



**PEÃO NA SÉTIMA CASA
O PODER**

NO TABULEIRO DE XADREZ

magru floriano



brisa utópica

PEÃO NA SÉTIMA CASA: O PODER NO TABULEIRO DE XADREZ

Magru Floriano*

É quase uma tradição entre os praticantes do xadrez amador promover de forma aleatória reflexões esparsas sobre a relação entre este esporte e o exercício real da política. Relacionar tabuleiro de xadrez e poder é um clássico. Aficionado do xadrez amador há muitos anos também fiz o meu dever de casa e, muitas vezes, promovi minhas reflexões sobre a política e o tabuleiro de xadrez. Este texto, portanto, tem o objetivo de relacionar algumas dessas reflexões.

1 – A primeira reflexão sobre poder tendo como campo de observação o jogo de xadrez é extraída da pergunta: *qual a peça mais poderosa que temos no jogo de xadrez?* A tendência, quase unânime, é responder rapidamente, como se a pergunta fosse óbvia, apontando o Rei como essa peça especial, detentora de um poder que está acima de todas as outras. Mas, é interessante observar que o Rei é uma peça extremamente frágil se comparada com a força de uma rainha, torre, bispo ou cavalo e, até mesmo, um peão na sétima casa, ou um peão dando cobertura e recebendo a proteção de um bispo. No início do jogo o Rei sequer pode se mover e nem é aconselhável que se mova.

Por sua vez, a Rainha tem o poder aparentemente maior, porque pode quase tudo. Ela tem apenas duas limitações básicas: não tem a capacidade de saltar sobre outras peças como ocorre com o cavalo; o jogo continua após sua morte, o que não ocorre com o xeque-mate ao Rei, cuja morte representa a morte de todos os aliados e o fim absoluto do jogo. A Rainha tem o poder físico, a condição de fazer acontecer e impor vontades ao adversário. Contudo, é o Rei que detém o poder simbólico, aquele que representa a própria essência da existência do reino [o jogo]. Por ser a essência do reino, todos e tudo estão dependentes e subordinados à sua existência. O Rei pode pouco em um tabuleiro, enquanto a Rainha pode quase tudo, mas é do Rei que devemos nos ocupar e, se for preciso, até a Rainha deve ser sacrificada para manter o Rei. Nesse sentido o poder de representação, simbólico, torna-se mais relevante que o poder físico, natural.

O poder do Rei é simbólico. O poder da Rainha é físico. Mas tudo o que a Rainha fizer deve levar em conta a segurança do Rei e sua existência. Sem ele não existe o reino, acaba o jogo, todas as forças se esvaem. O Rei não tem o poder para executar, mas tem o poder de significar a existência em si do reino como um todo. Ele é o poder em espírito ou essência. A Rainha é o poder materializado, por isso, um instrumento, não o fim em si mesmo do poder.

Quem perceber que no seu ambiente de trabalho existe essa relação de dependência entre poder simbólico e poder físico pode compreender melhor o que acontece por ali. Quem tem o poder simbólico aparentemente pode menos. Quem tem o poder físico pode mais no campo de batalha, na execução das tarefas e por isso suas decisões são mais vistosas, mais visíveis no cotidiano. Não perceber quem é o detentor do poder simbólico em uma organização pode custar muito caro a quem tem pretensões de seguir carreira nela. Lula poucas vezes foi presidente do PT, mas ele é o PT, assim como Getúlio foi o PTB sendo ou não sendo seu presidente.

O poder simbólico comanda o poder material, físico. A representação sempre terá mais força que a realidade em si; a essência mais que a força; o espírito mais que a matéria ... porque o homem é aquilo que acredita ver e não aquilo que vê realmente.

2 – Na primeira casa, ao iniciar o jogo, a força de realização do Rei é quase idêntica à de um peão. Contudo, sua condição de representar o poder em si o torna credor de todas as outras peças. E esta aparente fraqueza do Rei é que torna o jogo possível, porque estabelece a obrigação de todos se moverem na direção de um objetivo comum: a manutenção do reino. A fraqueza física do rei exige a força do grupo e retira de cada um a possibilidade de nutrir objetivos pessoais, isolados. A Rainha, por mais força que detenha, só realizará algo de forma eficaz e eficiente se conseguir manter a segurança do Rei.

A fragilidade física do Rei obriga o esforço coletivo. É esta fragilidade a argamassa que une todos em um objetivo comum, possibilitando a própria existência de todos e do próprio reino. Enquanto o Rei viver, tudo é possível. Sem o Rei, nada existe. O grupo é formado na defesa de um ente fraco que tem guardado em seu próprio corpo a essência do reino. O grupo existe por conta da fraqueza do rei e sua condição de depositário da essência do reino. Por isso, mesmo fraco fisicamente, ele é forte o suficiente para determinar a sorte de todos.

O poder simbólico não precisa aparentar fraqueza para ser eficaz, mas, tudo indica, é muito mais eficaz quando a demonstra. Gandhi e Hitler são dois exemplos de líderes que detiveram o poder simbólico. A fragilidade de Gandhi teve a força de unir pessoas, de formar o reino, e, ao mesmo tempo evitar o sangue nos olhos de seus adversários. A imagem de poder de representação de Hitler estimulou o ódio dos adversários. A Inglaterra foi adversária dos dois, perdeu com um, ganhou com outro. Ter a capacidade de unir e a autoridade moral de representar confere a força simbólica na sua essência.

3 – O poder de cada peça é estabelecido por regras definidas antes do início do jogo. As regras dizem o que cada peça pode e não pode fazer. Contudo, no desenvolvimento do jogo o posicionamento estratégico/tático de cada peça traz novas configurações de valor a elas. Um peão na sétima casa tem a potência de chegar à oitava casa e se transformar em uma poderosa Rainha, e, também, pode dar apoio na diagonal para outras peças darem xeque-mate no Rei adversário.

No final do jogo o peão na sétima casa pode ter mais poder que uma torre, cavalo e bispo. Sua existência pode justificar, inclusive, o sacrifício de outras peças que no início eram extremamente mais poderosas. Sacrificar uma torre de forma a possibilitar ao peão alcançar a oitava casa é algo desejável. Eis a característica da relatividade da força. Uma torre, no início do jogo, vale cinco vezes um peão. Mas, no final do jogo, poderá ser sacrificada para garantir a permanência do peão no tabuleiro.

O poder se materializa e se movimenta de acordo com suas próprias necessidades e lógica. Dai ser natural o questionamento a partir dos ensaios de Michel Foucault: *onde está efetivamente o poder? Quem detém de fato a força? Quem já não conviveu com pessoas extremamente poderosas que do dia para a noite perderam todo o poder que pensavam serem detentoras? O poder não pertence a ninguém, o resto é ilusão passageira, devaneio. O poder é como água, na medida da conveniência é líquida, sólida, gasosa. Sobe aos*

céus com a leveza de uma pluma, para desabar sobre as cabeças dos incautos em forma de tempestade devastadora.

4 – As combinações de peças potencializam forças. Um peão e um bispo podem oferecer proteção mútua de forma a tornar quase impossível a ação de uma poderosa Rainha adversária. Duas peças combinadas podem emprestar a cada uma delas a força própria de cada uma em particular. Nesse caso, dois mais dois é cinco.

Quando você percebe que pessoas se aliam em um determinado projeto é recomendado que pare de olhar para elas como pessoas isoladas com forças preestabelecidas. Como é demonstrável na união de um bispo com um peão, no campo do poder nem sempre dois mais dois tem a somatória de quatro. Quando você não consegue perceber que pessoas unidas se potencializam, criando uma força diferente, é natural que acabe se surpreendendo e sendo derrotado com relativa facilidade. Se um peão fica mais forte em firmar posição na diagonal do bispo, imagine o que pode acontecer com um *office-boy* que marca posição com um gerente, a secretária com o tesoureiro, o motorista com o presidente ...

5 – No início do jogo somente peões e cavalos possuem a condição efetiva de agir ativamente. Dama, Torre e Bispos tem o poder estático de defesa apenas. Uma Torre tem a força de defender o Peão imediatamente a sua frente, mas não pode se mover por conta própria, dependendo dos movimentos das peças que estão no seu entorno. Uma Dama tem potência dez, mas nada pode fazer enquanto os Peões e/ou peças no seu entorno não lhe concederem espaço para tal. No primeiro lance só Peões e Cavalos podem se mover. Assim, o movimento do fraco Peão é que possibilita a efetiva liberação de toda a força de uma Dama ou Torre. Ao se mover, o Peão possibilita o movimento da todo-poderosa Rainha, antes presa e paralisada por condição de existência.

O grupo necessita do movimento do Peão e isso tem de ser feito com parcimônia, respeitando a máxima do interesse de segurança do Rei e das demais peças que estão atrás, na segunda fila. Um movimento errado do Peão e todas as outras peças tem suas existências comprometidas. Daí insistir sempre de que no coletivo toda peça tem valor relativo. Por mais que se estabeleça regras, leis, ordenamentos de classes e castas, um peão pode dar xeque-mate, pode se transformar em Dama, pode impedir de uma Torre atuar, pode impedir a queda de uma Dama e até o xeque-mate adversário. A força relativa das peças transforma o jogo em algo imprevisível, assim como na vida em sociedade.

6 – As peças ganham potência quando tem suas ações projetadas muitos lances adiante. Projetar é fundamental. É uma vantagem extraordinária. Estabelecer a estratégia correta e agir adequadamente em termos táticos pode dar a condição de sucesso ao jogador, mesmo tendo em suas mãos no final do jogo apenas o Rei e um Peão. Se no final do jogo você tem um Peão isolado na coluna um, enquanto todas as demais peças, inclusive as do adversário, estão nas colunas seis a oito, você pode propor a troca sistemática de peças, como Torre por Torre e Bispo por Bispo, porque projetou que aquele Peão vai chegar sozinho na fila oito e se transformar em uma Dama. Você projeta e leva vantagem.

As pessoas mais inteligentes sempre pensam muito bem antes de agir. As pessoas mais simples agem por agir e pensam, por experiência própria, que as pessoas ao seu redor também estão fazendo o mesmo.

Age sem pensar e pensa que todo mundo faz o mesmo. Mas, na verdade, algumas pessoas pensam muito antes de agir e, por isso mesmo, levam dupla vantagem sobre as outras. Primeiro porque tem condições de projetar suas ações de forma a ganhar em eficiência e eficácia; segundo, porque dificilmente são surpreendidas pela realidade a sua frente. Quanto mais na frente você consegue ver, mais facilidade você terá de lidar com as situações que vão se apresentando no seu dia-a-dia. O que está acontecendo estava previsto. Ponto. Quem é surpreendido não pensou direito.

7 – Vale dizer que as peças terão sempre valor relativo apesar da valorização ter sido estabelecida antes do início do jogo. Está estabelecido que a Dama tem peso dez, Torre peso cinco, Cavalos e Bispos peso três, Peões peso um. Mas, uma Torre encurralada por Peões não tem força para agir e vale absolutamente nada naquele momento do jogo. É uma peça neutralizada com valor nulo. A Torre vale cinco, mas está neutralizada por Peões que valem um cada. Isso significa dizer que neste exato momento, de fato, cinco é igual a dois ou três. Daí, em termos de força e poder nunca se pode contar com a potência em si, mas com o valor absoluto obtido a partir da condição objetiva de ação de cada peça. Pior ainda quando uma Torre está neutralizada pela combinação de enfileiramento de Peões aliados. É a sua própria força neutralizando parte significativa de sua força.

Você tem uma Torre com valor cinco que está sendo impedida de atuar por dois Peões, com valor total dois, de sua própria equipe. Na vida real isso pode ocorrer por incompetência, ingenuidade dos Peões, mas pode ocorrer também de caso pensado. O segundo escalão, o subalterno, boicotando o trabalho do mais graduado ou daquele que tem mais capacidade de realização. Isso significa dizer que o segundo escalão tem um poder relativo que pode se potencializar a ponto de neutralizar as ações do primeiro escalão. Daí a necessidade das peças mais graduadas terem sempre o cuidado de ter bom relacionamento com todos os integrantes da equipe. Relações humanas é a grande lição que tiramos do jogo de xadrez para a nossa vida pessoal e, também, profissional. Quem se relaciona bem sempre vai se dar bem.

8 – Não exija que um Bispo atue como se fosse uma Torre porque cada peça age de acordo com sua própria natureza. Assim sendo, conhecendo a natureza própria de cada peça é possível você prever e projetar seus passos futuros e de sua equipe. Conhecendo a natureza de cada peça é possível prever o futuro e contrapor ações para mitigar possíveis danos do adversário. Contudo, nunca se esqueça que um Peão na oitava casa pode se transformar no que quiser, de Dama a Cavalo. Não exija de uma pessoa de sua equipe aquilo que ela não está preparada para te dar ou não tem condições objetivas de fazê-lo. Um Bispo anda em diagonal e só poderá contribuir com a equipe se for convocado para agir na diagonal. Não puna o Bispo porque ele não conseguiu fazer frente a uma peça adversária se movimentando na coluna ou fila. Esse movimento deveria ser solicitado à Torre. O líder é justamente a pessoa que, tendo em mente a estratégia estabelecida anteriormente, sabe a quem solicitar cada tarefa de acordo com a natureza de cada membro.

9 – Uma peça que ganha o controle de uma casa tem, de fato, o mesmo poder de qualquer outra peça que não tenha controle sobre ela. Ao controlar a casa a peça ganha o poder de eliminar qualquer outra peça, tenha a força que tiver. Um Peão que domina a casa em diagonal a frente tem o poder de eliminar uma Dama

que tentar se alojar ali. Nisso resta a pergunta: *Qual o valor real de uma peça que tem o poder momentâneo de eliminar uma Rainha?*

Uma peça que tem domínio sobre uma casa com valor estratégico ou tático determinado pelas condições objetivas de jogo pode valer muito mais do que se estabeleceu em convenção anterior ao início do jogo, pelo regramento próprio dele. Seria o caso de termos a pessoa certa, no lugar certo, na hora certa, agindo acertadamente. Uma preciosidade. Muito do valor de cada membro da equipe depende justamente disso: saber se posicionar no tabuleiro. Nada mais negativo do que termos uma peça de alto valor imobilizada em um determinado ponto do tabuleiro onde as coisas não estão acontecendo e sua força não pode ser utilizada. Um desperdício próprio e de equipe.

Uma peça que ganha o controle de uma casa ganha o poder de eliminar qualquer concorrente que tente se instalar ali. Nessa hora, conquistando o domínio do território, não tem diferença entre as peças, o poder é único, o poder de executar o ato final de domínio. Não tem qualquer importância para o resultado final do jogo se o domínio foi estabelecido por uma Rainha ou por um Peão. O que importa é que o domínio da casa requerida por questões táticas foi devidamente obtido. Não tem qualquer importância se a Rainha foi eliminada por uma Torre ou por um Peão. A importância está no fato objetivo de que ela foi eliminada. Não tem ganho moral nessa eliminação, não tem pontuação extra por utilizar esta ou aquela peça. Na hora de agir para obter ganho tático, vale acionar a peça que apresenta a melhor condição para executar o serviço solicitado. Nenhum valor a mais será creditado na conta do jogador pelo simples dele ter conquistado uma casa com o Peão ou com a Torre. Não há valor na peça em si, mas na objetivação de uma tática necessária. Esse é um dos fundamentos do trabalho em equipe. O grupo precisa que um determinado trabalho seja feito. Ele deverá ser feito por qualquer um membro que tenha as condições reais para realiza-lo. Ponto.

A eliminação de uma Dama adversária, tenha sido ela realizada por uma Torre ou um Peão tem o mesmo efeito, o mesmo peso, o mesmo resultado de jogo. Nada mais será acrescentado ao butim de guerra só porque foi a Torre e não o Peão que eliminou a peça adversária. Não há recompensa extra. O fundamento é a eliminação da peça concorrente e ponto final, tenha feito o serviço uma Torre ou um Peão. O que tem de ser feito tem de ser feito. Agora, obviamente, a escolha de qual peça deve executar o serviço deve levar em conta projeções estratégicas/táticas e, também, econômicas. Porque utilizar uma força de potência cinco se é suficiente utilizar uma força dois?

10 – É fácil notar que o jogo possibilita inúmeras opções de jogada o tempo todo. Nunca o jogador está diante de apenas uma opção. Essa característica de complexidade nas jogadas, aliás, é o que fascina a maioria dos adeptos desse esporte. Desafio e complexidade. Primeiro o jogador tenta detectar todas as possibilidades de jogada. Promove uma seleção para separar as jogadas prioritárias das não prioritárias, mais fortes e mais fracas, necessárias e não necessárias ... Com uma seleção de jogadas em mente opta por jogar pensando sempre em ter escolhido a jogada ideal. Se errou é porque escolheu a jogada errada ou escolheu a segunda melhor jogada. Geralmente a perda de eficácia está em se escolher, em cadeia, sempre a segunda melhor opção. E as consequências disso só se vai perceber nos médio e longo prazos, nunca na situação imediata de jogo. Daí a dificuldade de se ter consciência exata do seu próprio erro. O jogador está

cometendo pequenos erros, ao escolher sempre a segunda melhor alternativa, e quando a casa cai ele não consegue perceber que o resultado foi obtido por uma sucessão de pequenos erros.

Ao se escolher a segunda melhor opção se ganha a sensação de que não se cometeu erro algum e que o mérito está todo no adversário. Mas a verdade é que dá de aprender com seu próprio erro e começar a ensinar sua mente a escolher melhor, escolher sempre a primeira melhor opção, a opção ideal. Nada de atribuir mérito ao adversário, ou sorte, quando na verdade você pode fazer melhor. O problema é com você e pode ser corrigido por você mesmo. Aprenda a escolher sempre a melhor opção entre muitas possíveis, algumas muito boas, mas não ideais ou tão eficazes.

Muitas vezes é difícil de se notar o que se perdeu por não ter jogado de outro jeito, escolhido a outra opção. Saber escolher sucessivamente a melhor jogada é garantia de sucesso. Você pode jogar muito bem e perder sempre. Isso porque você escolheu a segunda melhor jogada por não conseguir ver a primeira melhor opção. Por não ver fica mais difícil ganhar e impossível de aprender com seu próprio erro. Assim, o fracasso é atribuído à falta de sorte – já que jogou bem -, ou à superioridade do adversário que tinha melhores condições objetivas de jogo.

Por isso a importância de estudar e exercitar. Aprender é basicamente saber escolher a melhor opção. Mas para isso é necessário, em primeiro lugar, aprender metodicamente a ver diante de si todas as opções. Só quem tem método para ver todas as opções, está em condições de escolher a melhor entre elas. O que você não vê, não existe para você. Será como um fantasma que vai assombrar sua vida nas jogadas que o adversário dará como respostas aos seus atos. O que você não viu, será a arma do seu adversário. O que você viu e seu adversário não viu, será a sua melhor arma. Agora, o xadrez nos ensina que é possível aprender a ver cada vez mais e melhor.

11 – No jogo de xadrez a maioria das peças se move em todas as direções, não existe movimento único e apenas em uma direção. Apesar do Peão só andar para a frente em linha reta ele elimina a peça concorrente na diagonal. O movimento das peças vale para o tabuleiro inteiro, não tem território reservado para esta ou aquela peça. Todas podem circular pelo território como um todo. Essa é a condição que estabelece certa complexidade ao jogo, já que todas as pessoas podem ocupar qualquer parte do tabuleiro, andar em diversas direções, se combinarem para atuarem no ataque e na defesa ao mesmo tempo.

O exercício de relacionamento é complexo porque estamos na condição de ataque e defesa ao mesmo tempo e em toda a extensão do tabuleiro. Todas as peças estão utilizando o tabuleiro como um todo. Um simples Peão no meio do tabuleiro pode obstruir a ação de uma poderosa Dama que poderia percorrer todo o tabuleiro em diagonal para oferecer xeque ao Rei adversário. Basta um Peão para anular uma diagonal inteira como corredor de ataque da Dama apoiada pelo Bispo. De nada vale a combinação Dama e Bispo se temos um Peão instalado na diagonal a ser utilizada como corredor de ataque. Disso decorre que o jogo deve ser pensado como um todo, não subestimando qualquer peça. Dependendo da posição, por tática ou estratégia, um Peão pode decidir o jogo ou, pelo menos, frustrar grandes projetos.

12 – Dois Peões podem anular qualquer ação de uma poderosa Torre em ataque ao Rei. Portanto, não basta ter a peça mais forte, mas tê-la no lugar certo, na hora certa e em condições que lhe possibilitem usar

sua potência. Uma Torre fora de lugar tem potência cinco e valor real zero. A arte está em fazer essa Torre agir com força cinco. Quem conseguir isso é um líder.

13 - Como cada peça tem seu valor inicial estabelecido pelo seu poder de realização, temos a tendência de sempre sacrificar a peça de menor valor. Entre uma Torre e um Bispo, sacrificamos o Bispo. Mas dependendo do posicionamento e condições objetivas de jogo é possível sacrificar a Torre no lugar do Bispo ou até um Peão. Podemos trocar cinco por um e ainda sair ganhando muito com a troca. Isso porque essa peça de valor um pode se transformar no dez de uma Dama, ou evitar um xeque-mate adversário.

O valor potencial de cada peça é, portanto, apenas uma referência. São as condições objetivas de jogo que dirão o valor real de cada peça. Sendo assim, o bom jogador deve preparar seu espírito para saber sacrificar qualquer peça a qualquer momento se isso lhe conferir ganho tático e consolidar o plano estratégico. Não se deve ter simpatia e preferências quanto a esta ou aquela peça. Um jogador que faz de tudo para não perder seus Cavalos é um adversário extremamente frágil, porque torna-se previsível. O contrário também é válido. Defender de forma radical todas as peças indistintamente, valorizando uma a uma, é fundamental em determinados jogos. Aquele que não sacrifica peças por menosprezo de valor tende a ficar sem nada no final. O jogador que entrega facilmente os Peões no início do jogo, não sabe muito bem o que é trabalhar em equipe e projetar metas. O desprezo, *a priori*, aos menores, torna-se fragilidade concreta no campo de batalha. Quem pensa o todo, pensa globalmente, jamais vai menospreza uma parte em específico por ser mais fraca em termos de convenção. Vale a realidade do tabuleiro.

14 – Sempre que há a movimentação de uma peça ocorre antes um exercício de análise da realidade posta no tabuleiro, elaboração de opções de ações, seleção de respostas, escolha da resposta ideal, ação final. Portanto, todo adversário é alguém que pensa antes de agir e, por isso mesmo, deve ser estudado e compreendido no seu modo de agir e pensar. Entender a lógica do adversário é meio caminho para a vitória. Quanto melhor o adversário pensa, mais ele exige o mesmo da outra parte. A inteligência exige reciprocidade, a ignorância não.

Quando você está diante de um adversário que mostrou saber utilizar muito bem seu alto grau de inteligência sua tendência é de admirá-lo e respeitá-lo jamais de odiá-lo. A admiração ao adversário faz parte de uma dialética que leva muitas pessoas a tomarem decisões equivocadas na política e na vida. Saber lidar com esse sentimento positivo sobre o adversário é muito interessante para a vida como um todo. Leva a pessoa a um amadurecimento emocional e a ter mais segurança nas relações pessoais.

15 – A prática do ‘gambito’ evidencia a realidade de que uma vantagem aqui pode representar uma desvantagem maior logo adiante. Por isso a necessidade de pensar para além da realidade presente e imediata. Projetar, prever, antever e, principalmente, desconfiar da bondade ou aparente ignorância do adversário. O que aparentemente pode parecer um erro, na verdade, pode fazer parte de uma armadilha muito bem pensada e calculada. O adversário pode simular um erro e você só perceberá essa jogada como erro se subestimar a inteligência desse mesmo adversário. Se você dar o devido crédito à inteligência alheia, dificilmente cairá em uma simulação ou armadilha.

16 – É da regra do jogo que cada um dos contendores faça um lance por vez, em sequência de rodízio entre eles. Uma ação deve corresponder a uma reação ou o jogo está encerrado. Sem a resposta não há mais jogo. O que resta é ao vitorioso estabelecer um ambiente onde está evidenciada esta vitória e o encerramento da disputa. Não dá de continuar a disputa sozinho. Se o adversário encerrou, está encerrado. Na vida não é assim. Muitas vezes uma pessoa abandona o campo da luta e você fica décadas ainda esperando dele uma resposta. Parece com aquele soldado japonês encontrado em uma ilha do Pacífico trinta anos após o final da Segunda Guerra Mundial que se recusou a acreditar que o Japão havia se rendido. Aceitar o encerramento de um jogo que lhe era extremamente favorável também é uma forma de amadurecimento emocional. Aprender a encerrar o jogo na hora que o jogo foi encerrado também propicia o mesmo ganho ao vencedor. Não leve o jogo adiante quando o jogo já não existe mais. Não dê sobrevida a ele em forma de mágoa, vingança, raiva, ódio Se o adversário lhe estende a mão, a sua mão deve ser estendida na mesma intensidade. Não devemos colecionar inimigos como se estivéssemos colecionando selos ou moedas. Afinal, perdoar é um ato que faz muito mais bem a quem perdoa do que a quem é perdoado.

17 – As pessoas tendem a olhar para o tabuleiro e fazer reflexões sobre o que veem: as peças, as regras, estratégias, táticas, colunas, linhas, casas ... Contudo, esquecem o fundamental: a vontade primeira não está no tabuleiro, no Rei ou em qualquer outra peça. A vontade fundante do jogo é externa ao tabuleiro e ao próprio jogo. A vontade de tudo é a vontade do homem que decide jogar e de seu adversário. Nesse sentido, o poder não está no Rei, mas no jogador. A qualquer momento ele pode desejar parar e abandonar o jogo e sua vontade prevalecerá sempre. Na sociedade é assim. Por trás da vontade de dirigentes e líderes temos outras vontades invisíveis ou pouco visíveis, quase transparentes. No Capitalismo é comum se falar, por exemplo, na mão invisível do mercado. George Orwel na distopia ‘1984’ nos fala do ‘Grande Irmão’. O poder real não está onde se costuma pensar que ele está.

18 – O Rei é o vicário da vontade do homem que joga. Ele é a materialização, no tabuleiro, de uma vontade que se impõe a tudo e a todos. Uma vontade panóptica, que tudo controla sem ser vista ou até percebida dentro do tabuleiro.

19 – Por ser um jogo de diversos atores atuando com um propósito comum, temos peças dependentes uma das outras. A dependência no avançar, ocupar, matar ... é real e imediata. A ação de uma peça tem desdobramentos na vida de todas as outras peças no aqui e agora. Não há a possibilidade de se estabelecer qualquer privilégio a uma peça em particular de forma a torna-la protegida por preferência. Aqui não cabe o interesse particular, a vida particular, o projeto individual.

20 – O Peão pode se transformar em Dama, Cavalo, Torre, Bispo ao chegar à oitava casa. Isso estabelece que há uma mobilidade social e fluxos de poder. Ganha-se e perde-se poder. Um Peão na oitava fila empodera-se como Dama. Uma Torre que está fixa protegendo o Rei perde por completo seu poder de ataque... a força de cada um será sempre relativa. Já foi dito.

21 – O poder é simbólico e pode ser estabelecido antes mesmo do jogo iniciar. As peças pretensamente mais importantes têm essa importância representada por dois pontos: tamanho físico e posição inicial no tabuleiro. O Rei é a peça mais alta, seguido pela Dama, Torre, Bispo, Cavalo e Peão. O

Rei é maior que a Dama, que é maior que a Torre, Bispo e Cavalo, que são maiores do que os Peões. O Rei e a Dama ficam no centro e protegidos por todos os demais. Contudo, não obstante o Peão ser a menor peça do jogo ele está em maior quantidade [$1 \times 8 = 8$]. Isso evidencia que os Peões juntos tem mais força que os Bispos [$3+3 = 6$] e Cavalos [$3+3 = 6$]. O problema é fazer todos esses Peões atuarem conjuntamente, quando o mais corriqueiro é conseguir uma escala de no máximo quatro deles se protegendo em cadeia. Por outro lado, é usual um Cavalo dar cobertura a outro Cavalo, e, uma Torre dar cobertura a outra Torre. Os Peões, portanto, apesar de estarem em maior número, por terem dificuldades físicas de formarem um conglomerado sólido no campo de batalha, continuam com sua força relativamente mais fraca que as demais peças do tabuleiro. Duas Torres juntas somam o valor de uma Dama [$5+5 = 10$]. Mas isso é um pouco teórico demais. Poucos jogadores arriscam trocar a Dama por duas Torres, principalmente se o adversário continua com sua Dama atuando no tabuleiro.

22 – O Peão pode, ao conquistar a oitava casa, virar Dama, Torre, Bispo, Cavalo, mas jamais poderá ser Rei. Não obstante só o Peão tem a faculdade de se empoderar por si mesmo. As demais peças podem até ganhar potência ao se combinarem com outras, mas jamais poderão deixar de ser aquilo que são desde o início do jogo. Uma Dama será sempre Dama, um Bispo será sempre um Bispo. Mas o Peão pode se empoderar a ponto de sair do valor um em direção ao dez. Tudo isso que foi dito até aqui sobre os Peões é para evidenciar apenas o óbvio: nunca subestime um Peão.

23 – A vontade maior, a consciência do homem que joga, precisa apenas de uma peça que represente essa sua vontade. E essa peça é o Rei. Daí a não permissão de deixar um Peão se transformar em Rei ao chegar na oitava casa. Só uma peça deve representar a força simbólica, a consciência externa, a vontade maior. A consciência superior precisa de apenas uma peça que represente sua vontade no tabuleiro através da existência física simples. A partir dele é estabelecido o *panopticon* do Grande Irmão ou o *Olho do Poder*. Nada mais é preciso. O Rei está vinculado à vontade externa superior, é vicário, representa, é poder simbólico. O restante das peças atua na lógica física, poder material, e, por isso, pode ser clonado, duplicado tendo um Peão como matéria-prima. Elas podem ser clonadas e sacrificadas porque a lógica do poder físico precisa disso para sobreviver. O sacrifício de um Bispo é algo previsível e desejável. Sua morte é assimilada pelo sistema com naturalidade porque é da natureza do Bispo se sacrificar pelo Rei. O poder é uma engrenagem que tritura carne humana.

24 – Uma das fraquezas do Peão é justamente atribuída ao fato dele não poder voltar. Um Peão tem sua trajetória mais previsível porque anda sempre para a frente, em linha reta ou diagonal, mas sempre para a frente. Ele forma a primeira linha de enfrentamento e tem até a possibilidade de pular duas casas, na primeira jogada, se expondo muito mais do que as demais peças. É isso que se espera sempre de um Peão: o sacrifício de se precipitar sobre o adversário correndo todos os riscos. O Peão é a categoria mais numerosa justamente porque tem perda muito mais acentuada no campo de batalha. Por outro lado, aquele que chega ao final pode ganhar a promoção à Dama. Na Guerra do Paraguai quem voltasse vivo tinha a promessa de ganhar lote de terra e até, no caso de ser escravo, ter a liberdade garantida em cartório. Espera-se do Peão, sempre, a disposição ao sacrifício no afã de mudar de condição existencial.

25 – No xadrez é um erro grosseiro deixar uma coluna ou fila livre. Ocupar o território em toda a sua extensão é fundamental. Uma coluna ou fila livre pode proporcionar acesso rápido do adversário no ataque. Saber ocupar o território da disputa é fundamental. Espaços livres são oportunidades oferecidas ao adversário que podem ser evitadas.

26 – Nunca esqueça que sempre há um momento em que a regra pode permitir excepcionalidades sem que o ordenamento do jogo esteja correndo qualquer risco. O Rei anda apenas uma casa de cada vez, mas existe a figura do Roque, onde ele troca de posição com a Torre saltando mais de uma casa. O Peão só anda uma casa de cada vez, mas existe a figura do *em passant*, com o Peão pulando duas casas na primeira jogada. O jogo tem de ser jogado respeitando todo o regramento preestabelecido. Um Rei não vai poder fazer Roque tendo uma casa em cheque. Um Rei não poderá avançar para uma casa em cheque ... Aqui, vamos ser realistas, a vida não imita o jogo, ou o jogo não espelha a vida.

SUGESTÃO DE LEITURA

FOUCAULT, Michel. Vigiar e punir. 26ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder. 2ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

BOURDIEU, Pierre. O poder simbólico. 7ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

BAHRUNY, Michelle de Souza. Vida longa ao rei! O poder no tabuleiro do jogo de xadrez e o Panopticon de Berthan. Disponível em: periodicoseletronicos.ufm.br, acessado em 28 de janeiro de 2022.

HARARI, Y. Noah. Sapiens: uma breve história da humanidade. 27ed. Porto Alegre: L&PM, 2017.

***Magru Floriano** é licenciado em História e Pedagogia pela Univali – Universidade do Vale do Itajaí - e mestre em Educação pela FURB – Fundação Universitária da Região de Blumenau.