

Por trás dos tabuleiros

ERIK HEWITT E RAPHAELA VIEIRA



As duas atividades existem há mais de 500 anos, acontecem em cima do bom e velho tabuleiro quadriculado, preto e branco, são jogos clássicos e praticados por pessoas de quase todo o mundo. Para quem entende do assunto, as semelhanças acabam por aqui. O xadrez e o jogo de damas são praticados por milhares de cariocas diariamente e para diferentes fins. A fim de descobrir o que faz dessas duas práticas lúdicas atividades ainda tão presentes em nossa cidade, resolvemos procurar os seus praticantes, ouvir as suas histórias e entender um pouco mais da magia dos jogos de tabuleiros.

O jogo de damas

José de Alencar e Silva é aposentado e trabalhou a vida toda como representante comercial da rede de lojas Mesbla. Sempre foi muito ocupado e ao se aposentar resolveu se dedicar ao aprendizado do

jogo de damas. José joga damas todos os dias e passa praticamente o dia inteiro na praça: “O jogo de damas para mim é muito importante. Como eu não tenho mais o que fazer, eu aqui ocupo o meu tempo e estou com a mente sempre trabalhando. Isto aqui é a minha área de lazer e o jogo de damas para mim é uma ‘terapia ocupacional’”. José afirma que o jogo de damas é uma atividade extremamente difícil e que sempre se pode aprender mais: “Eu ainda não sou um bom jogador, tenho muito o que aprender. A dama parece um jogo fácil, mas é muito difícil. São poucos os seus reais conhecedores e por isso a maioria das pessoas acha que sabe jogar.”

A praça Serzedelo Correa, no coração de Copacabana, Zona Sul do Rio de Janeiro, é um espaço eclético e recebe diferentes gerações de jogadores e até profissionais. Segundo Ivan Russo, militar da Marinha aposentado e também freqüen-



Clube da terceira idade na praia de Copacabana



Idosos jogando em praça

tador assíduo da praça, o local recebe diariamente um variado grupo de cerca de 50 pessoas, desde casais, aposentados, jovens e até profissionais, e após as 16h surgem filas de espera para disputar as partidas. “Aqui na praça a maioria dos jogadores é amadora, mas alguns profissionais gostam de vir aqui passar os seus conhecimentos de damas e ensinar estratégias aos jogadores”.

Segundo Russo, o jogo de damas na praça costuma ser equilibrado; como todos se conhecem, sabe-se exatamente quem terá jogo para quem e as partidas são sempre muito disputadas. “Às vezes, a gente até faz uma competição, joga apostando cinco ou dez reais, mas é coisa pouca. O jogo profissional é diferente, tem relógio marcando o tempo que o jogador leva para mover as peças, não pode demorar e quem fica com as peças brancas leva vantagem, porque começa a partida e tem a chance de armar primeiro a sua estratégia de jogo”.

O clube da terceira idade

Mário Culiose é gerente do Clube Cultural e Recreativo Posto Seis, também em Copacabana. O espaço existe há 39 anos e, segundo ele, foi fundado pelos comandantes do Forte de Copacabana, antigos jogadores de xadrez e damas das praças públicas do bairro. De acordo com Culiose, os

Na PUC-Rio é ministrado um curso de xadrez, dado como matéria eletiva na faculdade de engenharia da universidade

comandantes viviam incomodados com a sujeira dos pombos que muitas vezes impedia a realização das partidas, daí resolveram se organizar e fundar um local fechado e coberto onde pudessem praticar seus jogos com maior conforto.

Com o passar dos anos, o perfil dos adeptos foi se modificando, e hoje, como o próprio nome já sugere, sua clientela principal é o pessoal da terceira idade. Para Mário, o convívio dos idosos, a possibilidade de fazer novos amigos, passar o tempo e estar exercitando a mente através dos jogos é fundamental para esta faixa etária tão marginalizada socialmente e que passaria o dia em casa sem ter o que fazer.

O clube está localizado na praia de Copacabana, no Posto Seis, em frente ao Hotel Sofitel. Contando com cerca de 150 sócios, o local funciona diariamente das 8h às 23h e oferece aos seus sócios: baralho, peças de xadrez e damas e 15 mesas com tabuleiros quadriculados desenhados. Os não sócios podem frequentar o clube esporadicamente pagando uma diária de cinco reais. Segundo Mário, o clube é administrado pelos próprios idosos, em cargos de presidente e tesoureiro eleitos a cada dois anos por eles mesmos, o que na visão do gerente funciona como mais uma maneira de ocupar o pessoal da terceira idade, fazendo eles se sentirem úteis, responsáveis pela manutenção daquele espaço.



Alunas disputando uma partida no curso de xadrez da PUC-Rio



Sala onde acontecem as aulas de xadrez na PUC-Rio

Os diferentes usos do xadrez

Para a psicóloga e professora da Universidade Santa Úrsula (USU) Irene Greather, a importância do xadrez vai muito além da atividade lúdica. Irene faz parte de um grupo de profissionais que usa o xadrez no tratamento de pacientes psicóticos e estuda os resultados dos seus desempenhos na partida ao longo do processo de análise: “O xadrez é um excelente instrumento de trabalho para nós, eu costumo estimular os meus pacientes a jogarem xadrez. Para os psicóticos ajuda muito a melhorar a concentração. Eu e um grupo de terapeutas estudamos o xadrez e fazemos um excelente trabalho de análise dos pacientes a partir de suas jogadas e estratégias de jogo. Posso afirmar que já tivemos excelentes resultados; o xadrez é arte, é filosofia, é cura e é lazer, uma das atividades mais estimulantes que eu conheço”.

Na PUC-Rio é ministrado um curso de xadrez, dado como matéria eletiva na faculdade de engenharia da universidade. Neste curso, lida-se com o jogo como uma ferramenta para a discussão filosófica. O xadrez começou pelo departamento de Educação Física, passou para o departamento de Engenharia, é ministrado numa sala do departamento de Artes, fala-se de filosofia, yoga e até xadrez! E tem pessoas de todas as áreas.

O mais interessante é que a avaliação obrigatoriamente tem que ter a ver com a sua vida. Ou seja, é pedido que você trace um caminho da sua vida até o ponto de encontro, que é o xadrez” diz Carlos Pittella, poeta e aluno da PUC-Rio, que é convidado ocasionalmente a ler poesia para os alunos do curso. Para Pedro, aluno da faculdade de Engenharia de Produção, este curso seria uma forma de fugir da rotina na universidade: “Antes de fazer essa matéria, aqui dentro da PUC-Rio eu

Ex-técnico da seleção brasileira troca competições pelo ensino

Christian Toth, que foi técnico da seleção brasileira de xadrez por cinco anos e participou de três olimpíadas, agora ensina xadrez no curso da PUC-Rio, junto com Roberto Cintra. Ele alcançou todas as etapas exigidas de um enxadrista, passando pela federação estadual e a confederação nacional, integrando torneios locais, nacionais e internacionais, competições individuais e por equipe, até ganhar o título de Mestre Internacional, mas parece ter

se encontrado ensinando: “Eu acredito na busca de uma plenitude. De repente eu estou alcançando mais essa plenitude aqui, falando sobre esse xadrez do que achando que sou campeão de alguma coisa. Faz parte do xadrez também a competição, mas acho que não é o fator mais importante. E é tido como o fator mais importante”.

Segundo ele, a questão do curso seria traçar um paralelo entre o xadrez e a vida dos jogadores: “A

questão da melhor jogada em relação ao objetivo de dar (xeque) mate. A atenção em fazer a melhor jogada, não em dar mate, por que a melhor jogada vai te levar necessariamente ao mate.” Dentro dessa filosofia, as peças brancas e pretas simbolizariam mais o encontro do que o antagonismo entre os diferentes, entre os jogadores. Toth tenta ensinar os alunos a valorizar tanto as próprias peças quanto o adversário.

não tinha muito espaço para filosofar um pouco mais, ainda mais dentro da engenharia.”

Segundo o professor do curso de xadrez, Roberto Cintra, a proporção entre alunos de engenharia e alunos vindos de outras áreas de universidade varia muito a cada semestre. Atualmente todos os alunos do curso são estudantes de engenharia, com a exceção de Evanize, estudante de Letras: “Eu ouvi falar que estimulava a memória e achei interessante. Envolve um pouco de filosofia, arte, ciência. É muito prazeroso”.

Tanto Evanize como Pedro começaram a jogar

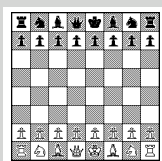
xadrez a partir do curso. Pedro já tinha uma noção do jogo, mas não o bastante para jogar: “Me sinto mais à vontade para jogar por que agora já estou conhecendo um pouco mais as regras e entendo um pouco mais o raciocínio”.

“É legal porque a gente não fica só jogando xadrez. A gente discute também temas filosóficos em cima do xadrez. Então isso acaba exercitando não só o raciocínio no tabuleiro, mas você acaba tendo um tempo na semana pra raciocinar sobre questões que muitas vezes passam batidas no dia a dia.”, diz o aluno.



Origens e regras

Xadrez

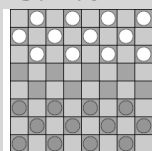


Existem várias versões sobre a origem do xadrez. A mais comum é a de que o jogo teria se originado na Índia, por volta do século VI, a partir do jogo Chaturanga. O nome “xadrez” teria vindo exatamente desse jogo. Alguns teóricos afirmam que o xadrez, na verdade, surgiu na China por volta do século II a.C., vindo do mesmo jogo que originou, também, o xadrez chinês.

O objetivo do jogo é dar xeque-mate no rei adversário, o que acontece quando ele está prestes a ser atacado e não há como tirá-lo dessa situação. Cada um dos jogadores controla 16 peças, brancas ou pretas, no início do jogo: oito peões, duas torres, dois bispos, dois cavalos, uma rainha e um rei. A escolha de cores é feita por algum método amigável ou por sorteio. Cada uma dessas peças se move de maneira diferente pelo tabuleiro, podendo remover peças adversárias do jogo. Com a exceção do cavalo, não é permitido pular peças adversárias.

A maioria das peças captura peças adversárias usando seu movimento normal, mas no caso do peão, ele anda uma casa em linha reta para frente e remove peças adversárias movendo-se para frente em diagonal. O jogador com as peças brancas começa o jogo e os dois vão alternando jogadas a partir de então. Cada jogador pode mover uma peça para um espaço vazio ou para um espaço ocupado por uma peça adversária, removendo-a do jogo. Além do xeque-mate, é possível que o jogo termine com a desistência de um dos jogadores ou com um empate. Um peão que se mova até a primeira fileira do lado adversário transforma-se em outra peça que não seja peão ou rei, normalmente uma rainha.

Damas



Não é possível especificar a origem do jogo de damas. Existem achados arqueológicos de jogos similares a ele, como o próprio xadrez, em diversos lugares do mundo, mas a partir deles não é possível especificar onde e quando este jogo surgiu. Os primeiros registros do jogo de damas como nós o conhecemos datam do século XVI, na Espanha.

Cada jogador começa a partida com 12 peças, que ocupam as casas escuras das três primeiras fileiras. As peças movimentam-se exclusivamente sobre estas casas, sempre uma casa por vez. A exceção é justamente a tomada de uma peça do adversário, quando a peça de um jogador salta sobre a adversária, vindo a ocupar a casa vazia imediatamente após a peça pulada, que é então excluída do jogo. O movimento de tomada pode ser sequencial, isto é, havendo possibilidade, diversas peças podem ser tomadas no mesmo movimento. A tomada é obrigatória, a não ser que haja duas possibilidades distintas, quando então o jogador poderá optar por tomar uma ou outra peça.

As peças movimentam-se sempre para frente, exceto se for para realizar uma tomada, quando é permitido o movimento para trás. A peça que atingir a primeira fileira do lado adversário torna-se uma “dama”, que diferencia-se colocando uma outra peça sobre ela. A dama move-se quantas casas quiser. Mas para tomar uma peça adversária, é obrigada a parar na casa vazia subsequente àquela. Vence a partida aquele que tomar todas as peças do adversário. Considera-se uma partida empatada, quando tiverem sido jogados 20 lances sucessivos, sem que haja tomada de peça, ou, após uma mesma posição apresentar-se por três vezes, com o mesmo jogador.