculo computadorizado tem explorado os mistérios do xadrez e a estrutura desse jogo tem ficado cada vez mais codificada. Isto tem influenciado positivamente o ensino e aprendizagem das três fases da partida (abertura, meio-jogo e final).

E no que diz respeito à prática frequente do xadrez pelas mulheres e, coincidentemente, suas conquistas em prol de uma maior liberdade e poder de ação na sociedade, é interessante analisar, sob o aspecto simbólico, a evolução inerente à prática desse jogo no qual o ministro, ou seja, uma peça masculina transforma-se em rainha. Posteriormente, ocorreu outra modificação, de tal modo que ela passou a ser a peça mais poderosa, considerando-se a possibilidade de movimentação e captura. Isso é explicado por Sá, do seguinte modo:

“No século XI, o xadrez é conhecido em toda a Europa, onde ele sofre uma curiosa modificação: o Ministro torna-se a Rainha! A transformação de uma peça masculina em Rainha pode ser considerada como um indício da crescente valorização da mulher durante o período medieval, mas também como metáfora de uma sociedade dominada por um casal monárquico” (SÁ e Rocha, 1997: p. 68).

Nos fins da Idade Média e princípios da Renascença, o xadrez experimentou na Europa um grande surto de progresso e popularização, principalmente na Itália e na Península Ibérica e foram estabelecidas as últimas modificações importantes no jogo de xadrez. Por exemplo, começou a ser empregado um sistema de notação para registrar os lances de uma partida. Segundo Sá e Rocha:

“Em 1737, o sírio Felipe Satmma publica em Paris o livro *Le noble jeu des échecs* [O nobre jogo de xadrez], utilizado pela primeira vez na história um sistema curioso e sintético de anotação: Notação de Stamma, mais conhecida hoje como ‘notação algébrica’. Ela designa as casas do tabuleiro por duas coordenadas: uma abscissa alfabética e uma ordenada numérica [...] desde 1980 é, enfim, o único sistema de notação reconhecido pela Federação internacional de Xadrez – FIDE” (SÁ e ROCHA, 1997, p. 70).

A mudança do nome da notação de Philippe Stamma para notação algébrica é um indicador da construção da narrativa sobre a relação do xadrez com a matemática. No século XVIII, além da ocorrência do aperfeiçoamento do método de escrita e leitura dos lances, foram pela primeira vez expressos os princípios próprios do xadrez, diferenciando-o cada vez mais das outras modalidades de jogos de tabuleiro. Segundo Sá e Rocha (1997), o francês François Danican Philidor, publicou, em 1749, *L'Analyse Du jeu des échecs* [Análise do jogo de xadrez] conferindo ao xadrez estatuto de ciência, pois esse jogo apresenta princípios próprios.

No início a Idade Moderna, a prática do enxadrismo cresceu nas cidades, onde foram criados clubes de xadrez e partidas por correspondência, em que o lance, o registro e a comunicação eram feitos por meio de carta. A partida jogada com a presença dos dois jogadores também era lenta, pois o controle de tempo era difícil. Data dessa época também, a organização do tempo da disputa do xadrez, empregando a ampulheta. Ela era usada em virtude do mecanismo do jogo, pois, serve para indicar o tempo restante para efetuar o lance. Em caráter de livre iniciativa, a ampulheta podia ser empregada em partidas amistosas. Todavia, em muitos eventos enxadrísticos, seu uso era obrigatório. Sobre essa questão, Horton, reporta que

“O primeiro uso oficial de relógios mecânicos ocorreu no torneio de xadrez de 1867 realizado em Paris. Até então, eram usados relógios de areia (ampulhetas), e ainda em 1852 eram recomendados pelo campeão Stauton, que aconselhou a colocação de uma ampulheta para 3 horas ao lado de cada jogador, com uma pessoa indicada para manobrá-la” (HORTON, 1973: p. 230).

A criação do relógio mecânico, no século XIX, se tornou um equipamento empregado tanto para partidas oficiais como para partidas amistosas. Esse instrumento serve para a prática do xadrez clássico. Mas também serve a uma prática denominada “xadrez rápido” ou “blitz”. Para uma melhor compreensão a respeito desse modo de jogar xadrez, Horton disse: “Blitz. Palavra alemã que quer dizer “relâmpago”. Aplicada ao xadrez, significa jogar xadrez com extrema rapidez” (HORTON, 1973: p. 42).

Atualmente são fabricados diversos modelos de relógios enxadrísticos, inclusive eletrônicos. O relógio de xadrez eletrônico é de fácil manuseio, proporciona uma melhor visualização e acusa o déficit de tempo, de um modo mais prático do que o relógio mecânico.

No século XIX, na Inglaterra, aquilo que denominamos esporte moderno, foi concebido pelo idealista Thomas Arnold, um idealista, segundo Tubino (2006), “determinado a mudar o mundo associando o esporte ao processo educativo” Em sua

escola, Colégio Rugby, no período de 1828 a 1842, como diretor permitiu que os alunos dirigissem os jogos, estabelecendo regras e códigos próprios. De acordo com Tubino,

“Thomas Arnold [...] incorporou as atividades físicas [...] ao processo educativo, deixando que os alunos dirigissem os jogos e criassem regras e códigos próprios, numa atmosfera de fair-play, termo que significa a atitude cavalheiresca na disputa esportiva, respeitando as regras, os códigos, os adversários e os árbitros” (TUBINO, 2006, p. 15-16).

Nessa concepção, o esporte é um jogo, é competição e deve ganhar estatuto de formação, já que, sendo esporte, pode educar o corpo. Essa perspectiva foi logo difundida, acelerando a criação de entidades como federações e clubes para coordenar disputas.

O jogo como instrumento pedagógico, encontrava na escola um ambiente propício a sua afirmação, sobretudo pela possibilidade de inclusão de Educação Física como disciplina escolar, dando-lhe respeitabilidade. Segundo Huizinga,

“[...] não há dúvida que a estrutura da vida social inglesa lhe foi altamente favorável, com os governos locais autônomos encorajando o espírito de associação e de solidariedade, e a ausência de serviço militar obrigatório fornecendo ocasião para o exercício físico, além de impor sua necessidade. As formas da organização escolar agiam no mesmo sentido [...] Desde o último quartel do século XIX que os jogos, sob a forma de esportes, vêm sendo tomados cada vez mais a sério” (HUIZINGA, 2007, p. 219).

Foi tentando expandir essa concepção que o francês Pierre de Coubertin, no final do século XIX, idealizou e realizou as primeiras Olimpíadas modernas, vendo no esporte um caminho para a valorização do mérito, independentemente de diferenças econômicas ou políticas e retomou o ritual olímpico da Antiguidade, inclusive favorecendo a inclusão de esportes coletivos.

Teoricamente, por sua capacidade de estimular a competição, sem exigir a hostilidade, o esporte é capaz de criar o embate e, ao mesmo tempo deter o conflito. Uma interpretação do jogo na Grécia está ligada à idéia de festividade e entrelaçamento. A cultura grega, nas suas origens, tem sido apresentada, por muitos historiadores, como uma virtude e privilégios de guerreiros – verdadeiros cavaleiros dedicados ao entretenimento como jogos, diversões musicais, poesias expressadas oralmente, apreciadores da beleza do corpo e da mente, como amantes das coisas do espírito. Existem muitas interpretações românticas, inteiramente desvinculadas da realidade. Essa representação da vida grega é falsa. Segundo o autor Ponce (1985), “Apesar de serem capazes de apreciar os prazeres da poesia, da arte e da filosofia – de gozar o ‘ócio

digno’ – esses nobres não se esqueciam, contudo, de que continuavam a ser, antes de tudo homens de armas” (PONCE, 1985, p. 49).

Nos séculos posteriores, a partir do século XIX, a institucionalização do jogo de xadrez como esporte ganha mais substância, inclusive favorecida pelo desenvolvimento tecnológico e pela intervenção cada vez maior das instituições federativas que contam com o apoio do Estado. A interferência do poder do Estado é ambígua, por um lado fomenta a prática do esporte como fator de complemento educacional; por outro lado, favorece o esporte de rendimento – aquele que busca não o resultado ótimo, mas o resultado inédito, aquela marca que supera o melhor resultado anterior. Tem-se em seguida a luta pela imposição da superioridade esportiva, seja de uma nação, seja de um determinado sistema político ou econômico, como se pode perceber na denominada *Guerra Fria*, o xadrez foi uma das modalidades mais usadas tanto pela URSS como pelos EUA, as disputas dos jogadores Kasparov e Karpov ilustram bem esse uso do jogo. Entretanto, segundo Tubino,

O esporte ampliou o seu conceito quando, finalmente, em 1978, a UNESCO publicou a Carta Internacional de Educação Física e Esporte, que, no seu artigo, estabelecia que a atividade física ou prática esportiva era um direito de todos, assim como a educação e a saúde. Esse documento atualmente serve como referência em todos os países do mundo, e já provocou modificações profundas no papel do Estado diante do esporte, possibilitando até a inclusão do tema nos textos constitucionais, como aconteceu no Brasil, na Constituição de 1988 (2006, p. 22).

Com a propagação da idéia de que o esporte é para todos, então, a escola pública foi reconhecida como local para a fomentação da prática de esportes, jogos e demais atividades lúdicas. Mesmo assim, é visível, ainda, a mentalidade de rendimento imposta pelo Estado, pelo conhecimento científico aplicado ao desenvolvimento de tecnologia empregada na produção em escala industrial dos equipamentos esportivos destinados aos praticantes, torcedores, professores, árbitros, técnicos e outros aficionados e pela divulgação da mídia nacional e internacional. O futebol, o tênis de quadra, o golfe, e o xadrez são algumas das modalidades que recebem muita atenção da mídia. O xadrez como jogo preferido nas pesquisas na área da informática, culminou na construção de máquinas eletrônicas usadas na competição profissional, no treinamento, no ensino e no entretenimento. As conquistas esportivas dos grandes campeões e dos melhores computadores enxadrísticos são amplamente divulgadas. Os jogadores vencedores são festejados como grandes heróis. Isso incentiva a prática do esporte entre os jogadores amadores, mas também provoca sentimento de inferioridade. No caso do xadrez, de acordo com Lasker (1999),

“A literatura técnica do jogo atingiu proporções espantosas. Dificilmente passa um ano sem que apareçam dezenas de novos livros de xadrez, escritos em todos os idiomas falados pelo crescente exército dos aficionados do jogo. Mais de dez mil volumes contém a coleção J. G. White de livros de xadrez, guardados na Biblioteca Pública de Clevelândia! Creio que isso supera o número de livros impressos sobre todos os outros jogos em conjunto” (LASKER, 1999: p. 184).

Em muitas cidades, clubes transformaram-se em grandes empresas de espetáculos em que, como prioridade, o entusiasmo dos torcedores convive com os patrocínios comerciais e a transmissão pela televisão. Os jogadores profissionais e alguns torcedores são remunerados. O esporte enseja para os empresários, os comerciantes e autoridades governamentais múltiplos interesses. Na atual sociedade, por diversos fatores, o indivíduo sente-se compelido para se agregar ao clube esportivo, ao time, à equipe, às entidades, às comunidades e seus respectivos símbolos. Nesses grupos qualquer indivíduo tem livre acesso como simpatizante e defensor. O clube é essa força vitoriosa que acolhe alguém e, imediatamente, o inclui entre os seus. Por outro lado, a violência na prática do jogo, a rivalidade entre os torcedores mostram que a sociedade está intoxicada de jogo muito mais no seu aspecto competitivo radical do que do espírito esportivo, mais na seriedade do que o lúdico como discute Huizinga (2007).

Além disso, o xadrez no final do século XX foi positivamente adaptado ao contexto da informática. Atualmente as máquinas de jogar xadrez estão com um *software* muito bem elaborado. Esses sofisticados computadores também são empregados na iniciação ao xadrez, na análise profunda de partidas e detalhado estudo de temáticas. Isso tem contribuído para a crescente quantidade de novos aficionados do enxadrismo, na aquisição de conhecimento dos jogadores amadores, no aprimoramento do treinamento de enxadristas profissionais, na programação das etapas dos torneios, campeonatos - e na explicitação dos resultados desses eventos competitivos.

O Xadrez também está consolidado como jogo institucionalizado e promovido pelas entidades dirigentes com o apoio governamental público na esfera municipal, estadual e federal, além da iniciativa privada. A institucionalização do xadrez através de uma entidade dirigente que divulga os códigos e as leis que regulam a prática no enxadrismo foi fundamental para considerar esse jogo como uma modalidade de esporte. O regulamento internacional de xadrez está amplamente divulgado em mais de 150 países. O conteúdo desse regulamento é usado na elaboração dos conteúdos das embalagens de tabuleiros e peças, dos manuais, revistas, boletins informativos e livros destinados ao aprofundamento teórico sobre as estratégias e táticas do xadrez. A

Federação Internacional de Xadrez, conveniada com outras entidades dirigentes, promove a formação de árbitro internacional, cursos, seminários e congressos

A influência cultural para o desenvolvimento e valorização do xadrez é claramente marcada pelas transformações sociais. Segundo Lasker (1999):

“Fora da União Soviética, a maior atividade enxadrística é encontrada nos países balcânicos e na Argentina. Em 1939, quando os Jogos Olímpicos foram realizados em Buenos Aires, cada um dos países participantes enviou também uma equipe de xadrez. Dois dias depois de ter chegado à Argentina o barco que levava os mestres europeus, irrompeu a segunda guerra mundial. Sua presença resultou na organização de numerosos torneios de xadrez e, com o auxílio de generosa publicidade jornalísticas, desenvolveu-se em todo o país intenso interesse pelo xadrez” (LASKER, 1999, p. 152).

No final do século XX e início do século XXI, além das inúmeras iniciativas em prol do xadrez no âmbito privado, há nas diferentes esferas administrativas públicas, diversos projetos enxadrísticos que são contemplados, aprovados e executados por distintas instituições. Segundo Sá e Rocha (1997):

“Desde 1976, o Ministério da Educação da França patrocina as competições escolares oficiais e sugere às autoridades acadêmicas que incentivem o ensino do xadrez como atividade “sócio-educativa”, como atividade “e estimulação cognitiva” e como “estudo dirigido”, Neste país, inúmeras experiências, do jardim-de-infância à Universidade, estão sendo implantadas” (SÁ e ROCHA, 1997, p. 78).

No âmbito privado, nos Estados Unidos da América do Norte, segundo Shenk (2007):

“Em Nova York, o Xadrez nas Escolas, antes conhecido como Fundação Norte-americana de Xadrez, vinha oferecendo desde 1986 aulas grátis aos estudantes menos privilegiados. E 2005, graças em grande parte ao apoio financeiro do filantropo nova-iorquino Lewis Cullman, pôde contar com um orçamento anual de quatro milhões de dólares em apoio a 50 instrutores de 160 escolas” (SHENK, 2007: p. 226).

Atualmente, apesar da crise econômica internacional, com a redução de investimentos em projetos enxadrísticos, o xadrez continua sendo praticado. O xadrez está presente em diversos campos do saber e sua prática é recomendada por vários propósitos. É estudado como instrumento didático-pedagógico para beneficiar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico, criatividade, intuição, concentração, orientação e mobilidade, autonomia, paciência, autocontrole, sociabilidade, cooperação, ética e auto-estima.

No que se refere à valorização do estudo e da prática desse jogo na área educacional, ressaltam-se questões pertinentes ao processo de ensino-aprendizagem.

Segundo os estudos de Dauvergne, em relação ao aprendizado da criança no que tange ao xadrez:

“Como no aprendizado de um idioma ou música, o início precoce pode ajudar a criança a tornar-se proficiente. Porém, qualquer que seja a idade do indivíduo, o xadrez pode aumentar a concentração a paciência e a perseverança, como também desenvolver a criatividade, a intuição, a memória e, mais importante, a habilidade para analisar e deduzir a partir de um conjunto de princípios gerais, aprendendo a tomar decisões difíceis e a resolver problemas de maneira flexível” (DAUVERGNE, in FILGUTH, 2007, p. 11).

No imaginário coletivo, quem é exímio jogador de xadrez é inteligente e rico. Segundo Eade (1998), Essa ‘mística da inteligência’ cresceu em torno do xadrez em parte porque, historicamente, apenas as classes dominantes tinham tempo livre suficiente para jogar. (EADE, 1998: p. 12-13)

A inteligência associada ao xadrez praticado com maestria como resultante de uma educação em grau de excelência foi explorada no período pós-guerra por nações capitalistas e socialistas. Na Guerra Fria, os melhores jogadores de xadrez, famosos por suas vitórias em importantes torneios e campeonatos, foram cobrados ao máximo para tentar derrotar o oponente, pois, a nação de um grande campeão de xadrez seria, em tese, o território onde estariam as inteligências mais brilhantes e patrióticas. O norte-americano Robert J. Fischer, representante dos Estados Unidos da América do Norte, no ano de 1972, em Reikjavic - Islândia venceu o seu oponente russo Boris Spassky, representante da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas. E como resultado recebeu o título de Campeão Mundial de Xadrez, pois conseguiu perfazer um total de 12,5 pontos contra o seu adversário que conseguiu 8,5 pontos. Fischer quebrou uma hegemonia de 26 anos dos russos. Isso teve conseqüentemente um grande peso simbólico, em virtude da propagação da ideologia de que a democracia americana e seu sistema educacional capacitavam melhor as pessoas, tornando-as mais inteligentes do que as pessoas orientadas pelo comunismo soviético.

As mudanças sofridas pelo jogo de xadrez, como se vê no desenrolar da sua história, mostram que este jogo foi acompanhando as transformações das sociedades que o adotaram, o que reforça o seu caráter de elemento cultural. Para Huizinga (2007) o emprego do jogo como propaganda resulta num falso jogo, no entanto, embora tenha sido empregado com finalidades de propaganda durante a Guerra Fria, conseguiu readquirir seu caráter de jogo no que diz respeito ao aspecto lúdico, como será mostrado no item 2.4 deste trabalho.

2.2. Metáforas e usos do xadrez: guerra, política e educação

A relação entre a teoria e a prática enxadrística é compreendida pelo aficionado dedicado ao treinamento subsidiado por conteúdos estratégicos e táticos. As teorias do xadrez e a prática são úteis para capacitar o jogador para conquistar importantes vitórias no tabuleiro. Uma bela partida de xadrez contribui para enriquecer a literatura enxadrística – ela compõe a história da evolução teórica desse jogo. Mas, a importância da história do xadrez é ampla e ultrapassa o conteúdo sobre as manobras realizadas sobre o tabuleiro. A associação entre o xadrez e a guerra tornou-se um assunto sério. Seriedade no sentido de conteúdo enxadrístico desvinculado da competição lúdica.

A relação do xadrez com a guerra às vezes é bem superficial. Napoleão Bonaparte era um jogador de xadrez que tentava aplicar táticas de guerra na prática enxadrística. Baseado nos estudos dos biógrafos de Napoleão, o autor Lasker (1999) disse: “Ele transferiu para o tabuleiro de xadrez sua predileção pela cavalaria e gostava de manobras prematuras com os Cavalos, com vistas a abrir uma brecha no Centro do adversário e assim dividir sua forças” (LASKER, 1999, p. 189).

No enxadrismo, o fator tempo compõe o conjunto de elementos levado em conta com seriedade tanto na prática enxadrística profissional como na competição lúdica. Segundo Lasker (1999), “o xadrez é uma luta e o jogador tem de chegar a uma decisão dentro certos limites de tempo” (LASKER, 1999, p. 157). O autor Kasparov (2007) analisou a dimensão física do jogo de xadrez - tabuleiro e peças. Entretanto, sobre a dimensão concreta enxadrística, ele concluiu que: “Não há guerra aérea para acrescentar uma terceira dimensão física, embora seja apropriado acrescentar o elemento tempo como mais um fator essencial a ser considerado” (KASPAROV, 2007: p. 249). No regulamento do xadrez, sobre o fator tempo está determinado que os lances sejam efetuados alternadamente. Assim, na prática enxadrística, cada jogador executa um lance no seu próprio tempo indicado pelo relógio de xadrez. Essa norma é bastante diferente de uma guerra real, em que os disparos são efetuados ao mesmo tempo e deste modo intensifica a tensão no conflito armado, podendo também haver baixas simultâneas.

O autor Gaston Bouthol, polemólogo (especialista em paleologia – estudo da guerra como fenômeno social autônomo), em seu “Tratado de Polemologia” publicado em 1988, analisou formas de guerra, suas causas e efeito - verificou criticamente o uso do xadrez como jogo de guerra – instrumento didático empregado para estudar estratégias e táticas militares, e concluiu o seguinte: “Este jogo foi seguindo o seu

próprio caminho e, hoje, é dos mais conhecidos e praticados. Porém, como jogo de guerra, requeria um elevado grau de abstração e, assim, buscaram-se novos caminhos para representar as ações militares” (BOUTHOL, 1988). Assim, o especialista em xadrez não necessita conhecer teorias no campo de atividades operacionais militares, nem o especialista oficial militar precisa conhecer o xadrez no âmbito da comparação com a guerra.

No panorama da associação entre xadrez e guerra, os tipos de guerras modernas e contemporâneas mudaram muito mais do que o próprio jogo de xadrez. A guerra no tabuleiro de xadrez é uma luta de idéias, oportunidade de diversão por meio de uma atividade essencialmente de calcular. Na guerra real, o combate ocorre em grande escala, e envolve uma série de elementos que ultrapassa a complexidade do tabuleiro de xadrez e suas respectivas peças – forças semelhantes. Os dois jogos de peças distinguem-se apenas na cor. No século IV a.C. foi escrito o livro “*A arte da guerra*” de autoria do um general chinês Sun Tzu que era um profundo conhecedor de manobras militares. Esta obra é uma fonte de pesquisa para os estudiosos de estratégia. Segundo o autor: “A arte da guerra está baseada em cinco fatores estratégicos: os cálculos, as quantidades, a logística, a balança do poder e a possibilidade de vitória. Todos esses fatores estão ligados entre si” (SUN TZU, 2007, p. 53). Entretanto, os conhecimentos científicos usados para compreender as guerras contemporâneas mostram que elas são muito mais complexas do que as guerras antigas. Os antigos jogos de guerra foram úteis para o estudo das estratégias e táticas de guerras menos complexas do que as guerras que ocorreram no final do século XX e início do século XXI. Segundo Silva (2004),

“A variedade de meios técnicos atingidos no século XX, bem como a complexidade de sua política – em especial pela junção da guerra com as revoluções e do colapso dos impérios construídos pela Europa no século XIX – acabaram por gerar um imenso número de conflitos com características novas e técnicas específicas. Talvez seja esse, ao lado da expansão técnica do potencial das guerras no século XX, o principal traço novo da guerra no século passado: a grande diversidade” (SILVA, 2004, p7).

Os especialistas em estratégia de guerra compreendem que atualmente as diretrizes políticas, as variáveis econômicas, os fatores socioculturais têm uma influência mais abrangente. O desenvolvimento do conhecimento científico de importantes áreas como física, bioquímica e informática resultaram em uma revolução nos instrumentos bélicos e conseqüentemente em novas estratégias de guerra. Os autores Dias Júnior e Roubicek, (1996) disseram:

“Na manhã do dia 6 de agosto de 1945 o Enola Gay, um bombardeio B-29 especialmente adaptado, levantou vôo da base aérea norte-americana localizada na ilha Tinian, perto de Guan, no Pacífico, em direção à cidade de Hiroshima, alvo escolhido para o primeiro bombardeio nuclear” (DIAS JÚNIO e ROUBICEK, 1986, p. 45).

Na cidade de Hiroshima, pela primeira vez na história mundial, foi usada uma bomba atômica como arma de guerra. Segundo Dias Júnior e Roubicek, (1996): “A bomba que foi jogada na cidade de Nagasaki, em 9 de agosto, era de plutônio [...] É praticamente impossível descrever em toda a extensão o horror produzido pela detonação de uma bomba atômica” (DIAS JÚNIO e ROUBICEK, 1986, p. 45). Além da possibilidade da ocorrência de guerra nuclear, foram inventados outros instrumentos bélicos, usados na chamada guerra bacteriológica. As técnicas aplicadas nas guerras contemporâneas diferem bastante das estratégias e táticas enxadrísticas.

A guerra é, portanto, um ato de violência que visa a compelir o adversário a submeter às regras impostas pelos oponentes. Como uma das formas de treinamentos os denominados Jogos de guerra são instrumentos úteis para o estudo de estratégias e táticas militares. A estrutura do jogo de estratégia serve como simulação de uma situação que manifesta um problema militar a ser resolvido de acordo com um planejamento baseado em diversos fatores como espaço, tempo, material disponível, número de agentes envolvidos na operação, objetivos, planejamento, cálculos, sacrifícios, técnicas de ataque, defesa, contra-ataque, fuga e re-planejamento. Em síntese, uma sistemática preestabelecida que considera as capacidades no sentido amplo, inclusive em relação ao(s) exército(s) inimigo(s). O xadrez é um jogo clássico de estratégia, outrora muito usado didaticamente como um instrumento nos estudos e treinamento militares. A capacidade destrutiva das armas contemporâneas e o uso de novas táticas de guerras são muito mais complexos do que o jogo de xadrez.

Na definição do xadrez costumou-se a usar termos como exército, batalha e morte. No xadrez, destacam Sá e Rocha (1997), o objetivo do jogo: é o ‘mate’. Esta é a palavra mais empregada, hoje em dia, para afirmar que “o rei está morto” (xeque-mate)” (SÁ e ROCHA, 1997, p. 5). Alguns termos empregados nas poesias enxadrísticas, nos dicionários e na literatura técnica do enxadrismo, são oriundos dos textos sobre guerra. Por exemplo, ao explicar a representação do jogo, Horton (1973) afirma que: “O xadrez representa [...] uma batalha em miniatura entre dois reinos adversários” (HORTON, 1973, p.275).

Antes da efetiva diminuição do uso do xadrez como jogo de guerra, ele serviu de modelo para a criação de outro jogo de guerra, denominado “*Koenigs-piel*” (Jogo do

Rei), inventado na Alemanha no ano de 1664 (GASTON, 1988). O emprego do jogo expandiu-se para outros campos do saber e outras atividades. A seriedade no xadrez é o aspecto que o autor Huizinga (2007) mais enfatizou no seu “*Homo ludens* [...]”, e para a escrita desse livro ele indica que pesquisou até setembro de 1939, embora ele tenha datado o prefácio em “*Leyden, 15 de junho de 1938*” (HUIZINGA, 2007, p. 1 do prefácio). Segundo Huizinga (2007):

“A política é, e sempre foi, de certo modo, um jogo de azar; pense-se nos desafios e provocações, nas ameaças e denúncias, e compreender-se-á que a guerra e a política que a ela conduz constituem sempre e inevitavelmente um jogo, conforme disse Neville Chamberlain nos primeiros dias de setembro de 1939. Portanto, e apesar das aparências em sentido contrário, a guerra não se libertou completamente do círculo mágico do jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 233).

No “*Homo ludens* [...]” Huizinga (2007) não discute sobre o uso do xadrez na política, não menciona o emprego do xadrez como jogo de guerra. O que ele disse sobre a excessiva seriedade no enxadrismo está diretamente relacionado à estrutura do jogo e ao modo como os jogadores praticam o xadrez.

Sobre a associação do xadrez e a política na URSS, Becker relata que

“Ilyn Genevski (1894-1941), mestre russo, foi um dos mais entusiasmados e eficientes organizadores do xadrez soviético, logo após a Revolução de Outubro. Genevski achava que comunismo e xadrez podem promover-se mutuamente. [...] Em 1938, Krilenko, o chefe permanente do Sindicato Geral de Xadrez, foi “eliminado [executado]. Numerosos mestres e organizadores de xadrez foram sacrificados ao culto da personalidade” (BECKER, 1990, p. 304).

A opinião do mestre russo Genevski – associando o xadrez ao comunismo encontrou a adesão almejada pelos principais líderes do governo. Segundo o autor Doubek (1982),

“Na União Soviética o xadrez é matéria escolar, uma tarefa, um programa. Muitos inclusive sentem-se na obrigação de servir à sociedade como jogador de xadrez. Desde a revolução de outubro o enxadrismo não só é considerado um grande esporte, mas também uma forma de expressão social e cultural. O partido comunista da URSS definiu-o assim em 1925: ‘O xadrez é uma arma poderosa da cultura intelectual’” (DOUBEK, 1982, p. 28).

O xadrez foi tomado como um instrumento da política – como propaganda, um verdadeiro trunfo da cultura socialista, da qual foi um dos relevantes componentes. Segundo Shenk (2008),

“Aquele “grande líder” Josef Stalin, tinha um interesse especial pelo xadrez. Sem ser na realidade um jogador de destaque, Stálin foi no entanto

transformado publicamente em virtuoso: seus auxiliares divulgaram pelo menos uma falsa partida, uma contenda de 37 jogadas em 1926, na qual Stalin supostamente derrota o impiedoso funcionário do partido Nikolay Yezhov (mais tarde chefe da política da polícia secreta e diretor do Grande Expurgo). Comentários que acompanhavam o jogo fabricado elogiavam Stalin por sua visão estratégica. O xadrez era muito conveniente para o império soviético, do ponto de vista filosófico. O chefe das forças armadas, Nikolay Krulenko, chamava-o de um ‘jogo dialético que ilustra ... o modo de pensar marxista’” (SHENK, 2008, p. 171).

O número de enxadristas soviéticos registrados oficialmente de acordo com dados fornecidos por Becker (1990): eram os seguintes:

“Em 1923, havia na URSS – arrolados oficialmente – uns 1.000 jogadores de xadrez. Em 1924: 24.000. Em 1929: 150.000. [...] Em 1979, o número de jogadores soviéticos (registrados em clubes e federações) era de aproximadamente, cinco milhões!” (BECKER, 1990, p. 304).

O termômetro do projeto enxadrístico soviético era a vitória dos enxadristas que representavam o ideal do partido comunista da URSS. A respeito do 3º Torneio Internacional de Moscou, evento realizado em 1936, assim escreve Kasparov (2005) :

“O transcurso do evento foi seguido com particular atenção pela sociedade soviética”, escreve N. Grekov, “pois em tão importante competição participava nosso campeão, o jovem membro da Liga Comunista, M. M. Botvinnik, que atuou em todo o torneio com incrível energia (...) A vitória do camarada Botvinnik não só foi saudada com satisfação pelos trabalhadores da União Soviética, mas também pelo reconhecimento por parte do mundo enxadrístico burguês.” Esse triunfo foi destacado por amplo artigo no *Pravda* e a concessão de medalha de honra. Como era habitual, o vencedor enviou uma carta ao camarada Stálin (meio século depois, Karpov faria o mesmo informando seu triunfo a Brezhnev desde Baguio e Merano)” (KASPAROV, 2005: p. 122).

Assim sendo, é notório que as vitórias obtidas no tabuleiro de xadrez eram valorizadas no campo político. Em relação a isso, Becker transcreve o texto escrito em 1949 por Mikhail Moiseyevich Botvinnik em que este campeão enxadrista relata: “Quando nós competimos em torneios internacionais e defendemos a honra de nossa pátria, reconhecemos o nosso dever perante o povo soviético, perante o partido Bolchevique e a grande causa de Lênin e Stálin” (BECKER, 1990: p. 304).

Certamente, Huizinga (2007) conheceu a realidade da prática no enxadrismo e o uso do xadrez na URSS. Mas não se pode afirmar com certeza o que levou Huizinga a concluir que “As formas lúdicas sejam conscientemente ou inconscientemente usadas para ocultar desígnios políticos ou sociais são elementos de um falso jogo” (HUIZINGA, 2007). Provavelmente, o modo como os russos valorizaram o xadrez tenha influenciado a percepção de Huizinga (2007) sobre a excessiva seriedade no xadrez.

Para Shenk (2008): “Embora o xadrez seja ostensivamente um jogo sobre a guerra, por 1.400 anos ele foi apresentado como uma metáfora para examinar todas as coisas, desde o amor romântico até a economia (SHENK, 2008, P. 27). Segundo Lasker (1999):

“O predomínio do simbolismo na literatura da Idade Média explica facilmente o freqüente emprego das peças de xadrez e seus movimentos na criação de caprichosas alegorias nas que os pormenores do jogo são apresentados de modo a adaptarem-se à história. Essas alegorias geralmente tratavam das condições sociais da época e eram chamadas moralidades” (LASKER, 1999, p. 172).

Segundo Lasker (1999), “o frade lombardo [...] Cessolis deu à sua Moralidade o título de *Liber de Moribus hominum et Officiis Nobilium*, isto é, livro dos costumes do homem e dos ofícios dos nobres” (LASKER, 1999, p. 173). Sobre o autor deste livro enxadrístico da literatura medieval, afirma Sá e Rocha (1997): “*Livro de moribulus* [...], por volta de 1266, escrito por um monge-pregador de Pavia (norte da atual Itália), Jacobus de Cessolis, que vinculou a cada peça uma pessoa com sua profissão e classe social” (ROCHA e SÁ, 2001, p. 160). Cada peça correspondia a um personagem da sociedade medieval do século XIII. Segundo Lasker (1999):

“Cessolis [...] apresentou o Bispo como um juiz e a Torre, ao legado de Rei a cavalo. Cada personagem é descrito num capítulo separado, com pormenores até sobre vestuários, sendo acrescentadas histórias adequadas, estendendo-se sobre as obrigações morais da categoria ocupada na sociedade pelo personagem. O Peão da Torre do Rei, um trabalhador agrícola, o Peão do Cavalo do Rei, um trabalhador em metais, o Peão do Bispo do Rei, um notário e fabricante de tecido, o Peão do Rei, um comerciante, o Peão da Dama, um dono de taberna, o Peão do Cavalo da Dama, um guarda de tributos e direitos, o Peão da Torre da Dama, um corredor ou jogador” (LASKER, 1999, p. 175).

O legado cultural enxadrístico, da Idade Média ao século XVI, ocorreu muito mais quanto à estrutura do jogo do que às Moralidades do Xadrez. No xadrez moderno, autores baseados nas leis do enxadrismo escreveram sobre o uso de boas maneiras durante a prática enxadrística. No século XVIII, as regras básicas da etiqueta no xadrez não constituem uma metáfora da sociedade moderna, e não são paráfrases das Moralidades do Xadrez medieval. No contexto de princípios socialmente aceitos do xadrez moderno, o termo moralidade foi usado como sinônimo de etiqueta enxadrística. No xadrez moderno o termo moralidades foi empregado para denotar a conduta ideal da prática do enxadrismo – respeito às regras básicas desse jogo. Segundo Shenk (2008):

“Como representação em miniatura da sociedade, considerou-se também o xadrez um guia moral” (SHENK, 2008, p. 27).

A moralidade do xadrez é atinente à performance do enxadrista e, portanto, suscetível de avaliação e síntese. Segundo Horton (1973), ‘Benjamin Franklin foi o primeiro americano a se manifestar sobre o assunto, conforme está expresso em sua obra *Morals Of Chess*, publicada em 1779’ (HORTON, 1973, p. 99). Em *Moralidades do Xadrez*, o autor Benjamin Franklin declara que

“[...] ‘toda a circunstância que possa aumentar o prazer de sua prática deve ser considerada; e qualquer ato ou palavra injustos, desrespeitoso, ou que de algum modo possam causar mal-estar, devem ser evitados. Portanto, em primeiro lugar; se é conveniente jogar de acordo com regras estritas, então estas devem ser exatamente observadas por um dos lados e não ser desobedecidas pelo outro – o que não é eqüitativo’ (FRANKLIN, 1779, *Apud in* HORTON, 1973).

Horton destaca que “Benjamin Franklin escreveu um ensaio intitulado *Morals of Chess* em que assentou as regras de conduta para os jogadores de xadrez.” (HORTON, 1973, p. 178). Os aficionados do xadrez, atualmente, demonstram interesse pelos aspectos estratégicos, táticos e psicológicos mais do que sobre as *Moralidades do Xadrez*. Para a prática do xadrez é importante se saber as moralidades no sentido de respeito às regras – jogar com lealdade. Entretanto, comumente os aficionados recorrem ao regulamento enxadrístico divulgado pela Federação Internacional de Xadrez. Anualmente são publicados novos livros de iniciação ao xadrez e tem aumentado o número de obras enxadrísticas para jogadores amadores que participam mais ativamente dos torneios e campeonatos.

Além da guerra e das moralidades, é importante compreender as relações entre xadrez e educação. Nas últimas décadas em distintas instituições de inúmeros países ocorreram debates sobre a associação entre xadrez e educação. No Brasil, em 1993, na cidade de Curitiba, foi realizado o Primeiro Seminários Internacional de Xadrez nas Escolas – evento patrocinado pela Federação Internacional de Xadrez e Ministério da Educação do Brasil. Desde então, percebe-se um crescente número de projetos enxadrísticos educacionais inseridos em escolas públicas e particulares em muitas cidades brasileiras. As justificativas para associação entre xadrez e educação estão baseadas em conteúdos da matemática, pedagogia, psicologia, e educação física. Todavia, costuma-se relacionar teoricamente, muito mais o xadrez como um elemento facilitador do desenvolvimento do raciocínio e por extensão a compreensão de

conteúdos matemáticos inerentes ao modo operante desse jogo de estratégia valorizado na matemática recreativa.

O fator lúdico do jogo usado como instrumento pedagógico para facilitar o ensino e a aprendizagem é valorizado muito mais para a assimilação de conhecimentos do que como impulso para a imaginação criadora que nutre a cultura. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, os PCN's, lançados pelo Ministério da Educação e do Desporto (MEC), nos anos de 1990, para orientar as atividades educacionais, no âmbito nacional, encontra-se a seguinte justificativa metodológica:

“Para tanto, rompe com o tratamento tradicional dos conteúdos que favorece os alunos que já têm aptidões, adotando como eixo estrutural da ação pedagógica o princípio da inclusão, apostando para uma perspectiva metodológica de ensino e aprendizagem que busca o desenvolvimento da autonomia, da cooperação, da participação social e da afirmação de valores e princípios democráticos. Nesse sentido, busca garantir a todos a possibilidade de usufruir de jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania” (MEC/SEF, 1998, p. 62).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais constituem a base teórica para projetos sobre jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas, como o “*Projeto de Xadrez*”, assim comentado por Rocha (2009):

“O xadrez seja ele considerado como lazer cultural, jogo, esporte ou instrumento pedagógico, pode ser estudado e praticado por qualquer pessoa, e por ser importante fator de complemento para a formação educacional, o xadrez é uma modalidade que tem sido valorizada por crianças e adolescentes de diversos estabelecimentos de ensino. A formação educacional da pessoa humana, prevista na LDB e nos PCN's, deve ser voltada para o desenvolvimento do raciocínio lógico e ético, visando facilitar o gozo dos direitos civis e políticos de um Estado bem como no cumprimento de seus deveres para com o mesmo” (ROCHA, 2009, p. 2).

Além dos PCN's, a própria Constituição Federal, 1988 – constitui um dos pilares usados na elaboração de projetos enxadrísticos vinculados a cidadania. O xadrez é tão valorizado na educação formal, e no contexto das noções de cidadania, que no ano de 2000, a Coordenação Pedagógica do Colégio da Polícia Militar do Estado de Goiás aprovou o Projeto Xadrez nas Escolas (ROCHA, 2000) - Secretaria da Educação e Cultura do Estado de Goiás. Como resultante, o xadrez tornou-se um dos quatro módulos que compõe a Disciplina Noções de Cidadania – neste importante componente curricular a matéria xadrez tornou-se obrigatória, as atividades enxadrísticas avaliadas e as notas dos alunos registradas nos boletins. Segundo Rocha (2000):

“A qualificação para o trabalho na Escola do Século XXI, implica no desenvolvimento do raciocínio lógico associado a criatividade, a capacidade de analisar, planejar e re-planejar. Sendo que o julgamento no sentido da

apreciação e a tomada de decisão, já estão e estarão cada vez mais vinculados nas atividades cotidianas. A proposta para aulas de Xadrez na Disciplina Noções de Cidadania, numa íntima ligação com o tema: o Xadrez e Educação. Uma vez que na formação intelectual, o xadrez pode dar uma valiosa colaboração no que se refere ao trabalho pedagógico” (ROCHA, 2000, p.2).

No ano de 2001, no Colégio da Polícia Militar do Estado de Goiás, as aulas de xadrez passaram a ser ministradas na Disciplina Educação Física, nesse contexto a competição lúdica e o treinamento desportivo foram mais valorizados como atividades cotidianas na ambiência escolar. A execução do Projeto Xadrez nas Escolas (ROCHA, 2000) na Disciplina Noções de Cidadania mostra num certo sentido a seriedade atribuída ao xadrez como fator de complemento educacional segundo a anuência de autoridades educacionais. Entretanto, na prática, o aluno (jogador) exige o que é denominado jogo seja efetivamente praticado num clima de alegria, diversão – e que o conteúdo ministrado corresponda especificamente à estrutura do jogo. É o impulso lúdico do jogador (aluno) que nutre o xadrez como uma versão de jogo no contexto de sua essência – o fator lúdico (brincar).

A pedagogia contemporânea é auxiliada pela psicologia que pesquisa a relevância do jogo como instrumento pedagógico ou como ferramenta didática. Na matemática recreativa, as estratégias e táticas enxadrísticas – lúdicas e essencialmente de calcular são valorizadas didaticamente como um meio de exercitar o raciocínio lógico. No ensino especial, por exemplo, na disciplina Orientação e Mobilidade, o aluno portador de necessidades educacionais especiais manuseia o equipamento enxadrístico adaptado ao braile e ao mecanismo similar ao sorobam para ajudá-lo a ampliar conceitos cognitivos, por exemplo, como no “Tabuleiro e peças de xadrez adaptados para deficientes visuais” (ROCHA, 2003, p. 1). Todavia, na perspectiva do sociointeracionismo ou interacionismo cultural, no livro intitulado “A formação social da mente” o psicólogo bielorusso Lev Semyonovich Vygotsky (1896-1934), em relação ao xadrez, afirma: “Embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações da vida real, ele é, sem dúvida, um tipo de situação imaginária” (VIGOTSKY, 1989: p. 184).

Vygotski (1989) analisou a relevância dos jogos como indispensáveis para a criação da situação imaginária. O tabuleiro e as peças de xadrez são imagens culturais utilizadas nas situações interativas. Compreender as imagens é fundamental para a construção do conhecimento e sua socialização. Despende esforços nas ações que julgar necessárias para atingir o objetivo do jogo, respeitando as regras e o oponente proporciona um aprendizado compartilhado. O adversário é um parceiro indispensável,

sua ação no lance interfere na posição e gera reflexão e julgamento, indispensável para favorecer o desenvolvimento mental. Entretanto, a situação imaginária relativa ao xadrez não precisa estar totalmente embasada nas regras desse jogo, muito menos nos conteúdos sobre estratégias e táticas apresentadas sistematicamente para os estudiosos enxadristas.

Ao se aprofundar no conhecimento histórico sobre a origem e o desenvolvimento de xadrez, pode-se constatar diversas transformações que fizeram deste jogo algo cada vez mais interessante e valorizado em seus diversos aspectos. No que tange à prática do enxadrismo, na palestra intitulada *Contribuições para o xadrez na educação brasileira*, Ruilon Mont'Alverne disse: “Todos sabem que estamos vivendo uma revolução, a revolução da informática. [...] Os jogos caseiros e, em especial o xadrez, terão o seu lugar assegurado².”

Tudo isso, de certo modo, colabora para elevar esta modalidade de jogo de tabuleiro como algo *sui generis*. A respeito disso, Huizinga afirmou: “Uns e outros vão levando o esporte cada vez mais longe da esfera lúdica propriamente dita, a ponto de transformá-lo numa coisa *sui generis*, que nem é jogo nem é seriedade” (HUIZINGA, 2007, p. 220).

Seja como for, Ruilon Mont' Alverne, em sua palestra intitulada “Contribuições para o xadrez na educação brasileira”, fez a seguinte afirmação: “Uma coisa em que a gente tem de acreditar é que o xadrez é dinâmico, concreto, é idéia-ação; e por esta razão ele pode ser muito bem utilizado no mundo hoje.³”

Segundo Doubek (1982), “O xadrez é mais do que um simples jogo, mais do que um mero passatempo” (DOUBEK, 1982, p. 89). Entretanto, o fato de usar o xadrez como um instrumento pedagógico não significa que o fator lúdico na atividade enxadrística não esteja presente.

A competição lúdica anima a prática do xadrez. O procedimento metodológico na atividade enxadrística é significativo como fator de complemento educacional. A história do xadrez não se restringe à luta pela conquista do título de campeão mundial de xadrez. O fato de o autor Huizinga em seu *Homo ludens* (2007) não ter analisado o uso do xadrez na educação, não significa que, para o desenvolvimento desta dissertação

² Anais do 1º Seminário de Xadrez nas Escolas – Brasil – Curitiba, período de 22 a 26 de novembro de 1993, Federação Internacional de Xadrez, Confederação Brasileira de Xadrez, Ministério da Educação e do Desporto, Secretária Estadual da Educação no Paraná, palestrante Ruilon Mont'Alverne – p. 101.”

³ Anais do 1º Seminário de Xadrez nas Escolas – Brasil – Curitiba, período de 22 a 26 de novembro de 1993, Federação Internacional de Xadrez, Confederação Brasileira de Xadrez, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria Estadual da Educação no Paraná, palestrante Ruilon Mont' Alverne – p. 103.”

este assunto devesse ser menosprezado; pois, ao contrário, a relação do xadrez na educação mostra uma importante faceta deste jogo: seu uso pedagógico nas escolas.

2.3. Xadrez: equipamento e regulamento

O jogo de xadrez transitando ao longo de quatorze séculos teve capacidade de amoldar-se a novos tempos e lugares, sofrendo modificações em seu equipamento, regras, símbolos e usos. O surgimento da Rainha no jogo de xadrez ocorreu após mais de 400 anos de história enxadrística. Para tentar compreender quando e por que isso ocorreu, é necessário o estudo da história medieval.

Ponce faleceu em 18 de maio de 1938, um mês antes da publicação do “Homo ludens: o jogo como elemento da cultura” (HUIZINGA, 2007). Nos estudos de Ponce sobre a Idade Média, ele buscou subsídios teóricos em “HUIZINGA, J. :El Otoño de La Edad Media [...] 1930” (PONCE, 1985, p. 189). Nesse livro citado por Ponce, Huizinga explica que a cidade, na sociedade medieval, não era só um castelo que prosperou. Na Idade Média, segundo Ponce (1985),

“Até o século X, as cidades não passavam de miseráveis vilas. Os seus habitantes se resumiam a uns poucos artesãos e domésticos, que trabalhavam para o senhor feudal, sob as mesmas condições que eram impostas aos servos da gleba. Mas, a partir do século XI, progressivas modificações técnicas provocaram um florescimento do comércio. [...] Mas, tão logo entrou em circulação o dinheiro, o senhor feudal achou vantajoso permitir que os artesãos – mediante retribuição econômica – passassem a trabalhar para terceiros, ao mesmo tempo interessante permitir a entrada de mercadorias nos seus castelos. E assim as cidades se transformaram em centros de comércio, onde os produtores trocavam os seus produtos” (PONCE, 1985, p. 97).

As importantes transformações econômicas interferiram nas bases do feudalismo. Entretanto, é um equívoco concluir que as transformações sejam isoladas. Segundo Sá e Rocha: “No século XI, o xadrez é conhecido em toda a Europa, onde o Ministro torna-se Rainha!” (SÁ e ROCHA, 1997, p. 68). Esta transformação de uma peça masculina para uma peça feminina interferiu positivamente na estrutura do jogo de xadrez. A peça Rainha inicialmente movia-se mais do que o Ministro, posteriormente ela sofre uma ampliação de sua capacidade de movimentação no tabuleiro de Xadrez. Segundo Sá e ROCHA,

“[...] a invenção que revolucionaria a estrutura do xadrez origina-se na Renascença italiana em torno do ano 1485), com o então chamado “o xadrez da rainha enlouquecida”! Até esta época a Rainha deslocava-se apenas em diagonal, em uma casa por vez” (SÁ e ROCHA, 1997, p. 69, 1997).

Em termos de movimentação, a Rainha tornou-se a peça mais poderosa do xadrez. A Rainha sobreviveu às transformações do xadrez moderno, sofreu alteração apenas no nome, passou a ser denominada Dama. Percebe-se que a inovação no xadrez, por meio da introdução da Rainha, é um indício da crescente valorização da mulher na Idade Média. Por mais que a Rainha junto ao Rei, ambos compõem uma representação de casal monárquico, ela tem sua capacidade específica em termos de capacidade operacional no tabuleiro. Vale lembrar que o tabuleiro é uma metáfora do mundo. Segundo Lasker (1999), o Sr. Fonseca afirma que “O mundo é quadrado e, como este tabuleiro de xadrez, é finito” (LASKER, 1999, p. 198).

As peças do xadrez moderno são rei, dama (rainha), torre, bispo e cavalo. Segundo Horton (1973),

“Figura de animais, em lugar de nossas peças, têm sido usadas no jogo de xadrez em vários países, em diversas épocas. Por exemplo: O leão era usado em lugar de nosso rei, no Tibet; o tigre em lugar de nossa dama, e o camelo ou elefante em lugar de nosso bispo, também no Tibet; o cavalo é usado universalmente em lugar de nosso cavaleiro; o melro em lugar de nossa torre, na Arábia (provavelmente); o macaco era usado em lugar de nossos peões, em Burma” (HORTON, 1973, p. 32).

O formato das peças e seus respectivos nomes, e a própria estrutura do jogo de xadrez no final da Idade Média, coincidem cronologicamente (1450-1475) com a emergência da denominada gráfica (ou imprensa) de Gutemberg, que resultou na ampliação da divulgação do xadrez e de outros saberes expressos por meio da escrita mecânica. A decodificação das peças de xadrez e sua representação gráfica através de diagramas (ilustrações enxadrísticas) passou a ser uma rica fonte de pesquisa.

No Brasil, mais especificamente no nordeste, o equipamento enxadrístico produzido artesanalmente - rei e dama são representados por Lampião e Maria Bonita – expressa um pouco da cultura regional. Entretanto, tais produtos são adquiridos como objetos culturais sem a finalidade de ser manuseadas para efeito de entretenimento ou prática do xadrez. Segundo Pesavento (2005),

“A produção de identidades, no caso, é sempre dada com relação a uma alteridade com a qual se estabelece a relação. Proximidade e distância coexistem. Como diz Guinzburg, somos sempre estrangeiros com relação a algo ou alguém. Os *Outros*, que marcam a diferença, são múltiplos, tais como os recortes de pertencimento identitário podem ser também variados e se superar em uma mesma pessoa. O que importa acentuar é que essa diferença, além de ser produzida historicamente no plano das condições sociais da existência, é também construída, forjada na percepção de quem vê e enuncia o outro, descrito e avaliado pelo discurso, figurado e representado por imagens. Há uma produção imaginária deste outro, afirma a alteridade e a diferença, no tempo e no espaço” (PESAVENTO, 2005, p. 60).

As inovações ou supressões, antes de serem pensadas e sistematizadas por teóricos do jogo, muitas vezes foram primeiro imaginadas por aficionados. O que caracteriza o xadrez como um fenômeno sociocultural é, de um lado, a subjetividade (metáforas) e, do outro, a objetividade (estrutura do jogo). Quantas diferenças, no entanto, entre diferentes lugares e tempos. É no entrecruzamento de conhecimentos que a história enquanto narrativa é construída. O texto construído pelo historiador é uma rede de significados. Onde o historiador, segundo a autora Pesavento (2005), “buscou dar a ver o passado numa versão plausível, possível, que aspira a ser tomada com a mais próxima possível do real acontecido” (PESAVENTO, 2005, p. 61).

Atualmente, com o desenvolvimento da indústria fabricante de brinquedos, a produção do equipamento enxadrístico perde seu caráter artesanal e até mesmo muito dos elementos simbólicos, atendendo à exigências da produção em série. As peças passam a ser fabricadas em material leve e barato e com aparência simplificada.

Percebe-se, principalmente nos novos modelos de peças, um desaparecimento de formas específicas do equipamento enxadrístico tradicional. A produção em escala industrial do equipamento enxadrístico, sua distribuição nesta era de globalização, e a capacidade adaptativa do xadrez como um jogo que pode ser aprendido, ensinado, pesquisado e jogado com e pelo computador, tem alterado o formato das peças. O jogador de xadrez na Idade Média manuseava a peça cavalo com o seu respectivo cavaleiro e sua armadura; movia o peão – soldado a pé; efetuava lance com a rainha com a sua respectiva coroa e vestimenta real; o bispo com sua respectiva mitra para efeito de representação.

O equipamento enxadrístico produzido até o final do século XII era o tabuleiro quadrangular composto por casas de mesma cor (sessenta e quatro quadrados subdivididos por traços em baixo relevo) - estimula parcialmente a visualização dos jogadores; pitoresco era o conjunto das trinta e duas peças esculpidas retratando detalhada e imageticamente a diferença entre ambas - expressando a sociedade medieval, no sentido de uma identidade cultural. Segundo Sá e Rocha,

“Até o final do século XII, as casas do tabuleiro (seja ele de madeira ou de metal) eram monocromáticas, geralmente brancas, com os traços horizontais e verticais apenas esculpidos, às vezes realçadas em vermelho. No século XIII, as casas passam a ser divididas em duas tonalidades, o que facilita a visão dos lances e conseqüentemente, o raciocínio dos enxadristas” (SÁ e Rocha, 1997, p. 69).

A elevação da qualidade do equipamento enxadrístico mostra o aumento do interesse por uma modalidade de jogo em continua expansão e valorização. Chegando

inclusive a incomodar algumas autoridades eclesiásticas da época. Segundo Sá e Rocha (1997),

“Paralelamente, a Igreja católica proíbe a prática deste jogo, muito relacionada com apostas de dinheiro. Em 1212, o Concílio de Paris anatemiza o xadrez, após sua condenação pelos bispos Guy e Eudes de Sully. Esta sentença é confirmada na Polônia pelo rei Casimiro II e na França por São Luís (1226-1270). [...] Estas proibições não surtiram os resultados esperados e o xadrez continuou a ser praticado pelos nobres e pelos religiosos [...]” (SÁ e ROCHA, 1997, p. 69).

O impulso lúdico dos aficionados do xadrez foi mais forte do que a proibição da prática enxadrística. O fator lúdico é um elemento importante no processo cultural da consolidação e evolução do xadrez. Segundo Tubino (2006),

“A perspectiva cultural do esporte, ao considerar a história da civilização, está levando em conta o próprio homem na sua evolução. Entendendo-se que a cultura representa um conjunto de valores, significados e objetos simbólicos, como uma criação do homem em todos os planos de atividade humana, o esporte está inserido na cultura pela possibilidade que ele oferece de interpretação da sociedade através da prática esportiva” (TUBINO, 2006, p. 40).

Na guerra antiga a noção de espaço (área de guerra), território ou terreno em que os exércitos operam, corresponde ao tabuleiro (área do jogo). O equipamento enxadrístico como representação do campo, onde se deflagra a guerra está expresso em textos de inúmeros gêneros da literatura. No exército indiano o elefante era de fundamental importância, motivo pelo qual a peça elefante era um dos elementos que compunha os exércitos em miniatura – peças dispostas sobre o tabuleiro do *Chaturanga*.

Esses componentes do jogo eram movidos sobre um campo quadrangular denominado tabuleiro de acordo com normas fixas. No entanto, o resultado dos movimentos de dois dados, lançados pelos jogadores, interferia na tomada de decisão do jogador e sua ação por intermédio de uma ou duas peças envolvidas no lance. A supressão dos dados do *Chaturanga* – ocorreu na fase de transição para a versão moderna denominada xadrez. O xadrez moderno é um jogo essencialmente de cálculo.

A dificuldade de efetuar um controle do tempo para a execução dos lances tornava a prática enxadrística lenta, demorada, sendo necessário muito tempo destinado ao lazer cotidiano, para possibilitar jogar xadrez na Idade Média. O fator tempo necessário à prática do xadrez, aliado ao fato de que, na estrutura do jogo, fica clara a dependência que o Rei tem dos demais elementos (inclusive Peões) sua prática era proibida entre os pobres. No século XIX, com a invenção do relógio de xadrez, logo foram criadas várias versões para a prática enxadrística. O relógio de xadrez foi

produzido em primeiro lugar para o enxadrismo profissional. Seu emprego é útil tanto para a competição do xadrez clássico, cuja partida tem uma duração de várias horas, como para a competição lúdica, em que uma partida dura apenas alguns minutos.

Segundo Doubeck (1982),

“Com a introdução do relógio de controle [...] Por via de regra, nos torneios internacionais contemporâneos, concedem-se duas horas e meia a cada jogador por seus primeiros 40 lances, a fim de que a duração de uma partida nunca exceda mais de cinco horas” (DOUBECK, 1982, p. 15-16).

O aumento do número de jogadores provocou o crescente número de relógios de xadrez fabricados com o propósito de complementar o equipamento básico do enxadrista amador. Logo foram criadas novas versões para a prática enxadrística baseada nas alterações do regulamento internacional de xadrez. Segundo Doubeck (1982), “Hoje usa-se, para o controle de tempo, o relógio de xadrez inventado na Inglaterra em 1883” (DOUBECK, 1982, p. 15).

No século XIX também ocorreu outra grande colaboração para o equipamento enxadrístico. Segundo Doubeck (1982),

“Há outra coisa que devemos a Howard Stauton: em 1849 ele assentiu que um conjunto de peças de figuras do xadrez, esculpidas por Nathaniel Cook no ano de 1830, fosse batizado com seu nome. Este novo tipo uniforme, que se destaca pela sua sobriedade e singeleza, chamado “Staunton-Norm”, logo se generalizou e hoje é usado em todos os torneios de xadrez, em todas as partes as mundo” (DOUBECK, 1982, p. 16).

Desde meados do século XIX que as peças de xadrez são baseadas no modelo Stauton. Mas alguns fabricantes de peças de xadrez empreenderam pequenas alterações do modelo Stauton.⁴

2.4 A existência do lúdico no xadrez

Desde o ano 2000, o autor desta dissertação tem expressado que o xadrez é um “Jogo multifacetado” (ROCHA, 2000, p. 18). Sobre o xadrez há diversas definições e várias formas de atividades enxadrísticas. Becker (1990) traz a seguinte tentativa de definir xadrez:

“Xadrez jogo-ciência-arte. Tentativa de definição. *Como jogo* é esporte intelectual, competição, expectativa, desafio criador, divertimento, higiene

⁴ Peças Staunton são um modelo de peças do jogo de xadrez criado pelos britânicos Nathaniel Cook e John Jaques of London em 1849 e popularizado pelo famoso enxadrista britânico do século XIX Howard Staunton.

mental, repouso. *Como ciência* é estratégia (tática e técnica), estudo, pesquisa, imaginação, descobrimento (e descoberta), ideal de perfeição. *Como arte* harmonia, mensagem de beleza, encanto espiritual, emoção, prazer cultural, felicidade” (BECKER, 1990, p. 337).

Segundo Riemsdijk, “Muito já se escreveu e se discutiu sobre as características do xadrez. Jogo, esporte, ciência e arte, são conceitos que lhe são atribuídos com frequência. Em realidade, o xadrez é um pouco de tudo isso, pendendo a balança ora para um, ora para outro” (RIMSDIJK, In ROCHA, 2001, orelha da primeira capa). Esses atributos compõem a especificidade e a amplitude da atividade lúdica que se encontra no xadrez, apesar de ser valorizado e lembrado tradicionalmente como treinamento esportivo, como instrumento pedagógico e exercício para a memória.

O jogo, no sentido de competição lúdica, requer no mínimo a participação de dois jogadores ou duas equipes. A atividade enxadrística é lúdica tanto no sentido de competição (envolvendo dois jogadores) como no exercício individual de solução e composição de problemas enxadrísticos. Esta faceta do xadrez solução / composição de problemas é uma forma de estudá-lo praticando-o individualmente. A busca da solução tanto quanto a composição de problemas requerem conhecimento das regras básicas do xadrez e prepara o jogador para compreender as posições que na partida viva (aquela jogada por dois enxadristas) possibilita uma combinação – uma série de lances que resultam direta ou indiretamente na conquista do objetivo do jogo – xeque-mate.

O próprio estudo do xadrez é uma atividade lúdica. Para o aficionado estudioso do xadrez, é uma atividade lúdica ler e reproduzir no tabuleiro os lances de uma partida disputada por grandes enxadristas ou mestres de xadrez. Horton (1973) conceitua Mestre de xadrez sendo

“Termo compreensivo aplicado a uma “estrela” do enxadrismo que, pela sua atuação, experiência e visão profunda em qualquer situação enxadrística demonstre superior habilidade e proficiência. “O que faz um mestre do xadrez”, diz Edward Lasker, “não é a prática. É a perfeita compreensão dos princípios estratégicos do xadrez” (HORTON, 1973, p. 174).

As partidas dos mestres de xadrez, investigadas com base em pesquisas complementares são indispensáveis como objeto de estudo por parte dos enxadristas profissionais. Segundo Horton (1973),

“O analista do xadrez é um examinador crítico dos variados lances executados em uma partida de xadrez e que, à luz de princípios básicos adequados, assinala as diversas características da partida, constituída de jogada ora excelentes, ora débeis, ora de sentido mais ou menos indiferente. O analista é considerado observador imparcial que aponta o que julga ser os

melhores lances, tanto para as pretas como para as brancas” (HORTON, 1973, p. 31).

A leitura e reprodução da partida explicada com base na literatura técnica do enxadrismo é fator lúdico. Estas atividades podem não ser realizadas aparentemente num clima de alegria. No entanto, o fator lúdico no xadrez é percebido pelo enxadrista e pelo assistente que conheça no mínimo a estrutura deste jogo através das regras básicas. O prazer no xadrez é essencialmente mental e dificilmente compreendido por quem não é aficionado do xadrez.

Teoricamente a prática no enxadrismo é precedida de pesquisas sobre as três fases da partida, abertura, meio-jogo e final. A tentativa de uma correta aplicação da teoria enxadrística na partida viva oferece idênticas dificuldades a ambos os adversários (jogador das peças brancas versus jogador das peças pretas). A partida oficial (baseada no regulamento do xadrez e jogada pelos mestres) é uma competição séria no sentido de ser considerada uma importante parte da jornada de trabalho do jogador profissional. A metodologia enxadrística, as investigações teóricas sobre as temáticas do jogo, as verificações teóricas através da prática requer do enxadrista comportar-se como um cientista no sentido de dedicação árdua a um trabalho sistematizado que exige cotidianamente o desenvolvimento de atividades específicas e objetivos previamente definidos.

A atividade enxadrística no sentido de partida (disputa - competição) é na prática do jogo, similar a qualquer outra modalidade de esporte (jogado seriamente) independente da categoria do jogador - amador ou profissional. É uma obrigação a seriedade no xadrez praticado por jogadores profissionais durante partidas oficiais. Fora dos torneios e campeonatos, muitos enxadristas profissionais jogam xadrez como fator de entretenimento. Num clima de alegria, jogando rapidamente, empregando o relógio de xadrez como importante equipamento enxadrístico da competição lúdica, comentando oral e divertidamente os lances efetuados pelo adversário, ambos observados por assistentes que não são obrigados a fazer silêncio durante o desenvolvimento da partida jogada por enxadristas profissionais nos momentos de lazer cultural. A seriedade no xadrez também é de vital importância para a competição lúdica um verdadeiro fermento para o aprendiz e o jogador amador. A competição lúdica no xadrez abrange todos os aficionados da prática no enxadrismo.

Assim sendo, como não reconhecer o xadrez no seu caráter lúdico, embora, como analisado anteriormente, seja sua seriedade que historicamente se destaca? Esta seriedade não tem colaborado para sua prática? Como explicar o número cada vez

crescente de aficionados que praticam o xadrez como fator de entretenimento nos clubes, nos bares, praças públicas e residências. Nas escolas onde se desenvolvem projetos de xadrez, caracterizados por suas justificativas pedagógico-didáticas, enfatizando-se o aspecto instrumental, o que mais chama a atenção dos alunos é a oportunidade de usufruir do xadrez como fator de entretenimento, do lúdico.

Mesmo o enxadrista profissional, não perde a consciência do caráter lúdico de sua atividade - objeto de apreciação por parte do amador estudioso. Há momentos em que o enxadrista profissional joga por pura diversão, nos momentos destinados ao lazer, quanto joga partidas amistosas, sem efetuar o registro dos lances, e quando usa o relógio de xadrez como um importante componente da competição lúdica. Segundo Huizinga (2007), “Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador” (HUIZINGA, 2007, p. 11). Seja uma partida disputada oficialmente ou por entretenimento.

O autor Rabey (1999) compreende o xadrez como arte: “Como arte performática, cada sucessão de movimentos planejados e executados se assemelha a uma performance” (RABEY, 2007; p. 74). A compreensão do xadrez como arte performática requer conhecimento enxadrístico sobre a estrutura do jogo. É um equívoco pensar que a literatura técnica enxadrística seja estéril para a cultura. Para o aficionado, que estuda o conteúdo básico da literatura enxadrística e desenvolve atividades práticas no enxadrismo, é muito mais ampla a comparação do xadrez com a vida cotidiana. O enxadrista aficionado compreende que, no xadrez, o valor material é relativo, ora a mínima vantagem é decisiva, ora é melhor fazer um sacrifício material para alcançar uma posição superior sob o ponto de vista estratégico e tático. Assim, a estrutura do jogo possibilita a compreensão de situações da vida humana.

Geralmente, em matérias para jornais e revistas, ou até mesmo em manuais enxadrísticos, principalmente no âmbito da iniciação, os espaços destinados à história do xadrez são limitados a poucas páginas, cujos conteúdos dão especial destaque para as lendas relacionadas à origem desse jogo. Relegando a evolução do xadrez e ao mesmo tempo ensinando que o xadrez foi inventado por apenas uma pessoa. Também é de se destacar a ênfase dada à genialidade ou ao comportamento excêntrico de alguns campeões de xadrez.

Tudo isso, algumas vezes, vem acompanhado de listas, por exemplo, nomes de pessoas famosas (dentre eles, cientistas, artistas, filósofos, escritores) que são aficionadas do xadrez, bem como títulos de filmes com cenas enxadrísticas, enfim, uma variedade de curiosidades relativas ao enxadrismo. Assim sendo, esse tipo de

abordagem ampla sobre o xadrez que explora apenas o que é superficial acaba fomentando falácias enxadrísticas ou mistificando essa modalidade como arte ou ciência. Todavia, o fato de reconhecer o xadrez como jogo não pode ser considerado como um modo de ofuscar seus atributos e ocultar suas potencialidades.

O jogo de xadrez não está imune de ser transformado, assim como qualquer outro elemento na cultura. O xadrez (jogo milenar - realidade cultural internacional) é um exemplo relevante de produção coletiva, marcado, portanto, por diversos aspectos culturais. Afinal, esse jogo atravessou fronteiras ao longo de mais de 1.500 anos.

O efeito final do avanço do desenvolvimento da teoria enxadrística torna-se uma tradição quando, publicados em livros. Esses livros trazem comentários, análises especialmente da comunidade enxadrística profissional e servem de fonte de estudo e aperfeiçoamento para estudiosos, professores, técnicos e amantes do jogo de xadrez. É nesses livros que são publicadas as novas teorias enxadrísticas.

Em relação às competições, algumas são realizadas por puro entretenimento e outras em caráter profissional. E em algumas circunstâncias, as competições revestiram-se até mesmo de caráter político e ideológico, como durante a Guerra Fria

A respeito de competições Elias (2001) afirma que “Competições por prestígio e status podem ser observadas em muitas formações sociais; é possível que se encontre em todas as sociedades” (ELIAS, 2001, p. 110). A competição econômica, política, científica, esportiva, enfim, o caráter competitivo está presente no bojo de transformações sociais marcadas por uma luta de idéias, estratégias e táticas. Neste sentido, no plano simbólico, alguns jargões específicos do xadrez, tais como, tabuleiro, xeque e xeque-mate, são incorporados no que tange especialmente à política. Seja como for, usar o xadrez para compreender as transformações sociais resulta em simples alusões, comparações em caráter geral, praticamente superficial.

Mesmo ao se partir da História do Xadrez com o propósito de compreender as transformações sociais, ela, como qualquer outra historiografia deve ser colocada em xeque. Seja a noção do xadrez ou a história desse jogo, isso deve ser colocado em xeque se porventura for tomado como verdade absoluta. Toda historiografia é uma narrativa, portanto, de certo modo um jogo. Segundo Huizinga,

Sempre que nos sentirmos presos de vertigem, perante a secular interrogação sobre a diferença entre o que é sério e o que o é jogo, mais uma vez encontraremos no domínio da ética o ponto de apoio que a lógica é incapaz de oferecer-nos. Conforme dissemos desde o início, o jogo está fora desse domínio da moral, não é em si mesmo nem bom nem mau (HUIZINGA, 2007, p. 236).

Por um lado, a história do xadrez aponta para um caminho de larga abrangência, o processo histórico em geral. Sobre essa questão, Kasparov, afirma que “Os melhores mestres de xadrez de cada época estiveram intimamente ligados aos valores da sociedade em que viveram e trabalharam. Todas as mudanças de fundo cultural, político e psicológico são refletidos no estilo e nas idéias de seus colegas” (KASPAROV, 2004, p. 7).

Na prática do enxadrismo, por meio da maioria dos aficionados, as partidas expressam lances comuns, resultantes de mero entretenimento. O autor Shenk (2008) concorda que o “*Xadrez 1.400 anos [...] é muito mais velho que esses outros jogos*” e cita outros jogos como “[...] *Gameboy 15 anos Banco imobiliário 75 anos Beisebol 75 anos [...]*”, questiona e conclui: “*Por que vocês acham que as pessoas jogam xadrez há tanto tempo? O que será que tem de tão bom assim nele? – Porque é divertido*” (SHENK, 2008, p. 227-229).

Segundo Huizinga (2007) e Tubino (2006), a seriedade no jogo desde o século XVIII intensificou-se. Entretanto, para Shenk (2008), “no século XVIII [...] O xadrez era, simplesmente, a recreação de elite para os importantes membros que compunham o despertar científico e cultural que hoje é conhecido como Iluminismo” (SHENK, 2008, p. 98).

É o impulso lúdico do jogador que não deixa o xadrez morrer como competição lúdica. É o espírito de investigação do aficionado estudioso que eleva o xadrez como objeto de pesquisa.

2.5. Do ludens ao sportivus

O autor Huizinga, que foi um historiador profissional, provavelmente sabia dos principais problemas de sua própria época, tinha motivos para ficar desiludido, afirmou que “Em época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de Homo sapiens. [...] Creio que, depois de Homo faber e talvez ao mesmo nível de Homo sapiens, a expressão Homo ludens merece um lugar em nossa nomenclatura” (HUIZINGA, 2007, p. 1).

Provavelmente, desde o início do século XX, Huizinga já estava reunindo e interpretando o divertimento, a competição lúdica, como um dos elementos fundamentais da cultura humana. “Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. É possível encontrar indícios dessa minha opinião em minhas obras desde 1903”

(HUIZINGA, 2007, p. 1). O autor tinha uma noção de jogo como um fator distinto e fundamental, isso justificaria a expressão *Homo ludens* como a principal parte do título de seu livro.

A nomenclatura *Homo sapiens* foi empregada pelo autor Nobeit Elias (2001) em seu projeto sociológico. Ao discutir sobre sociologia e história, ele afirma: “Quer se estudem as relações sociais e históricas dos antigos sumérios e egípcios, dos chineses e hindus, dos iorobá e ashanti, ou de americanos, russos e franceses, o tema sempre está relacionado a homens do tipo *homo sapiens*” (ELIAS, 2001, p. 37). Entretanto, seja qual for a relevância disso, Huizinga enfatizou a expressão *Homo ludens* com o propósito de chamar a atenção para a importância do jogo como um elemento da cultura. No que diz respeito às capacidades que o ser humano possui, intimamente ligadas à faculdade de fabricar instrumentos, ou seja, de fazer coisas em caráter utilitário.

No que diz respeito à nomenclatura *Homo faber*, poder-se ia dizer que diz respeito a uma característica fundamental do ser humano: a inteligência. A imbricação entre o raciocínio e a capacidade de fabricar coisas, compõe o suporte teórico para a nomenclatura *Homo faber*.

Isso está presente nas análises de Henri Bergson, adepto do “vitalismo” (ABBAGNANO, 2007). Segundo o autor Viellard-Baron (2007), a obra do filósofo Bergson (1859-1941) situa-se na corrente filosófica denominada espiritualista. No contexto da biologia, a teoria “vitalista” foi formulada por cientistas europeus no século XVIII e meados do XIX. A definição de homem dada por Bergson tem a pretensão de expressar a totalidade do Homem. Bergson afirma que

“Se pudéssemos despir-nos do nosso orgulho, se, para definir nossa espécie, nos ativéssemos estritamente àquilo que à história e a pré-história nos apresentam como característica constante do Homem e da inteligência, talvez não disséssemos *Homo sapiens*, mas *Homo faber*. Em conclusão, a inteligência, considerada naquilo que parece ser a sua tarefa original, é a faculdade de fabricar objetos artificiais, particularmente utensílios para fazer utensílios, e de variar indefinidamente a fabricação deles (*Evol. Créatr.*, 8^a Ed., 1911, p. 151). Na realidade, porém, o próprio Bergson admite que em torno da inteligência há um halo de instinto”, considerado possível o retorno da inteligência ao instinto, por meio de *intuição*: isso deveria significar que o Homem não é apenas *Homo faber*” (BERGSON, 1911a Apud ABBAGNANO, 2007, p. 598).

Em suas reflexões sobre a natureza e a função da inteligência, Bergson criou a nomenclatura *Homem faber*. Para Bergson, a inteligência fabricadora ao agir sobre a matéria, cria instrumentos, bem como ferramentas de fazer instrumentos. Sendo assim,

em relação à ação e a fabricação, o aporte da inteligência é fundamental. Viellard-Baron (2007) disse que para Bergson “A inteligência [...] visa à ação e a fabricação, e não o conhecimento desinteressado ou a especulação (VIEILLARD-BARON, 2007, p. 65).” Entretanto, para Huizinga (2007) o jogo é tão importante quanto o raciocínio e o fabrico de objetos e considera inadequadas as nomenclaturas *Homo sapiens* e *Homo faber*. Para ele a espécie humana desde as origens mais distantes e em diferentes lugares e tempos o jogo é um dos fenômenos socioculturais, por isso serve usar a nomenclatura *Homo ludens* para caracterizar a espécie humana. Huizinga (2007) argumenta: “[...] não quer dizer que atribuamos aos jogos um lugar de primeiro plano, entre as atividades da vida civilizada, nem que pretendamos afirmar que a civilização teve origem no jogo através de qualquer processo evolutivo [...]” (HUIZINGA, 2007, p. 23).

No final do século XX e início do século XXI, o esporte é considerado como um dos fenômenos sócio-culturais mais importantes. Atualmente, devido à grande quantidade de jogos que evoluíram para várias versões de esporte, o crescente número de praticantes de esporte e a consolidação do esporte no âmbito legal, a expressão *Homo sportivus* conquistou um merecido lugar junto às nomenclaturas da espécie humana. Segundo Tubino (2006), “No final do século XX, das práticas esportivas regulares e esporádicas, surgiram os *Homo sportivus*, que são aquelas pessoas que de alguma forma incorporaram a atividade física ao seu cotidiano” (TUBINO, 2006, p. 39).

O significado da expressão *Homo sportivus* está intimamente relacionado à prática ou ao direito de praticar esporte, e o reconhecimento da importância do esporte. *Homo sportivus* não é a mesma coisa que homem esportivo no sentido de espírito esportivo - o *fair play*. O termo *fair play*, de acordo com Huizinga (2007), é usado no sentido da boa fé, e espírito esportivo pode aparecer em qualquer circunstância, no trabalho, nas relações dentro ou fora da prática do jogo. A expressão *Homo ludens*, de acordo com Huizinga (2007), é usada no sentido amplo e como condição para a construção de uma verdadeira civilização.

Nas atividades escolares ou em qualquer circunstância fora da escola, obrigar o aluno, a criança ou qualquer pessoa, a jogar um jogo ou praticar esporte, poderá ser uma forma de *fair play* no sentido de boa intenção, responsabilidade, boas justificativas fisiológicas, psicológicas e pedagógicas. No entanto, é um engano usar a teoria do jogo de Huizinga (2007) para justificar o uso do jogo ou esporte através de uma prática obrigatória. Para Huizinga (2007), uma condição básica para o jogo é a ação voluntária do jogador.

É notório o número crescente de aficionados em inúmeras modalidades de esporte, bem como também é relevante à atenção que os não praticantes a eventos esportivos. As iniciativas no âmbito privado e público no que concerne a diferentes aspectos do esporte, como por exemplo, saúde, educação, turismo, dentre outras áreas, conquistou, especialmente nas últimas décadas, o interesse da mídia internacional.

Segundo Tubino (2006), “A história do esporte será invariavelmente a história dos jogos. As próprias definições de esporte passam pelo jogo, o que demonstra de forma inequívoca que é o jogo que faz o vínculo entre a cultura e o esporte (TUBINO, 2006, p. 11).”

A consciência de si mesmo e do mundo leva o ser humano a ficar otimista ou pessimista. A tristeza no mundo pode impulsionar um autor a pesquisar sobre algo bom, ético, alegre e prazeroso. Mas, não foi isto que ocorreu com Huizinga, como é possível depreender por esta afirmação: “Conforme dissemos desde o início, o jogo está fora desse domínio da moral, não é em si mesmo nem bom nem mau” (HUIZINGA, 2007, p. 236).

A escola é um lugar onde ocorrem práticas esportivas. Dependendo da forma como o esporte é praticado, o aluno fica beneficiado ou prejudicado. Em algumas escolas os alunos são obrigados a praticar uma determinada modalidade de esporte. Nas justificativas para execução de projetos esportivos nas escolas, é uma realidade o uso parcial, incompleto, ínfimo de algumas características do jogo expressa no “*Homo ludens* [...]” (HUIZINGA, 2007). Para Huizinga (2007), “Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 10). Neste sentido o jogo, na escola, não é jogo. O jogo na escola é instrumento. Uma ferramenta usada para atingir diversos objetivos. O divertimento é entendido como um elemento facilitador no processo de ensino-aprendizagem. E o jogo, a música, o desenho são como peças de uma engrenagem que é valorizada quando a atividade torna-se prazerosa. Jogar seriamente é brincar. Neste sentido, jogar é brincar. Na prática o jogo é jogado por qualquer motivo. Mas, teoricamente, usar o “*Homo ludens* [...]” para justificar a execução de projeto esportivo onde o aluno é obrigado a jogar, é um equívoco, um pedagogismo.

No tocante à expressão *Homo Sapiens*, logo vem à mente o grau de superioridade da espécie humana, quando comparada com outras. Entretanto, essa propalada inteligência é facilmente colocada em xeque. Enfim, é desnecessário apregoar que o homem raciocina, pois é compelido a “pensar” que tem sempre “razão”. A

nomenclatura *Homo Sapiens* parece estar destinada ao que é considerado ilusão (HUIZINGA, 2007).

Embora em 1938, Huizinga não tenha usado ou inventado a expressão “*homo violens*” (BENTO, 2007, p. 42), ele estudou o jogo no contexto agonístico, percebeu a violência no jogo. E também que o fator lúdico não é exclusividade do puro jogo, brincadeira infantil. No “*homo violens*” o elemento lúdico não foi suprimido. O elemento lúdico nutre a cultura, não significa que como resultante imperam apenas aspectos positivos. O fator lúdico não é bom nem ruim. O conceito de jogo apresentado por Huizinga (2007), baseado nas características positivas do jogo universalmente aceitas e o destaque que ele dá a expressão *Homo ludens* parece um idealismo inserido no espírito do romantismo. Entretanto, Huizinga nos seus estudos sobre o jogo como elemento da cultura investigou o fator lúdico diminuído como elemento que nutre a cultura. O que há de comum entre o que Bento (2007) disse e o que Huizinga falou é a importância do cumprimento das regras.

O problema é que as regras ou as leis não estão imunes de análises críticas, e estão sujeitas a transformações. Neste sentido, a conservação, alterações ou mudanças radicais nas leis, devem ser cuidadosamente analisadas, podendo resultar em constantes oposições de idéias. No contexto do antagonismo e a exigência do cumprimento das regras, dificilmente o espírito do *fair play* irá nutrir a esperança dos insatisfeitos com as regras estabelecidas. Nas ações penetradas de valores, o problema da escolha é um elemento do jogo social. O puro jogo é sempre um ato livre. No jogo sistematizado o desmancha-prazer – àquele que não respeita a regra é punido (até mesmo expulso do campo). Torna um espectador, interfere na partida mesmo “fora do jogo”. Quando retorna ao jogo, sua atitude de jogador será sempre uma incógnita. Concluindo, o conceito de jogo como modelo para uma verdadeira civilização é no mínimo incompleto ou inócuo. Pueril seria demasiado dizer.

CONCLUSÃO

O fator lúdico na prática e no estudo do xadrez é tão intenso, que os jogadores se apegam à estrutura do jogo. O que representa o xadrez para cada jogador é subjetivo. Para o assistente não enxadrista e com um mínimo de conhecimento sobre a estrutura do xadrez é difícil compreender a “estranha” beleza desse jogo. A história mostra que o início do xadrez, bem como seu desenvolvimento milenar, não foi evidentemente invenção de qualquer indivíduo isolado, mas resultante da criação e sistematização cumulativa de inúmeros aficionados em muitas terras. Segundo Horton (1973):

“O jogo, como é hoje conhecido, é um composto de forças materiais, suas posições e seus movimentos no tempo e no espaço. Todos esses elementos se misturam simbolicamente em uma completa luta pela sobrevivência” (HORTON, 1973, p. 191).

O xadrez é resultado de experiências coletivas e cooperativas, e tornou-se o jogo preferido da Informática. As máquinas eletrônicas enxadrísticas além de jogar bem colaboram com o ensino, a aprendizagem e evolução da literatura técnica enxadrística. Para se compreender a sociedade em que o xadrez está inserido, deve-se apoiar no estudo sistemático dos universos simbólicos: o xadrez como representação da guerra; o xadrez como representação da sociedade medieval. O Huizinga (2007) em seus estudos sobre o jogo como elemento da cultura analisou o xadrez no aspecto funcional e examinou ainda o fator lúdico e o jogo nos processos culturais de várias civilizações paralelas e anteriores à existência do xadrez.

Huizinga foi um estudioso do jogo como elemento da cultura e sua principal contribuição social foi a proposta de um novo modelo de civilização, baseado nas características positivas do jogo e na essência lúdica, ou seja, no espírito esportivo, na capacidade do *fair play*. Para ele, “O *fair play* é simplesmente a boa fé expressa em termos lúdicos” (HUIZINGA, 2007, p. 234). O problema não é a estrutura do jogo. Segundo Huizinga, “[...] pertence à essência do jogo que as regras sejam respeitadas, que o jogo seja jogado lealmente (HUIZINGA, 2007, p. 58).”

O fator lúdico não é bom nem ruim. O conceito de jogo apresentado por Huizinga (2007), baseado nas características positivas do jogo e universalmente aceitas, e o destaque que ele dá à expressão *Homo ludens* parecem um idealismo inserido no espírito do romantismo. Entretanto, Huizinga, nos seus estudos sobre o jogo como elemento da cultura, investigou o fator lúdico diminuído como elemento que nutre a cultura.

O que ocorrerá no jogo é imprevisível. Na prática do esporte amador e profissional o jogador infrator é julgado e enviado para o banco de reservas ou expulso. No jogo da vida, o corrupto, o corruptor, o desonesto, o ladrão, o assassino, o injusto, o opressor irão para o banco de reservas, serão expulsos, presos, terão uma nova oportunidade de retornar ao jogo ou serão condenados à pena de morte e executados? No jogo da vida os vitoriosos serão tratados com deferência? Em caso afirmativo, de que modo? Os derrotados ficarão prejudicados em que sentido?

Os jogos são fenômenos sócio-culturais na espécie humana como uma realidade ao mesmo tempo estável e mutável no transcorrer da história. A escolha dos jogos para uma prática efetiva nas escolas desenvolve-se no contexto político, econômico, material, pedagógico e cultural. A mídia exerce uma imensa influência quanto à preferência por determinadas modalidades de jogos no interior da escola. Os fatores econômicos sozinhos, sem a cultura, não são determinantes.

O xadrez é uma importante metáfora para inúmeras atividades humanas, pois, ele além de ser um jogo multifacetado, está marcado por mais de 1.500 anos de história, sendo por diversas vezes alterado e usado de variados modos em diversas circunstâncias por inúmeros povos, portanto, em diferentes línguas e culturas. Contudo, usá-lo para compreender as transformações sociais acaba sendo uma oportunidade para discutir problemas teórico-metodológicos bem como a importância da história, o relevante ofício desempenhado pelos historiadores. Segundo Lasker (1999),

“Para o observador casual, que nada entenda do jogo, os jogadores de xadrez devem parecer um tanto excêntricos quando se empenham apaixonadamente em sua silenciosa atividade. No entanto, um olhar mais cuidadoso ao seu mundo revela que suas preocupações são, em muitos sentidos, fascinantes” (LASKER, 1999, p. 11).

Até mesmo tentar usar o xadrez para compreender as sociedades onde está inserido é fascinante, dadas as complexas transformações por que passaram no transcorrer da história. É oportuno dizer que o xadrez como metáfora para muitas atividades humanas, em diferentes áreas do conhecimento, propicia encantamento, pressupõe a complexidade cultural, e instiga a curiosidade em relação ao conhecimento básico inerente ao jogo, bem como ao processo histórico em geral.

Em sua teoria do jogo, Huizinga (2007) enfatizou que há uma indissociabilidade entre cultura e vida humana. Isto significa que não há sociedade humana sem cultura. A história mostra que há na sociedade humana uma dinâmica, cujo processo é marcado por transformações sociais. Embora em sua teoria, Huizinga tenha reconhecido o xadrez como uma modalidade de jogo, usou-o para explicar algumas características da noção

geral de jogo, da mesma maneira, apesar ter usado o xadrez, inclusive no sentido metafórico, em nenhum momento Huizinga o usou para explicar as transformações sociais.

No entanto o que se procurou mostrar neste trabalho é que reconhecer o caráter multifacetado do xadrez implica valorizá-lo inclusive por seu simbolismo cultural e, como metáfora social, uma vez que é instigante o entrelaçamento de seu uso com inúmeras circunstâncias humanas. Dessa forma, é relevante tomar o xadrez como objeto de pesquisa em uma perspectiva histórica cultural, pois mesmo que o xadrez não seja o meio mais apropriado para a compreensão das transformações sociais, a discussão a respeito dos problemas teórico-metodológicos concernentes a isto representa uma forma de aprendizado significativo, pois possibilita entender e compreender o processo histórico. Enfim, a importância do xadrez não se restringe meramente a elemento lúdico no sentido de entretenimento; não se limita meramente a estratégia para o ensino-aprendizagem

Do começo ao termino de seu “*Homo ludens* [...] Huizinga (2007) manteve-se convicto da importância do espírito esportivo para a construção de uma verdadeira civilização. A maneira mais simples de exercitar o espírito esportivo é através da prática do jogo por entretenimento em meio a uma convivência harmoniosa. O puro jogo ocorre por divertimento e ampla é a sua função. Contudo, o instinto do jogo sofre duros golpes diante dos graves problemas humanos que ocorrem no transcorrer da história, o que torna pertinente aqui a pergunta formulada pelo cineasta Ruzowitzky (2009): “É possível jogar pingue-pongue num campo de concentração enquanto alguns metros adiante pessoas são torturadas e mortas?”(RUZOWITZKY, 2009, p. 3).

Para Huizinga (2007) o jogo desempenhava uma relevante função na estrutura das civilizações arcaicas. No processo cultural no transcorrer da história os jogos estavam ritualisticamente associados à saúde e à alegria. O esporte na vida social moderna perdeu sua pujança simbólica no sentido da sacralidade. Na sociedade moderna percebe-se, segundo Huizinga (2007), o definhamento do lúdico como um elemento determinante do jogo; o enfraquecimento da ligação do jogo com o ritual: “[...] o esporte tornou-se profano, foi “dessacralizado” [...]” (HUIZINGA, p. 220). Nesse sentido, nos jogos excessivamente sistematizados como o xadrez, Huizinga (2007) avaliou como uma atrofia quase completa do fator lúdico. Todavia, ao contrário do que Huizinga disse, o autor desta dissertação, baseado em sua experiência como jogador e professor de xadrez, observa que o que nutre a prática do xadrez é a competição lúdica e o que impulsiona o jogador a estudar a literatura técnica

enxadristica é a vontade de vencer. Compor problemas ou solucioná-los e estudar xadrez para compreender a estratégia e tática do jogador vencedor acabam por tornarem-se também diversão. Estão, pois, unidos o fator competitivo e o fator lúdico que, como propõe Huizinga, são características do jogo.

Pode parecer estranho, em especial para aqueles que são particularmente familiarizados com o xadrez como competição lúdica (divertimento), que um teórico do jogo tenha avaliado essa modalidade de jogo como excessivamente séria. Seriedade no sentido de atrofia do fator lúdico. Entretanto, é esta a percepção de Huizinga (2007) sobre a seriedade do xadrez. Todavia, neste estudo procurou-se mostrar que o fator lúdico sempre esteve presente na prática do enxadrismo e que é, portanto, essencial a essa prática.

O que motiva o aprendiz a conhecer as regras básicas é a curiosidade e o desejo de jogar. O que motiva o jogador amador estudar o regulamento do xadrez é a vontade de jogar com experientes enxadristas. O que motiva um aficionado do xadrez estudar o conteúdo da literatura técnica enxadrística é o objetivo de jogar melhor e vencer. O que leva o mestre de xadrez nacional a prosseguir nos seus estudos da teoria enxadrística é o seu propósito de conquistar o título de mestre internacional de xadrez e conquistar melhores resultados nos torneios e campeonatos mais importantes e com expressivos prêmios em dinheiro. Enfim, há competição, mas há divertimento, assim, por mais que haja tendência de se considerar o xadrez uma coisa séria, é o fator lúdico que motiva a prática enxadrística.

Segundo Doubek (1982), “Posto que não se possa definir a essência do xadrez com rigorosa exatidão, ou talvez por isso mesmo, ele continua sendo um jogo fascinante, uma brilhante e inebriante mescla de esporte, arte e ciência” (DOUBEK, 1982, p. 92). E essa mescla multifacetada que recobre a seriedade que é atribuída ao Xadrez acaba por beneficiar o prazer de jogar, o divertimento – o aspecto lúdico do jogo. Uma questão torna-se aqui pertinente: seria apenas devido à seriedade que o xadrez permanece vivo e ainda é hoje um jogo instigante, apesar de ter acompanhado e, não raro, refletir inúmeras transformações nas sociedades? Ou essa vitalidade e fortalecimento se deve ao fator lúdico, que nutre sua continuidade como um elemento da cultura?

As teorias sobre o xadrez como um instrumento pedagógico servem para introduzi-lo nas escolas, mas o que consolida sua prática e estudo na escola não é apenas a obrigatoriedade de mais uma disciplina, ao contrário, é estratégia para, por meio do fator lúdico, propiciar habilidades e atitudes sociais. Assim, por meio da

competição lúdica, ou seja, das partidas amistosas e dos torneios escolares, incentivam-se diversas atitudes de cidadania.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filos ofia*. Tradução da 1ª edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bossi; revisão da tradução e tradução dos novos textos Ivone Castilho Benedetti. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BECKER, I. *Manual de Xadrez*. 22ª ed. São Paulo: Nobel, 1990.
- BENJAMIM, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política*. Ensaio sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas – vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- BENTO, Olímpio Jorge. Do desporto como um Projeto Ético: Para uma mudança nas mentalidades e atitudes. (p. 41-56). In RUBIO, Katia [et. al.] (Org) *Ética compromisso social nos estudos olímpicos*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.
- BÍBLIA SAGRADA. Trad. dos originais mediante a versão dos Monges de Maredsous (Bélgica) pelo Centro Bíblico Católico. 23 ed. São Paulo: “Ave Maria”, 1959.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. Vol. 1. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- BROUGÈRE, Gillis. *Brinquedo e cultura*. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- BOUTHOL, Gaston. *Tratado de Poleologia*. Madrid: Ediciones Ejercito, 1988.
- BURKE, Peter. *A escola dos annales 1929-1989: a Revolução Francesa da historiografia*. São Paulo: Unesp, 1997.
- _____. *O que é história cultural? 2*. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- CUNHA, Antonio Geraldo. *Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua português*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.
- DOUBEK, Josef. *Xadrez para principiantes*. São Paulo: TecnoPrint, 1982.
- DUARTE, Marcelo. *O guia dos curiosos: olimpíadas*. São Paulo: Editora Panda, 2004.
- ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. Tradução de Póla Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- FILGUTH, Rubens (Org). A importância do xadrez. JEAYS, Mark. *Uma breve pesquisa de estudos psicológicos sobre xadrez (p. 165-175)*. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- _____. Peter Dauvergne. *O caso do xadrez como ferramenta para desenvolver as mentes de nossas crianças (p. 11-17 [p. 11])*. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- FIXX, James F. *Guia completo de correr*. Tradução de A. B. Pinheiro de Lemos. Rio de Janeiro: Record, 1977.

FONSECA, G. E. *Vícios privados, benefícios públicos?* São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

GADAMER, H. G. *Verdade e método I*. Tradução de Flávio Paulo Meurer; revisão da tradução de Enio Paulo Giachini. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

GRAEBNER, Fritz. *El mundo del Hombre Primitivo*. Tradução de Fernando Vela. Revista de Occidente: Madri, 1925.

HORTON, B. J. *Moderno dicionário de xadrez*. Tradução de Flávio de Carvalho Junior. 3. ed. São Paulo: Ibrasa, 1973.

HOBSBAWM, Eric. *Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991*. Tradução Marcos Santarrita; revisão técnica Maria Célia Paoli. São Paulo: Companhia da Letras, 1995.

HOUAISS, Antônio. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KAMIL, C.; DEVRIES, R. *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget*. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

KASPAROV, G. *El Campeon enseña ajedre*. 4ª reimpressão, México: Selector, 1992.

_____. *Meus grandes predecessores: uma história moderna sobre o desenvolvimento do jogo de xadrez*. Santana de Parnaíba: Solis, 2004.

_____. *Xeque-mate: como a vida e os negócios são um jogo de xadrez*. Tradução Thereza Ferreira Fonseca. – Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

LASKER, E. *História do xadrez*. 2. ed. São Paulo: Ibrasa, 1999.

LAUAND, L. J. *O xadrez na Idade Média*. São Paulo, 1988.

LIMA, Ivair. *Professor une xadrez a poesia*. Diário da Manhã – DM Revista. Goiânia, domingo, 1º de abril de 2001.

MEC / SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais*. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

MIAH, Andy. Retórica Moral, Ética Aplicada e Doping Genético (27-40). In RUBIO, Katia [et. al.] (Org) *Ética compromisso social nos estudos olímpicos*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

MORATO, Edwiges Maria. O interacionismo no campo lingüístico. In: MUSSALIM, F.e , BENTES, A. C. *Introdução à lingüística: fundamentos epistemológicos*, volume 3, 3 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

NORBERT, Elias. *A sociedade de corte: investigação sobre a sociologia da realeza e da aristocracia de corte*. Tradução, Pedro Sússekind; prefácio, Roger Chartier. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.

PESAVENTO, S. P. *História Cultural 2*. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

1º SEMINÁRIO DE XADREZ NAS ESCOLAS Curitiba, período de 22 a 26 de novembro de 1993, *Anais...* Federação Internacional de Xadrez, Confederação Brasileira de Xadrez, Ministério da Educação e do Desporto, Secretária Estadual da Educação no Paraná, palestrante Ruilon Mont' Alverne – p. 103.

ROCHA, Wesley Rodrigues. *Xadrez, o eterno mito?* O Popular – Opinião (p. 6 A) Goiânia, sexta-feira, 20 de setembro de 1996.

_____. *Projeto Xadrez nas Escolas*. Estado de Goiás - Secretaria de Estado da Educação / Subsecretaria Metropolitana de Educação: Colégio da Polícia Militar do Estado de Goiás. Goiânia, 16 de março de 2000.

_____. *Jogo multifacetado*. O Popular, (p. 16) Goiânia, domingo, 9 de abril de 2000.

_____. *Xadrez: poesia em inocentes lances*. Goiânia: Gráfica e Editora Vieira, 2001.

_____. *Tabuleiro e peças adaptados para deficientes visuais (CARTA PATENTE Nº UM 7700814-6*. República Federativa do Brasil – Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior – Instituto Nacional da Propriedade Industrial, 2003.

_____. *Projeto Educacional Complementar através do Xadrez*. Estado de Goiás - Secretaria de Estado da Educação / Subsecretaria Metropolitana de Educação: Colégio da Polícia Militar do Estado de Goiás. Goiânia, abril de 2004.

_____. *Projeto de Xadrez*. Estado de Goiás - Secretaria de Estado da Educação / Subsecretaria Metropolitana de Educação: Escola Estadual Major Alberto Nóbrega. Goiânia, 5 de março de 2009.

RUZOWITZKY, Stefan. *O Popular* – Magazine ANO 71 – Nº 20.229, (p. 3) Goiânia, 22 de maio de 2009.

SÁ, Antônio Villar Marques de.; ROCHA, Rodrigues Rocha. *Iniciação ao xadrez escolar*. 2 ed. Goiânia: Potência, 1997.

SILVA, Francisco Carlos Teixeira (Coordenador) ... [et al.] *Enciclopédia de Guerras e Revoluções do Século XX: as grandes revoluções do mundo contemporâneo*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

VIEILLARD-BARON, Jean-Louis. *Compreender bérqson*. Tradução de Mariana de Almeida Campos. Petrópolis-RJ: Vozes, 2007. Série Compreender.

ZAKABI, Rosana. *Eu, meu melhor amigo*. Revista Veja. Editor Abril. Ed. 2015 – ano 40 – nº 26 4 de julho de 2007, p.76-78. São Paulo.