

**Universidade de Brasília
Instituto de Ciências Humanas
Departamento de História
Orientador: André Leme Lopes**

Uma breve história do jogo GO: das suas origens ao século XXI.



Alexandre Pinheiro Silva

Brasília, Julho de 2011.



Universidade de Brasília

Uma breve história do jogo GO: das suas origens ao século XXI.

Monografia apresentada ao programa de Departamento de História do Instituto de Ciências Humanas da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em História.

Alexandre Pinheiro Silva

Brasília, Julho de 2011.

Nada se edifica sobre a pedra, tudo sobre a areia; mas o
nosso dever é edificar como se a areia fosse pedra.

Jorge Luís Borges

RESUMO

GO já era um jogo conhecido pela elite de vários países do Extremo Oriente antes mesmo de Aristóteles escrever seus primeiros livros. Acredita-se que suas origens remetam há mais de 4000 anos. GO já foi elevado a categoria de arte na China, na Coreia e no Japão durante séculos e ainda hoje é parte integrante da cultura desses países. Esse jogo já teve diversas utilizações ao longo da História. Muitos estrategistas já utilizaram GO para desenvolver táticas de guerra. Vários ramos do Budismo Mahayana já afirmaram que esse jogo pode ser utilizado como um caminho para se chegar a iluminação. Em pleno século XXI, nenhum programa de computador é capaz de vencer um profissional no jogo, apesar disso já ser uma realidade no xadrez. No entanto, GO só começou a despertar a atenção dos Ocidentais por volta do século XX. Saber um pouco mais sobre esse jogo pode ajudar os Ocidentais a compreender um pouco melhor um pedaço da História e da Cultura de vários povos do Oriente. Novos campos de estudos acadêmicos sobre os jogos estão surgindo nas últimas décadas, como é o caso da Ludologia e dos Games Studies. Utilizar os jogos para entender um pouco mais sobre os aspectos culturais de uma sociedade começa a tornar-se realidade com as pesquisas acadêmicas do século XXI.

ABSTRACT:

GO was already a well known game by the elite of various countries in the Far East even before Aristotle wrote his first books. It is believed that its origins to remit more than 4000 years. GO has been elevated to the category of art in China, Korea and Japan for centuries and is still part of the culture of these countries. This game has had many uses throughout history. Many strategists have used GO to develop warfare tactics. Several branches of Mahayana Buddhism have said that this game can be used as a way to reach enlightenment. In the XXI century, no computer program can beat a professional game, although it is already a reality in chess. However, GO only began to attract attention around the Western twentieth century. Knowing more about this game can help the West understand a little better a piece of history and culture of various peoples of the East. New fields of academic studies of games are emerging in recent decades, as is the case of Ludologia Games and Studies. Using games to understand a little more about the cultural aspects of a society begins to become reality with the academic research of the twenty-first century.

Sumário

INTRODUÇÃO	8
O QUE É GO?	12
HISTÓRIA DO GO NA CHINA	19
O FLORESCIMENTO DO GO NO JAPÃO	23
O GO NO BRASIL	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
APÊNDICES	37
1. Uma breve análise do conceito de jogo de Huizinga, Caillois e Sutton-Smith	37
2. Os ‘games studies’ e a ‘ludologia’	41
3. Os primeiros rastros do GO na Europa	46
4. Como o GO chegou aos EUA	50
5. Uma brevíssima história dos jogos de tabuleiro modernos	53
BIBLIOGRAFIA	55

O GO (de Jorge Luís Borges 1899-1986)

“Hoje, nove de Setembro de 1978,
tive na palma da mão um pequeno disco
dos trezentos e sessenta e um necessários
para o jogo astrológico do go,
esse outro xadrez do Oriente.

É mais antigo que a mais antiga escrita
e o tabuleiro é um mapa do universo.
As suas variações negras e brancas
esgotarão o tempo.
Nele podem perder-se os homens
como no amor e no dia.

Hoje, nove de Setembro de 1978,
eu, que ignoro tantas coisas,
sei que ignoro mais uma
e agradeço aos meus númenes
essa revelação de um labirinto
que nunca será meu.”¹

¹ Poema copiado do sítio: http://mnemosyne.blog-city.com/agradeo_aos_meus_nmenes.htm

INTRODUÇÃO

Se Marco Polo tivesse descoberto o GO quando visitou a China no século XIII, o jogo poderia estar amplamente conhecido no Ocidente atualmente. Mas a verdade é que, entre os jogos de tabuleiro, GO permanece o segredo mais bem guardado do Oriente. Até hoje esse jogo permanece obscuro, em um nível que o mundo asiático provavelmente não pode imaginar.²

Desde que se conhece a civilização sabe-se da existência de jogos e que os homens jogam. No país mais antigo e mais populoso do mundo, a China, atualmente o tênis de mesa é o esporte mais popular. O futebol é o jogo mais popular na maioria dos países do mundo no século XXI. Na Índia, país com mais de 1 bilhão de habitantes, o Críquete é o esporte mais popular. No Japão é o beisebol. Muitos jogos populares hoje em dia no Ocidente têm suas origens no Oriente, como é o caso do Gamão, do Xadrez, das Damas e dos jogos de Cartas, para citar apenas alguns. Atualmente a indústria de jogos eletrônicos está trabalhando à todo vapor e já arrecada mais dinheiro do que a indústria cinematográfica. Macau, uma pequena ilha da China, já ultrapassou Las Vegas em número de cassinos e hoje é conhecida como a nova “Capital dos Jogos”.

Introduzidos no mercado de entretenimento em 1971, os vídeo games se tornaram uma forte indústria mundial e já são a indústria de entretenimento mais rentável no mundo. Um exemplo disso é o sétimo jogo da série *Call of Duty*, o jogo *Call of Duty: Black Ops* que foi lançado no dia 9 de novembro de 2010 para diversos tipos de consoles como: computadores (versão *Microsoft Windows*), *Xbox 360*, *Playstation 3*, *Wii* e *Nintendo DS*. Apenas seis semanas após o início das vendas, a *Activision*, empresa responsável por distribuir o jogo, anunciou que a venda do jogo já havia faturado mais de um bilhão de dólares.

Outro grande exemplo de como a indústria de jogos eletrônicos vem se desenvolvendo pode ser visto com a organização do campeonato *FIFA Interactive World Cup*, o maior torneio de videogame do planeta atualmente. Em 2010, 775 mil jogadores ajudaram a competição a se consolidar no *Livro Guinness dos Recordes* como o maior torneio de videogame do mundo. As 11 mil pessoas que assistiram à fase final em Barcelona também contribuíram para a realização de uma grande festa.³

² LAIRD, Roy. *Baduk in America. The American Go Association*. Seoul, Department of Go Studies, Myong-Ji University, 2001. p. 11.

³ <http://pt.fifa.com/interactiveworldcup/news/newsid=1400142/index.html>

A consciência de um mundo globalizado e de uma cultura mundial tem ganhado cada vez mais espaço nos debates contemporâneos. Vivemos em um mundo cada vez mais interdependente, tanto no aspecto comercial/tecnológico como no cultural. Observar e tentar compreender aspectos de culturas diferentes da nossa é essencial para evoluirmos na discussão do que é uma cultura mundial. Trabalhar por um diálogo intercultural é essencial para ajudar a contribuir para a harmonia e a paz dos povos. Segundo Edward Said:

O Oriente não é apenas adjacente à Europa; é também o lugar das maiores, mais ricas e mais antigas colônias europeias, a fonte de suas civilizações e línguas, seu rival cultural e uma de suas imagens mais profundas e recorrentes do Outro. Além disso, o Oriente ajudou a definir a Europa (ou o Ocidente) com sua imagem, ideia, personalidade, experiências contrastantes. Mas nada nesse Oriente é meramente imaginativo. O Oriente é uma parte integrante da civilização e da cultura material europeia. O orientalismo expressa e representa essa parte em termos culturais e mesmo ideológicos, num modo de discurso baseado em instituições, vocabulário, erudição, imagens, doutrinas, burocracias e estilos coloniais.⁴

Nesse contexto, é surpreendente que o GO, um jogo que faz parte da cultura de países asiáticos como China, Japão e Coreia há milênios, seja um aspecto da cultura Oriental ainda muito pouco conhecido pelos Ocidentais. Este jogo só começou a se tornar um pouco menos misterioso para os Ocidentais há menos de cem anos. Conhecer esse jogo pode ser um caminho para conhecer um novo mundo. Há um charme indescritível no GO que tem infinitas variações com regras muito simples, mas com estratégias bastante elaboradas. Em países como China, Japão e Coreia esse jogo já foi considerado uma das artes que a nobreza e deveria cultivar como sinal de refinamento intelectual.

Na antiguidade, GO se espalhou por grande parte da Ásia. Pelo sudoeste, atingiu a região do Himalaia, onde foram encontradas uma das referências mais antigas do jogo, e também o Tibete, Nepal e Siquim. No entanto, o jogo não chegou a cruzar as montanhas do Himalaia e não chegou à Índia. Pelo oeste, o GO chegou a atingir a Mongólia, porém não ultrapassou para o interior da Rússia ou do Irã. Pode-se dizer que barreiras naturais como montanhas, oceanos, desertos, florestas e outros obstáculos podem ter dificultado a propagação do jogo para outras regiões em épocas mais distantes, porém essas dificuldades naturais não são explicações suficientes para se entender por que o GO demorou tanto tempo para ultrapassar certas barreiras geográficas.

Sabemos que a China não estava isolada de contatos com povos de outros continentes e que há muito tempo já existia trocas culturais e comerciais entre o Ocidente e o Oriente. Fica a dúvida de

⁴ SAID, Edward W. *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente* (tradução Rosaura Eichenberg). São Paulo: Companhia das letras, 2007. p. 27.

por que o GO demorou tanto tempo para chegar ao Ocidente. A rota da seda, ou “Via Serica” como chamavam os romanos, já era conhecida e utilizada como fonte de troca comercial e cultural há muito tempo. Assim nos diz Theo Van Ees:

(...) Ao longo dessa perigosa rota, mais de 4.000 km de comprimento, todos os tipos de comércios e trocas culturais podem ser achados ao longo de eras. Pessoas de diferentes origens se estabeleceram nas cidades pelo caminho e isso foi uma fonte importante de troca cultural. O Budismo foi da Índia para a China, o Islão da Arábia para a Pérsia e para África, o xadrez da China para Índia e então para Europa (as origens do xadrez ainda são muito debatidas, talvez a origem seja indiana), jade e seda da China para a Europa, lápis lazúli do Afeganistão para o resto do mundo. Arte, religiões, novas ideias e conhecimentos, e também ouro, marfim, porcelana, cavalos e plantas e animais exóticos, todos viajaram por essa rota, transportados por soldados, viajantes e mercadores.⁵

O jogo de tabuleiro romano *XII scripta* (12 pontos) viajou ao longo da rota da seda e chegou a atingir locais como o Uzbequistão. Parece que os soldados romanos costumavam carregar esse jogo entre as suas bagagens. Tabuleiros de gamão encontrados no Norte da China, onde o jogo era conhecido como *shan-liu*, parecem ter sido inspirados em exemplos de jogos romanos⁶. No entanto, não há nenhum indício de que o GO tenha ido parar em Roma ou em qualquer país da Europa ou mesmo que tenha saído da Ásia nessa época. Não há indícios de que os ocidentais entraram em contato com o GO antes do século XVII pelo ou menos. Segundo um grande estudioso sobre jogos e cultura, Roger Caillois:

Os jogos podem ser considerados como aspectos do modo de um povo pensar ou entender o mundo e o universo que o cerca. “Existe, de facto, uma afinidade, que se vai ampliando, entre as normas do jogo e as qualidades e os defeitos dos membros de uma coletividade. Esses jogos mais preferidos e mais divulgados manifestam, por um lado, as tendências, os gostos, as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos erros, sancionados neles os hábitos e as preferências. De tal maneira que um jogo que determinado povo prefere, pode, por seu turno, servir para definir alguns dos seus traços morais ou intelectuais, fornecer uma prova de exatidão da sua descrição e contribuir para torná-la mais verídica, ao acentuar os perfis daqueles que se dedicam a esse jogo.”⁷

Focando nos aspectos educacionais que os jogos podem ter, na Armênia, país que se situa entre o Leste europeu e o Oeste da Ásia e que possui uma população de cerca de 3,2 milhões de

⁵ EES, Theo Van. *The slow way West: or how baduk travelled from China to Europe*. p. 83.

⁶ SCHADLER, Ulrich. Some games travel, some games don't. *Museu Suíço de Jogos*, 2002. p. 15.

⁷ CALLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotavia, 1990. p. 102.

peças, o xadrez foi instituído como matéria obrigatória para todas as crianças em idade escolar. Agora, todas as crianças do país acima dos seis anos estão destinadas a aprender esse jogo. Com o objetivo de aprimorar o desenvolvimento intelectual das crianças em idade escolar e também pensando em melhorar as habilidades de julgamento crítico das crianças, o governo da Armênia decidiu que o xadrez deveria ser incluído como uma das matérias básicas do currículo escolar. O atual Presidente da Armênia, Serzh Sarkisian, um entusiasta do jogo e atual chefe da Federação Armênia de Xadrez, se comprometeu a investir cerca de US \$ 1,5 milhões para ensinar todas as crianças em idade escolar e transformar o país em uma superpotência do xadrez.

Atualmente GO é jogado por cerca de 50% da população sul-coreana como uma atividade diária. Este jogo é ensinado em cerca de 1.000 escolas elementares na Coreia do Sul como uma atividade extra curricular, o que significa que cerca de 100.000 crianças aprendem o jogo diariamente, e existe um Departamento de Estudos sobre GO em uma Universidade na capital do país. A Coreia do Sul é o país que possui os jogadores mais fortes do mundo hoje em dia. Seria possível compreender melhor alguns aspectos da cultura Sul Coreana analisando o GO nessa sociedade como seria possível descobrir algumas características do atual povo brasileiro analisando uma das suas paixões, o futebol?

O QUE É GO?



Game of "Go-ban," or oriental chess—Yun-Woong-Niel, Korean Minister of War (left), in his home, Seoul. Copyright 1933 by Underwood & Underwood.

GO é o jogo de tabuleiro que ainda continua sendo jogado no século XXI mais antigo do mundo. Durante séculos no Japão, na China e na Coreia, esse jogo milenar foi considerado uma das quatro artes (junto à música, à pintura e à caligrafia) que os membros das elites desses países deveriam cultivar como marca de refinamento intelectual. GO frequentemente aparece na literatura e nos trabalhos de artes gráficas milenares desses países e já foi utilizado por alguns ramos do Budismo Mahayana como um caminho para a iluminação. Esse jogo também ganhou status de artes maciais e fazia parte da educação da classe guerreira de vários países da Ásia. A criação de elaborados tabuleiros de GO, de pedras e de recipientes das pedras também se tornou uma forma de arte.

É estimado que haja cerca de 50 milhões de jogadores de GO atualmente pelo mundo, dos quais 10 milhões no Japão, 8 milhões na Coreia e a grande maioria na China. Não há uma estimativa precisa do número de jogadores na China, no entanto observadores acreditam que o número de praticantes de GO tem crescido constantemente entre os chineses, e também no mundo. Na China a popularidade do jogo teve considerável aumento provavelmente por causa do prestígio associado ao jogo nos últimos tempos. Desde a Revolução Cultural, o GO tem se tornado cada vez mais um símbolo de prestígio da Cultura Chinesa e isso tem contribuindo cada vez mais para que a

prática do jogo esteja tendo um aumento significativo.⁸

Internacionalmente conhecido pelo nome japonês GO (este jogo tem o nome de IGO no Japão), esse jogo chama-se na China Wei-chi (literalmente cercar pedras) e Baduk na Coreia, os países que são as três potências mundiais deste jogo. No século XXI, profissionais podem ter uma vida confortável vivendo de torneios patrocinados por companhias de televisão, jornais e organizações comerciais, principalmente porque os contratos são pagos para que o jogador participe dos torneios e assim os salários são garantidos mesmo que o jogador não vença os campeonatos.

O status e o número de jogadores da China tem aumentado significativamente nas últimas décadas, principalmente com o auxílio da Associação Chinesa de GO, com centros em Beijing, Shangai e Sichuan. No Japão, país que durante séculos teve os melhores jogadores do mundo, as principais instituições do jogo são a Nihon Ki-In e a Kansai Ki-In. GO ainda é bastante popular na sociedade japonesa. Na Coreia do Sul, atualmente o país com os jogadores mais fortes do mundo, cerca de metade da população pratica o GO diariamente e um órgão do governo, Hankuk Kiwon, criado em 1955 é a instituição responsável por regular o jogo no país. Também existe um Departamento de Estudos de GO na Universidade Myongji, que fica na capital (Seoul) e emite diplomas de graduação no curso de Estudos sobre GO desde 2003. Na Europa, nas Américas e na Oceania, o número de jogadores e Associações de GO tem aumentado de forma significativa nos últimos cinquenta anos.⁹

A partir de simples elementos como madeira, linhas, círculos, retângulos, pedras e conchas o GO se desenvolveu alcançando uma popularidade crescente ao longo de milênios. As regras básicas do jogo são bem simples, porém, dominar a arte de jogar GO é algo muito complexo. Esse jogo tem sua origem relacionada à corte dos imperadores chineses, e a sua “era de ouro” no período Tokugawa no Japão dos Xoguns, dos samurais e dos monges budistas. Um jogo praticado atualmente por cerca de 50 milhões de pessoas ao redor do globo. A população de jogadores de GO tem crescido pelo mundo em ritmo acelerado em pleno século XXI, principalmente por causa do advento da internet.

O principal objetivo do jogo é a conquista de territórios, o jogador com mais territórios ganha. Existem vários estilos de se jogar GO, o chinês, o japonês, o tibetano, o coreano, dentre outros. Mas, essas diferenças concentram-se basicamente no modo de contar os pontos ao final do jogo ou no estilo de se começar o jogo, que na realidade não altera significativamente a essência do

⁸ PAPINEAU, Elisabeth. *The game of Go: a chinese way of seeing the world*. Center for East-Asian Studies of Université de Montréal, 2001. p. 1.

⁹ PARLETT, David. *Oxford History of Board Games*. Oxford University Press, 1999. p. 171.

jogo. As regras básicas do jogo, de cercar e capturar, continuam inalteradas ao longo da história. Não há hierarquia ou diferença de valor entre as peças (como no xadrez, por exemplo) e os espaços do tabuleiro de GO.

GO ganhou grande prestígio na China durante a Dinastia Tang (618-906 d.C.), quando o Taoísmo ganhou certa influência sendo considerado umas das quatro artes que um chinês bem educado deveria cultivar. Até então, havia uma tendência das leis serem influenciadas pelo pensamento dos Confucionista, que consideravam os jogos desnecessários porque não tinham utilidades. No entanto, isso começou a mudar durante a Dinastia Tang, e, alguns Taoístas e muitos ramos do Budismo Mahayana praticavam GO como uma viagem de auto-conhecimento e como um caminho para Iluminação. O poeta Po Chu-i (772-846 d.C.) declara esse aroma Budista do jogo:

Monges da Montanha sentados jogando GO
debaixo dos bambus sob luz e sombras.
Ninguém os vê através das brilhantes folhas –
mas pode-se ouvir o clique de uma pedra aqui e ali.¹⁰

GO também já foi muito utilizado por sociedades asiáticas como um “modelo da guerra”. Há milênios diversos jogos já serviram como inspiração para o desenvolvimento de táticas de guerras, no entanto, provavelmente nenhum jogo se encaixou melhor no estilo de fazer a guerra da civilização chinesa como o GO o faz. Esse jogo foi utilizado por grandes guerreiros da Dinastia Han (206 a.C. – 220 d.C.), como pode ser visto no clássico chinês *O Romance dos Três Reinos*, e pelo grande comandante chinês Mao Tse Tung. Por diversas vezes as táticas desse jogo já foram comparadas as táticas de guerra do livro *A Arte da Guerra*, de Sun Tzu, que serve de base até hoje para diversos pensadores militares. Segundo David Lay May, doutor em Ciências Políticas pela Universidade do Colorado e especialista em teorias das Relações Internacionais e política Chinesa:

Os líderes políticos e militares do Estados Unidos estão familiarizados com jogos como xadrez, pôquer, boxe e futebol americano. Esses jogos refletem e influenciam a cultura americana, o pensamento estratégico, e a maneira dos americanos pensarem sobre as guerras. As idéias do ex-conselheiro de segurança dos EUA¹¹, Zbigniew Brzezinski, no livro *The Grand Chessboard: American primacy and its geostrategic imperatives* são um grande exemplo disso.

Uma característica comum desses jogos favoritos dos Norte-americanos é a centralidade na força física e nas suas aplicações. Embora esses jogos e a maneira dos EUA fazerem guerras envolvam muito o aspecto da força, esses aspectos também têm fraquezas. O ponto mais forte é a vantagem, Norte-Americana e Ocidental, nas suas competências e habilidades. O ponto fraco é

¹⁰ Space Control ..., p.168

¹¹ Sob a administração do Presidente Jimmy Carter.

a falta de habilidades em estratégias sofisticadas e estratagemas. A maneira dos Chineses de fazer a guerra e o jogo de GO têm muito a oferecer e ajudar aos Ocidentais a superarem as suas fraquezas. Como diz um provérbio chinês: pedras de outras colinas devem servir para polir a jade dessa colina. Os líderes dos EUA irão prestar um grande serviço a si mesmos aprendendo sobre o GO e a maneira como os Chineses fazem a guerra”.¹²

Em 1998 aconteceu uma partida na Associação Americana de Inteligência Artificial, uma demonstração da capacidade de um computador, chamado Handtalk, jogar GO contra uma americana do Novo México de 27 anos, Janice Kim, profissional em GO. Apesar de dar 25 pedras de vantagem para o computador, surpreendentemente a senhorita Kim ganhou o jogo e colocou Handtalk na mesma categoria que humanos iniciantes com apenas alguns meses de prática. Em 1997, um computador da IBM chamado Deep Blue ganhou do mestre de xadrez Gary Kasparov, sem nenhuma vantagem. Na época, os inventores do Deep Blue admitiram que não puderam criar um programa para vencer um mestre de GO, alegando ser muito difícil, “se não impossível”.¹³

Na maioria dos jogos, humanos são dominados pelos computadores. No entanto, GO é o último jogo de tabuleiro popular em que o computador continua sendo fraco contra um jogador profissional. Em 2011 os programas de computadores ainda estão longe de competir com os jogadores profissionais de GO. Atualmente os tabuleiros utilizados em campeonatos oficiais de GO são 19x19 grades, o que gera um cálculo das probabilidades envolvidas muito superiores ao que os processadores atuais podem alcançar.

O número de grades do tabuleiro de GO (Goban) variou conforme a época e o local. Mas tabuleiros desenterrados na China sugerem que os tabuleiros mais antigos, em sua maioria, eram 17x17 ou até 15x15. Embora o número de grades seja diferente nesses tabuleiros, é interessante reparar que há sempre um número ímpar. Há várias explicações para que o tamanho dos tabuleiros achados tenha variado ao longo do tempo, porém um motivo simples parece ser mais lógico, um número ímpar pode impedir que os jogos fiquem empatados¹⁴. Os chineses eram conhecidos na Antiguidade por começar jogando no centro do tabuleiro, e isso apenas é possível com um número ímpar de grades.

A explicação mais famosa a respeito do número de interseções que um tabuleiro de GO contém talvez esteja em *Qijing Shisanpian (O clássico do GO em treze capítulos, 1050 d.C.)*,¹⁵ um

¹² LAI, David. Learning from the stones: A GO approach to mastering China's strategic concept, *Shi*, 2004. p. 27.

¹³ HAMBY, Gary W. e LAI, David. *East meets west: an ancient Game sheds new light on US-Asian Strategic Relations*. p. 3.

¹⁴ Para mais informações sobre a história do *Komi* ver: <http://senseis.xmp.net/?Komi#toc4>

¹⁵ <http://www.figg.org/areafile/qjssp.pdf>

dos textos mais conhecidos sobre GO produzido pela literatura chinesa. Nesse texto, que se refere a um tabuleiro 19x19, está escrito na introdução do primeiro capítulo: O número dez mil se origina do Um. Consequentemente as trezentos e sessenta interseções do tabuleiro de GO também têm o seu Um. O Um é o princípio gerativo dos números e é considerado como uma estaca que produz os quatro pontos cardinais.¹⁶

Nesse contexto, o centro do tabuleiro seria o melhor lugar para jogar a primeira pedra. No entanto, isso contraria o ponto de vista do GO moderno, que valoriza a eficiência das jogadas, e contraria também os *kifus* de jogos antigos, mesmo jogos da época de *Qijing Shisanpian*. Na época em que o texto foi escrito o GO era jogado basicamente da mesma maneira que é hoje em dia e não encontramos registros de jogos que desenvolvam táticas focando o centro. No entanto, no capítulo 4 de *Qijing Shisanpian*, também podemos ver a “importância do centro”: “no caminho do GO, é importante ser cuidadoso e preciso. Um jogador habilidoso terá sucesso ao ocupar o centro do tabuleiro, o jogador experiente ocupará os lados, e o jogador mediano se encontrará nas esquinas. Esses são os métodos eternos de se jogar”.¹⁷

Jogar no *tengen* (ponto central) e fazer com que essa jogada influencie nas outras partes do tabuleiro é algo que demanda bastante habilidade do jogador. É necessário entender o tabuleiro não como uma coleção de partes separadas, mas como um todo. É preciso ser um jogador muito habilidoso para usar o centro como apoio para outras partes tornarem-se territórios. Entender o relacionamento do centro com as outras partes é algo que até profissionais tem dificuldades. Um jogador que muito influenciou em relação a novas táticas focando o centro foi Honinbo Dosaku. Apesar disso não há nenhum jogo registrado em que Honinbo tenha jogado no *tengen* na abertura do jogo.

A questão é se esse tipo de conhecimento sobre o centro teria possivelmente existido quando *Qijing Shisanpian* teria sido escrito. Para responder essa pergunta, o estudo de Moon, em *Baduk ui Balkyun* (Descoberta do GO), é essencial. De acordo com Moon, o pioneiro que descobriu o uso do tabuleiro não como uma coleção de partes separadas, mas como um todo, foi Dosaku. Dosaku acreditava que cada movimento no GO tem que ser feito através da consideração de todo o contexto. Assim, o GO moderno superou um olhar mais “local” para ver todo o tabuleiro devido a essa mudança de pensamento de Dosaku. No entanto, de acordo com Go Seigen, mesmo a nova perspectiva de Dosaku, chamada “revolução paradigmática” por Moon, “não estava livre da tendência comum da época, que dava prioridade a ganhar uma certa vantagem com o custo de

¹⁶ NAM, Chihyung. *Sunjuang and the origin of baduk*. Seoul: Universidade Myongji da Coreia do Sul. p. 6.

¹⁷ NAM, Chihyung. *Sunjuang and the origin of baduk*. Seoul: Universidade Myongji da Coreia do Sul. p. 4.

relegar influência (no centro) para outro tempo.” Podemos observar que algumas discussões sobre táticas de GO podem perpassar séculos sem terem uma resposta definitiva.

Nas regras do GO as pedras pretas começam o jogo e, por isso, as pretas tem uma certa vantagem em relação as brancas. Para compensar essa vantagem foi estabelecido que as brancas tivessem certa vantagem de pontos acordada antes da partida. Apesar de encontrarmos alguns jogos utilizando essa compensação no século XIX, foi somente na primeira metade do século XX que o *Komi*, como é denominada essa vantagem, começou a ser utilizado em jogos oficiais. O primeiro campeonato em que o *Komi* foi utilizado ocorreu em 1907. Muitos valores foram experimentados até que o valor de 4,5 se tornou padrão na década de 1940. Porém muitos consideraram que as pretas ainda tinham uma vantagem em relação às brancas e por volta da década de 1960 o *Komi* ficou estabelecido em 5,5 por países como China e Japão pelo resto do século XX. No começo do século XXI o *Komi* foi aumentado novamente, para 6,5 no Japão e 7,5 na China.



Na imagem, Sai escuta falar sobre o *Komi* pela primeira vez no mangá *Hikaru no GO*. (Imagem de Takeshi Obata, ligeiramente adaptada por Thainá Xavier Margalho)

No GO é utilizada uma classificação que permite aos jogadores estabelecerem vantagens concedidas a um adversário mais fraco (*handicap*)¹⁸ para tornar o jogo mais equilibrado. Este sistema tem para os principiantes a classificação de 30º *kyu*, classificação essa que vai diminuindo de *kyu* à medida que o jogador se torna mais experiente. Ao chegar a 1º *kyu* o jogador está perto de se tornar mestre, onde fica com a classificação de 1º *Dan*. Tal como nas artes marciais, existe depois

¹⁸ No GO essa vantagem significa que o jogador mais fraco irá começar com algumas pedras a mais no tabuleiro que serão colocadas antes do início do jogo.

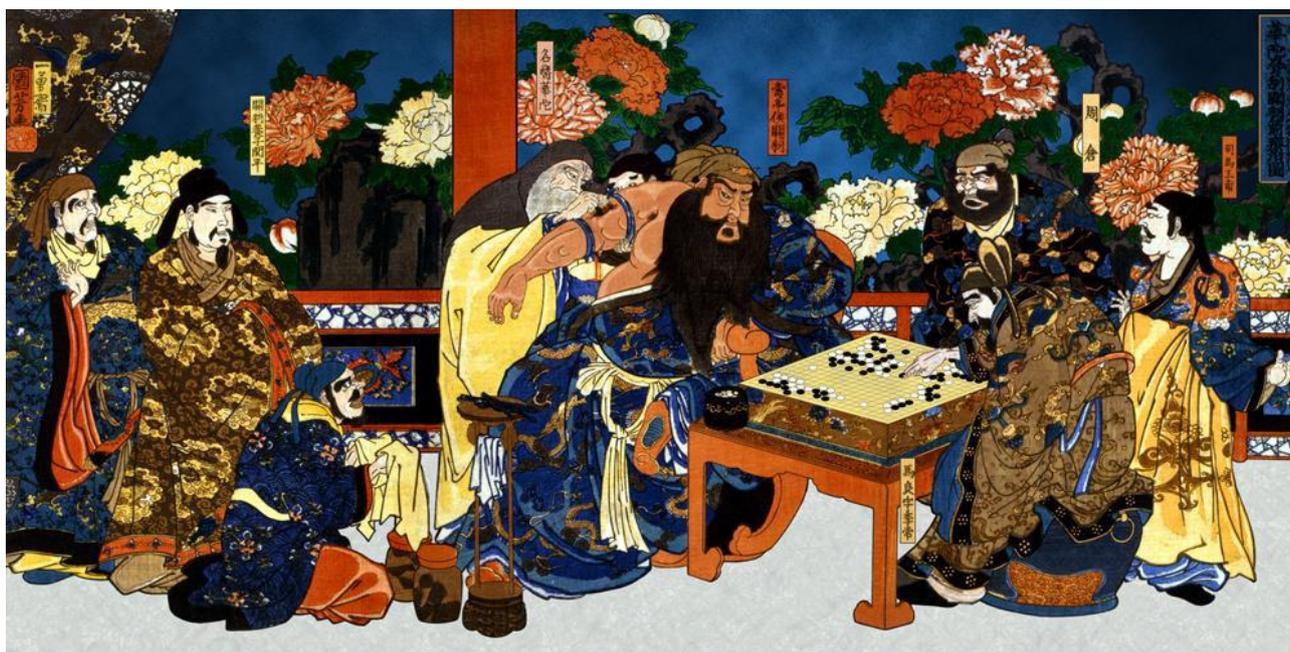
uma classificação para mestres, a qual vai incrementando de *Dan*, sendo 7º *Dan* a maior classificação para um jogador amador, indo essa classificação até 9º *Dan* para jogadores profissionais – embora exista uma grande diferença entre um 1º *Dan* amador e um 1º *Dan* profissional.

No ano de 1982 foi fundada a Federação Internacional de GO (IGF) a partir de 29 membros fundadores (Argentina, Austrália, Áustria, Brasil, Canadá, China, República Checa, Dinamarca, Finlândia, França, Alemanha, Hong Kong, Hungria, Itália, Japão, Korea, Holanda, Nova Zelândia, Noruega, Filipinas, Polônia, Romênia, Singapura, Espanha, Suécia, Suíça, Reino Unido, E.U.A., Iugoslávia). Hoje em dia a Federação conta com 71 membros, composta por países de todos os continentes. Com 35 países-membros da Europa, 16 da Ásia, 15 das Américas, 3 da África e 2 da Oceania, a IGF hoje conta com cerca de 40 milhões de jogadores espalhados pelo mundo, a grande maioria na Ásia.

Uma curiosidade é que o astronauta norte-americano Daniel Barry e o astronauta japonês Koichi Wakata foram os primeiros humanos a jogar GO no espaço; por essa realização, Barry recebeu um prêmio honorário da Nihon Kiin, o título de *Ni Dan*, fazendo de Barry um dos quatro jogadores de GO a receber tal prêmio. Barry e Wakata usaram um equipamento de GO especial, cujo nome era GO Espacial, planejado por Wai-Cheung Wilson Chow.

HISTÓRIA DO GO NA CHINA

Sentia-me extremamente feliz por ter nascido em um país cuja história já tinha 5.000 anos, escreveu o Dr. Li Chi, da Universidade Nacional de Taiwan, na introdução de sua pesquisa sobre os inícios da civilização chinesa.¹⁹ Visto que os registros e artefatos mais antigos relacionados ao GO foram encontrados na China e que vários dos legendários contos sobre a origem do jogo envolvem imperadores chineses é de comum acordo, até que se prove o contrário, que o GO teve origem na China.



GO é uma das principais artes milenares da China que ainda permanece sendo um grande símbolo da cultura chinesa em pleno século XXI. Desde o Período das Primaveras e dos Outonos (722-481 a.C.), cujo nome advém dos *Anais das Primaveras e dos Outonos*, até o Período dos Reinos Combatentes (475-221 a.C.) em diante, GO tem sido um jogo popular na cultura Chinesa. Durante mais de dois mil anos, muitos imperadores, políticos de altos cargos, oficiais e militares chineses foram especialistas em GO. A lista incluiu Liu Bang, fundador da Dinastia Han do Ocidente (206 a.C.-24 d.C.), Cao Cao, chefe de um dos Três Reinos, Su Che, Lu Fan, Xhuge Jin e Lu Shin, todos políticos e militares de alto postos do estado Wu dos Três Reinos, Jin Wu Di, fundador da Dinastia Jin Ocidental, Wang Dao, primeiro ministro da Dinastia Jin Oriental, somente para nomear alguns.

¹⁹ CAMPBELL, Joseph. *As máscaras de Deus – mitologia oriental* (tradução Carmen Fischer). São Paulo: Palas Athena. p. 376.

De acordo com a lenda mais conhecida sobre a origem do GO, o imperador Yao (2357-2255 a.C.) inventou o GO para instruir seu filho Dhan Zhu. Apesar dos historiadores darem pouca credibilidade a essa história, essa lenda ainda é muito citada para enfatizar a antiguidade da origem do jogo e também para ressaltar a origem nobre do jogo, que teria sido inventado na corte de imperadores chineses.

Também é lembrado que o filho do imperador Shun (2255-2205 d.C.), Shang Jun, não era muito inteligente e por isso o imperador inventou e utilizou o jogo GO para poder ensinar a seu filho lições úteis sobre a vida. No entanto há várias lendas sobre a origem do GO e do porque ele foi inventado. Segundo a Enciclopédia Britânica esse jogo de tabuleiro foi inventado na China por volta do ano 2356 a.C.; a Enciclopédia Americana diz que foi no ano de 2300 a.C., mas não há muitas fontes confiáveis sobre qualquer coisa relacionada a história da China antes de Confúcio. Segundo Joseph Campbell:

Na verdade, é surpreendente quão pouco sabemos dos escritos chineses anteriores ao período de Confúcio (551-478 a.C). E o que para alguns talvez seja ainda mais surpreendente é o fato de que do período de Confúcio em diante houve tamanha adulteração de textos que os cientistas mais eruditos, sejam da Europa, Japão ou da China, ficaram impossibilitados, até agora, de reconstruir com segurança até a obra do próprio Confúcio — para não mencionar qualquer sabedoria, seja mítica, filosófica ou outra, que possa ter havido antes.²⁰

A referência mais antiga sobre o GO encontra-se no *Zuo Zhuan*, um trabalho escrito no século IV a.C. no estado de Qi, na região nordeste da China na península de Shandong. Nesses escritos, a denominação *Yi* é usada para se referir ao jogo. A parte que se refere ao GO conta a situação de um ministro de alto posto que estava em conflito entre as obrigações do trabalho e o dever para com a família, entre o ano 547-8 a.C. Seu dilema foi comparado a um jogador de GO que não tem um plano. Na maioria dos textos anteriores a Dinastia Han (206 a.C.-220 d.C.), GO era relacionado a práticas divinatórias e à magia, de maneira depreciativa. Dizem que Confúcio e Mêncio teriam criticado o jogo, mas o que ele teria dito não é nada preciso. No entanto, isso é significativo por causa da recente descoberta do tabuleiro mais antigo de GO – um tabuleiro de cerâmica todo riscado com diferentes tamanhos em cada lado e datado de pelo ou menos 141 a.C. Apenas 120 anos após a última citação de Confúcio que menciona um mestre de GO.²¹

GO ganhou grande prestígio na China durante a Dinastia Tang (618-907 d.C.). O governo

²⁰ CAMPBELL, Joseph. *As máscaras de Deus – mitologia oriental* (tradução Carmen Fischer). São Paulo: Palas Athena. p. 296.

²¹ SHOTWELL, Peter. *To Be of Good Heart: A Re-dating and Re-Interpretation of How Wei-Qi was Used by the Confucian Writers of the Zuo Zhuan, the Analects, and the Mencius*. p. 2.

desta dinastia estabeleceu na Academia Imperial uma categoria de alto posto para o GO, no mesmo nível que a pintura e a caligrafia. Foi durante essa época que o mestre de GO Wang Jixin lançou um dos clássicos do GO, os *Dez comentários sobre o GO*. Mas, pode-se dizer que o GO começou a receber boa fama, de fato, apenas durante a Dinastia Song (960 – 1279 d.C.).

Foi durante a Dinastia Song que um grande clássico sobre o GO, o livro *Qijing Shisanpian* (*Treze tratados na Arte do GO*), foi escrito. Nesse trabalho, o autor faz uma análise profunda sobre as estratégias utilizadas no GO, comparando o jogo à arte da guerra. O autor deve ter consultado o livro de Sun Zi (Sun Tzu), *A Arte da Guerra*,²² porque o seu trabalho, assim como *A Arte da Guerra*, também possui treze capítulos. Os treze capítulos de *Arte do GO* incorporam filosofia, política e pensamentos militares chineses. A filosofia do Ying e Yang, as ideias do taoísta Yi Jing, e os pensamentos militares de Sun Tzu estão todos bem misturados na *Arte do GO*. Talvez a principal realização de *Qijing Shisanpian* foi tentar estabelecer um certo padrão moral para os jogadores de GO, com o objetivo de superar as críticas anteriormente relacionadas ao jogo.

Apesar do crescente interesse sobre os jogos eletrônicos e a indústria de guerra no século XXI, fica claro que a comparação entre jogos e táticas militares não é novidade e é muitíssimo mais antiga que os vídeos games, como é demonstrado no excelente livro de Ed Halter, *De Sun Tzu ao Xbox: guerra e videogames*, de 2006. O caso do jogo GO é particularmente esclarecedor por causa do seu relacionamento com as táticas de guerra atuais. Segundo Gonzalo Frasca:

O livro mais famoso de Sun Tzu, *A Arte da Guerra* (datado do século VI a.C.) é o manual de guerra mais antigo do mundo. Como Halter argumenta – seguindo o historiador de GO Peter Shotwell (2003) – o livro *A Arte da Guerra* tem sido usado por jogadores de GO mesmo que não tenha sido escrito com esse propósito. A situação inversa também é verdadeira, de acordo com Halter:

[...] um estudioso chinês do século I a.C. notou que “as pessoas tem um jogo chamado *weiqi*, que é bem parecido com a “arte da guerra” – implicando que o jogo em si funcione como um guia militar.

Isso não é surpreendente de acordo com Shotwell, porque há semelhanças estruturais entre o jogo e as estratégias militares chinesas:

[...] GO é conhecido como “jogo de cercar” em chinês, e, ao contrário de muitas outras culturas, cercar é a base das técnicas chinesas de guerra, que foram baseadas nas estratégias usadas desde 5000 a.C. nos jogos de caças de animais.²³

²² Escrito por volta do século IV a.C.

²³ FRASCA, Gonzalo. *Play the message*. Dinamarca: IT University of Copenhagen, 2007. p. 15.

Também existe na tradição chinesa vários contos sobre pessoas que perderam a noção do tempo por estarem assistindo ou jogando uma partida de GO. Entre as várias lendas existentes, a lenda do “Machado Apodrecido” talvez seja uma das mais famosas. Essa história conta que certo Wang Chih, um lenhador, havia saído para buscar lenha na floresta. De repente, Wang se sentiu perdido e então avistou dois anciãos jogando GO com um tabuleiro sob uma pedra. Ele ficou fascinado com o jogo e deixou seu machado de lado para poder assistir a partida. Um dos jogadores lhe deu algo para mastigar, e então ele não sentiu mais nem fome e nem sede. Wang entrou em uma espécie de transe e quando o jogo acabou ele achou que havia passado uma ou duas horas assistindo a partida. Quando ele deu por si os dois homens não estavam mais lá e o seu machado estava podre e tinha crescido uma grande barba em seu rosto. Quando ele voltou para sua vila, notou que ninguém mais o conhecia e que cerca de cem anos haviam se passado. Seus descendentes disseram que o bisavô havia saído para catar lenha e que havia se perdido na floresta e desaparecido.²⁴

Quando o jesuíta europeu Matteo Ricci (1552 – 1610), considerado o primeiro europeu a relatar sobre o GO, descreveu o jogo na China, ele relatou que os bons jogadores de GO eram apreciados por todo mundo e que eram convidados a todos os lugares. Ou seja, na época da visita desse jesuíta, GO ainda era um jogo de grande prestígio na China e continua sendo até hoje um dos grandes orgulhos da cultura desse país.

²⁴ <http://senseis.xmp.net/?XuanxuanQijingProblem149>

O FLORESCIMENTO DO GO NO JAPÃO

Na terra do sol nascente, assim como na China, este jogo recebeu alta consideração, primeiramente dentro da alta sociedade, recebendo status de uma das artes que a elite Japonesa deveria cultivar (provavelmente por influência da sociedade chinesa) e segundo tornando-se um jogo popular entre as mais diversas camadas da sociedade japonesa. Na China, o GO não foi tão beneficiado pelas constantes ajudas do governo como foi no Japão, e, historicamente, não foi tão difundido pela população de forma geral. A “Era de ouro do GO” encontra-se no período Tokugawa (1603-1868 d.C.), época em que encontramos o auge das evoluções táticas do jogo e a criação do cargo de Ministro do GO (*Godokoro*) que durou ao longo do período Tokugawa e atingiu grande importância política no Japão.

Não há dúvidas que o Japão é o país que mais tem auxiliado no fomento do GO para o resto do mundo nas últimas décadas. O principal auxílio japonês para o desenvolvimento do jogo pode ser visto com a organização do Primeiro Torneio Amador de GO em 1979, financiado pelo governo japonês, pela Nihon Ki-In e pelas companhias de transportes aéreos japonesas. Esse evento atraiu profissionais altamente qualificados e autoridades do GO de todas as partes do mundo. A realização desse torneio conduziu para a fundação da Federação Internacional de GO que aconteceu no dia 18 de março de 1982.

A tradição japonesa nos diz que o GO foi introduzido no Japão por volta do ano 740 d.C. por Kibi no Makibi, um encarregado de negócios diplomáticos que havia permanecido na sede da corte da Dinastia Tang, na China, entre os anos 717 d.C e 735 d.C.²⁵ Kibi Daijin (ministro Kibi, como ficou conhecido posteriormente) teria aprendido o jogo com os chineses e o levado aos japoneses quando retornou ao Japão. Isso teria ocorrido durante o período Nara (710-784 d.C.). A China exercia um grande fascínio nos japoneses dessa época, e esses importaram vários elementos da cultura chinesa, como por exemplo: a escrita, a religião (budismo), tecnologia, organização administrativa do estado e, inclusive, o modelo urbanístico. Quioto, a nova capital do império japonês, foi construída aos moldes de Ch'ang-an, a capital chinesa.

No entanto, no período Asuka (592 D.C.-710 D.C.), mais especificamente nas *Crônicas da Dinastia Sui* e no *Estatuto Taiho*, encontramos referências sobre o GO.²⁶ Ou seja, o jogo já estava

²⁵ <http://www.nihonkiin.or.jp/lesson/knowledge-e/history02.htm>

²⁶ O Estatuto Taiho foi promulgado em 701 D.C. Este Estatuto consistia em um código penal e de regras administrativas sobre política, escolas, terras, status sociais, entre outras questões. Essas leis foram traçadas com o objetivo de construir um país forte e organizado como foram a Dinastia Sui e Tang na China.

presente na sociedade japonesa antes do ministro Kibi. Provavelmente os escritos de Kibi, que afirmou que o GO era muito popular na corte chinesa, influenciaram na propagação do GO em meio à elite japonesa.

O primeiro registro do uso do caractere “GO” está no *Kojiki*, um livro escrito por Ō no Yasumaro a pedido da Imperatriz Gemmei, em 712 d.C. Este é o livro de crônicas mais antigo do Japão. O *Kojiki* é uma coleção de mitos baseados nas práticas shintoístas e também conta histórias sobre os primeiros imperadores japoneses (apesar do conteúdo histórico desse texto ser bastante duvidoso). O GO também aparece em alguns famosos trabalhos literários do período Heian (794-1192) como: o *Kokin Wakashu* (*Coleção de poemas japoneses novos e antigos*), compilada pelo famoso poeta Ki no Tsurayuki, *O Conto de Genji*, escrito por Murasaki Shikibu, e o *Livro de Cabeceira*, escrito por Sei Shonagon. Essas obras mostram como o GO era bem popular no dia-a-dia da aristocracia japonesa. O imperador Daigo (885-930 d.C.) era conhecido pela sua paixão pelo jogo e há uma lenda de uma partida realizada entre ele e o melhor jogador de GO do Japão da época, Kanren Shonin, em que apostou-se um travesseiro de ouro.

Os tabuleiros de GO mais antigos encontrados no Japão datam do período Nara e podem ser vistos num complexo de templos budistas, localizados na cidade de Nara. Em uma casa de tesouros chamada Shosoin estão guardados os artefatos do imperador Shomu (701-56 d.C.) e da imperatriz Komyo (701 -760 D.C.) e junto aos itens do casal real também estão registros e artefatos da época dos imperadores, incluindo três *gobans* e quatro grupos de pedras de GO.

O período que vai do fim do século XV ao fim do século XVI é conhecido na história japonesa como *Sengoku Jidai*, uma época bastante conturbada em que a corte imperial estava fraca e dividida e diversas guerras ocorrem pelo o país. Algumas poderosas famílias haviam tomado para si grande parte das terras do país e eram soberanos nos seus domínios:

As hierarquias regionais estavam completas, mas a hierarquia nacional estava sem um ponto de referência, desde que nem o Imperador nem o Xógum estavam aptos a impor suas vontades sobre os lordes regionais, que, ainda que fossem obrigados a professar lealdade ao trono e inclusive ao xogunato, eram de fato soberanos autônomos, donos de suas próprias terras, comandando seus próprios vassallos, mantendo seus próprios exércitos e fazendo cumprir suas próprias leis.²⁷

Entre 1574 e 1600, o Japão foi efetivamente reunificado sob os esforços de três grandes generais: Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi e Ieyasu Tokugawa. Nobunaga foi um senhor de um grande domínio territorial no Japão e grande estrategista militar do período Sengoku. Filho de um

²⁷ SANSON, G. B. *Japan: A short Cultural History*. Stanford University Press: Stanford, 1978. p. 404.

lorde militar, Nobunaga traçou alianças e conseguiu aumentar o exército e as terras que recebera de seu pai. Depois que o xógum Yoshiteru Ashikaga foi assassinado em 1565, Nobunaga estava tão poderoso que foi convidado para auxiliar na disputa de quem deveria ser o próximo xógum. Nobunaga aproveitou-se da situação de fragilidade do poder central e capturou Quioto em 1568 e, posteriormente, derrotou o último xógum da dinastia Ashikaga, Yoshiaki, em 1574.²⁸ Toyotomi Hideyoshi, que unificou o Japão em 1590, e Tokugawa Ieyasu, que fundou o xogunato Tokugawa em 1603, eram seguidores leais de Nobunaga.

Entre 1574 e 1853, o Japão notavelmente mudou. Primeiro, uma sucessão de três brilhantes generais colocou um fim na briga dos lordes locais e conduziram a uma efetiva síntese política – a combinação de diversas partes se tornou uma singularidade, um todo unido. Então o Japão lentamente, mas firmemente, mudou de uma sociedade em que o samurai comandava a sociedade para uma sociedade em que os samurais eram forçados a dividir o poder com ricos mercadores das cidades e poderosos camponeses do interior. Apesar de efetivamente isolado das outras nações do mundo após 1636, o Japão continuou desenvolvendo uma sofisticada economia e uma rica e variada cultura.²⁹

Oda Nobunaga era um grande admirador do GO e decidiu encontrar o jogador mais forte do Japão para que fosse seu mestre. Após várias referências distintas, Nobunaga encontrou um monge budista do grupo Nichiren,³⁰ Kanō Yosaburō, posteriormente conhecido como Honinbo Sansa, o fundador da casa Honinbo. O nome Honinbo tem origem num sub-templo no complexo do templo Jakkoji, em Kyoto, onde Nikkai,³¹ o primeiro Honinbo, morou. Nobunaga se referia a Nikkai como “Meijin” que significa esperto, grande homem ou iluminado. Depois que Oda Nobunaga morreu assassinado, em 1582, Toyotomi Hideyoshi ocupou o seu lugar entre os líderes guerreiros do Japão e também adotou Nikkai como seu mestre de GO.

Em 1588 Hideyoshi ordenou que todos os melhores jogadores tomassem parte em um torneio para determinar suas categorias. Nikkai ganhou esse torneio e a partir desse momento todos os jogadores deveriam jogar com negras todas as vezes que desafiassem Nikkai, a quem se outorgou um saldo anual como prêmio. Pelas partidas que sobrevivem de Nikkai acredita-se que

²⁸ FROST, Peter K. *The golden age of China and Japan*. Ohio: Bell & Howell, 1971. p. 210.

²⁹ FROST, Peter K. *The golden age of China and Japan*. Ohio: Bell & Howell, 1971. p. 210.

³⁰ Nichiren é um ramo do Budismo Mahayana baseado nos ensinamentos do monge japonês Nichiren (1222-1282). Não há dúvidas de que Nichiren jogava GO, já que pode ser encontrada uma referência sobre isto em um livro de sermões escrito pelo próprio Nichiren. Para mais informações olhar em: <http://www.nihonkiin.or.jp/lesson/knowledge-e/>

³¹ Nikkai era o seu nome segundo o seu darma.

ele era tão forte como um 5º ou 6º *Dan* amador hoje em dia.³²

Não é surpreendente que Oda Nobunaga tenha encontrado Nikkai em um templo Budista. O GO representa os conceitos Budistas de várias formas. Cada peça tem o mesmo valor e devem ser utilizadas da mesma maneira. As peças são colocadas no tabuleiro e não devem se mover a menos que sejam capturadas (mortas) e então removidas do tabuleiro. Isso representa as ciladas individuais da vida. Não há maneiras de escapar do “círculo de sofrimento” ao não ser pela morte (ou pela iluminação, que discutiremos depois). As peças ganham uma “vida temporária” simplesmente por serem colocadas sobre o tabuleiro (nascimento). No entanto, assim como um bebê recém-nascido precisa de proteção dos seus parentes e as pessoas precisam formar comunidades com o objetivo de lidarem com as mudanças da natureza, assim também as peças de GO precisam formar comunidades com objetivos de garantir a sobrevivência.

Uma única peça será eventualmente capturada se ficar isolada de um “grupo amigo” (amigo é designado pela cor, branco e preto, dependendo do contexto). Na verdade, é necessário um mínimo de seis peças para garantir uma comunidade segura. E essas seis peças devem ter o correto relacionamento em função de fazer um “grupo vivo”, caso contrário todas as seis pedras podem ser capturadas. Comunidades muito grandes podem não resistir e serem capturadas se houver falhas por causa dos relacionamentos incorretos. Em outras palavras, a comunidade deve praticar “pensar corretamente” se quiser sobreviver. Apenas ficar junto não garante a segurança. O processo de aprendizado para o estudante de GO assemelha-se ao processo da vida por si mesma. Pelo fato das regras do jogo serem muito simples, quase todo mundo pode aprender e jogar o GO. A vida oferece a mesma oportunidade – qualquer um, em virtude de ter nascido, pode “jogar”.³³

O processo de reunificação do Japão foi completado em 1600 por Tokugawa Ieyasu, que se tornou xógum em 1603. No século XVII, com a morte de Hideyoshi o poder foi conquistado, depois de muitas batalhas, por Ieyasu, que passou a ser o xógum, dando origem à Era Tokugawa. Ieyasu fora escolhido pelo imperador, entre os grandes senhores de terras, para comandar o Japão. A família Tokugawa conformou uma verdadeira dinastia no interior do xogunato; passou a governar em nome do imperador, detendo todo o poder do Japão por mais de 250 anos. Como primeiro administrador dessa dinastia, Ieyasu introduziu no país uma forma de governo voltada para uma política de desenvolvimento interno, cuja meta era a criação de um país agrícola autossuficiente em seu território, socialmente estratificado num contexto de perfeita paz interna e ao abrigo de qualquer contato com o exterior.

³² PERNIA, Horacio. Las Escuelas de GO. *Nikkai*, 2004. p. 8

³³ BROWN, Ernest. Go: The study of Buddhist ideals. *The American Go Journal* Volume 24:1, 1990. p. 1.

Como seus predecessores, Tokugawa Ieyasu também era um entusiasta jogador de GO, e ficou conhecido como o maior patrono do GO de todos os tempos. O xógum que inaugurou a dinastia Tokugawa tomou várias medidas para assegurar o desenvolvimento futuro do jogo. Ieyasu auxiliou a criação das Quatro casas de GO (Honinbo, Yasui, Inoue e Hayashi) além de criar o cargo de Ministro do GO (*Godokoro*) e estabelecer os Jogos do Castelo. O primeiro Jogo do Castelo foi realizado em 1626. Em 1664, esses jogos se tornaram anuais e o último jogo aconteceu no ano de 1863. Honinbo Shusaku (1829-1862), considerado por muitos o melhor jogador de GO de todos os tempos, ficou muito conhecido por sua invencibilidade nas dezenove partidas que disputou nos Jogos do Castelo. Shusaku recebeu a acunha de Invencível e, junto a Honinbo Shuwa, ficou conhecido como um dos grandes jogadores da Era de Ouro do Go.³⁴



Assim como na China, o GO no Japão permaneceu por séculos como um mero passatempo da aristocracia, até o súbito florescimento durante o período Edo (1603 – 1867). Muitos dos líderes militares da época eram aficionados – no sentido de que GO fornecia um excelente treino para táticas e estratégias militares – e não era surpreendente que o patronato do jogo tenha prosperado. Quatro grandes escolas, todas patrocinadas pelo Estado, foram estabelecidas durante o século XVII, assim como o sistema de ranqueamento utilizado até hoje e a posição suprema de Meijin, ou mestre de GO do xógum. Meijin Dosaku (que morreu em 1702), o quarto líder da escola Honinbo, foi considerado por muitos japoneses o melhor jogador de todos os tempos. Apesar de haver registros de somente 153 partidas de Dosaku, ele é conhecido por ter alcançado os maiores avanços na teoria

³⁴ <http://senseis.xmp.net/?GoldenEraOfGo>

do jogo desde a invenção do GO.³⁵

No começo do século XVII, quatro escolas de GO foram estabelecidas: a Honinbo (da qual Nikkai se tornou líder, mudando seu nome para Honinbo Sansa), Inoue, Yasui e Hayashi. Essas casas competiam na procura do jogador mais talentoso e devotaram muito esforço para o estudo e o desenvolvimento da teoria do GO e técnicas para superar uns aos outros. Em torno do mesmo ano, em 1603, Tokugaya Ieyasu uniu o Japão sob o xogunato Tokugawa. O seu governo concedeu salários para as quatro casas de GO, estabelecendo o cargo público de *Godokoro* (ministro do Go), ocupado por Honimbo Sansa até sua morte em 1623, e instituiu os anuais Jogos do Castelo jogados na presença do Xogum.³⁶

As Quatro Escolas se estabeleceram em Edo (cidade que viria a se tornar Tóquio) e teriam grande influência na forma como o GO seria jogado nos próximos séculos. O cargo de Godokoro e o título de Meijin ganharam grande importância na política japonesa, como é possível observar na disputa do título de Meijin entre o décimo segundo Honinbo, Jowa (1787-1847) e Genan Inseki (1798-1859), da escola Inoue. Jowa ganhou o título de Meijin sem jogar nenhuma partida pela promoção, e dizem que Genan era melhor do que o Honinbo, pois ganhou a maioria dos jogos que disputou contra Jowa ao longo da vida.

A política de Ieyasu de apoio aos profissionais de GO foi mantida pelos seus herdeiros até a Restauração Meiji, em 1868. É interessante notar que nesse mesmo período um jogo chamado Shogi, mais conhecido no Ocidente como xadrez japonês, também recebia auxílios do governo.

No período Edo (a Era Tokugawa), o Shogi e o GO eram patrocinados pelo xogunato Tokugawa. Em 1612, o xogunato baixou uma lei que dava um auxílio financeiro aos melhores jogadores de Shogi (os mestres do Shogi também recebiam o título de Meijin). Durante o reinado do oitavo xógum, Tokugawa Yoshimune, acontecia uma vez ao ano os torneios de Shogi jogados no Castelo, que eram realizados no décimo sétimo dia do Kannazukim, correspondente ao dia 17 de Novembro, que é o Dia do Shogi no calendário moderno.

Com o passar do tempo surgiram outras escolas de GO, consideradas escolas menores e que sempre estavam relacionadas às quatro escolas oficiais. No entanto, essas escolas menores também conseguiram certa influência chegando até a ter alguns jogadores mais talentosos que chegaram a ser aceitos para participar dos Jogos do Castelo, contribuindo assim para manter o alto nível dessas competições.

³⁵ Go – The Game to beat all games: The most intellectually testing game ever devised? Publicado no jornal *The Economist*, em Dezembro de 2004. p. 2.

³⁶ <http://senseis.xmp.net/?JaredBeck%2FDevelopmentOfGoEarlyHistory>

Com o início da Era Meiji, em 1868, vê-se o fim da “Era de ouro do GO”, período em que o jogo chegou ao auge do seu desenvolvimento teórico.³⁷ As escolas de GO perderam o apoio do governo e, uma por uma, se viram obrigadas a fechar as portas. Os chefes das Quatro Casas e seus pupilos se encontraram sem rumo em um mundo onde tradições antigas foram deixadas de lado.³⁸

Pressionado pelos Estados Unidos o xogunato foi forçado a abrir o país ao comércio externo, assinando tratados comerciais entre 1858-1866. Em 1863, concedeu aos Estados Unidos a cláusula de nação favorecida, sendo seguida pelo Reino Unido. Assim, em 1867, o xógum, com o poder em questionamento e pressionado pelos senhores de terras, fiéis ao imperador, entregou o poder. Com a sua renúncia, o poder imperial foi restituído a Mutsuhito Ishin Meiji. Iniciava-se, dessa forma, uma nova era de transformações sociais para o Japão.

O fim do xogunato Tokugawa deu espaço para um intenso projeto de modernização e abertura para o exterior durante a era Meiji. Apesar da reforma agrária, a mecanização da agricultura desempregou milhares de camponeses. Outros milhares de pequenos camponeses ficaram endividados ou perderam suas terras por não poder pagar os altos impostos, que, na era Meiji, passaram a ser cobrados em dinheiro, enquanto antes eram cobrados em espécie (parte da produção agrícola).

Os profissionais de GO, que acabaram ficando sem o auxílio financeiro do governo, se juntaram em uma tentativa de unificar o GO no Japão. Em 1924 deu-se a criação de uma Associação japonesa de GO, a Nihon Ki-In. Os objetivos dessa Associação eram: manter crescente a atividade de amadores e profissionais de GO no Japão, financiar a propagação do jogo em outros continentes, emitir diplomas para jogadores amadores e contribuir para inovações no mundo do GO, como por exemplo: estabelecer limite de tempo nos jogos profissionais ou a inclusão do sistema de ranqueamento Oteai.³⁹

A Nihon Ki-In (literalmente “Instituto de GO do Japão”) é a principal organização de GO japonesa. Quando o nome japonês não é usado geralmente se referem a essa associação, nas publicações em inglês, como a Associação Japonesa de GO. A Nihon Ki-In foi fundada em Tóquio em Julho de 1924. O principal motivo foi o terremoto de Kanto, que causou uma grande miséria financeira entre os grupos de GO da época. O barão Okura Kishichiro foi o primeiro patrono da nova organização, investindo ¥100,000 na construção de um novo salão em Tameike,

³⁷ BOZULICH, Richard. The magic of Go. *The Yomiuri Shimbun*, 1999. p. 5.

³⁸ BOZULICH, Richard. The magic of Go. *The Yomiuri Shimbun*, 1999. p. 5.

³⁹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Oteai>

Akasaka, completado em abril de 1926, e além disso auxiliando com ¥1,000 por mês até 1937.⁴⁰

Durante a Segunda Guerra Mundial, sua sede se incendiou, prejudicando muito seu funcionamento. Após a guerra, Kensaku Segoe e Kaoru Iwamoto (o mesmo fundador da Nihon Ki-In do Brasil) trabalharam para sua reconstrução, auxiliado posteriormente por Seigen Go, até conseguirem que tudo funcionasse de acordo. Em seguida, houve a fundação da Kansai Ki-In que afetou a estrutura do GO no Japão. Mas até hoje a Nihon Ki-In continua sendo o quartel-general do GO no Japão, tendo importante posição no mundo do GO.⁴¹

Shusai, o último chefe da escola Honinbo, permitiu que o título de Honinbo fosse disputado em uma competição anual, organizada pela Nihon Ki-In. A última partida de Honinbo Shusai ficou imortalizada em um romance do autor japonês Yasunari Kawabata cujo título é o *Mestre do GO*. Esse último confronto de um tradicional herdeiro da casa Honinbo se deu contra o jovem Kitani Minoru (chamado no livro com o nome fictício de Otake). Kawabata ficou encarregado de escrever uma crônica diária do andamento da partida para o jornal Mainichi Shinbun, e alguns fragmentos do livro são versões extraídas de passagens originais de sua coluna no jornal. O livro é uma crônica não só da partida, mas também do combate entre os dois jogadores, o contraste de gerações e as maneiras de ver o GO e jogá-lo. Honinbo Shusai faleceu um ano após essa partida.

O romance nos mostra dois estilos diferentes de se jogar GO construídos em volta de diferentes métodos de analisar o jogo. Ambos os caminhos visam a vitória, mas através de atitudes diferentes. Os valores estéticos que predominam na tradição japonesa de jogar não são diferentes da essência do jogo, mas antes representam dimensões que só aparecem claramente em um contexto não-Ocidental. Também não são esses valores apenas particularidades. A estética é geralmente entendida como uma questão de sabor subjetivo, mas sistemas matemáticos e técnicos têm qualidades estéticas enraizadas em objetivos racionais. Uma olhadela a qualquer livro de GO imediatamente mostra que isso é verdade nos jogos também. A estética do GO flui das condições da ação racional essencialmente de forma rigorosa, como os princípios do jovem competidor enquanto realiza uma agenda cultural muito diferente.

Aqui a modernidade derrota a tradição não porque é mais racional, mas porque é melhor em manipular as novas regras estabelecidas pela racionalidade institucionalizada e porque é mais cruelmente orientada em relação a vencer a qualquer preço, mesmo se isso significar sacrificar a racionalidade intrínseca ao jogo, i.e., a produção de uma sequência única de ótimos movimentos em termos de posicionamento de peças no tabuleiro. Kawabata restabelece a harmonia entre tradição e

⁴⁰ <http://senseis.xmp.net/?NihonKiIn>

⁴¹ <http://www.abrago.org/oqueego/nihon-kiin-do-brasil/historia-go.html>

modernidade mostrando esse sucesso como sendo não mais racional do que a condescendência respeitosa. Ambos são externos à lógica interna de jogar, diferindo principalmente em quais aspectos dessa lógica eles privilegiam.⁴²

De certo modo, o que o romance alcança, talvez sem muita intenção, é apresentar duas alternativas diferentes de racionalidade, cada uma candidata à modernidade, apesar que apenas uma é triunfante, apenas uma organiza a sociedade moderna.⁴³

No anime e mangá *Hikaru no GO*, um espírito de nome Fujiwara-no-Sai entra na consciência de Shusaku e o transforma em um mestre de GO. Lançado pela primeira vez no Japão em 1998, o mangá (revista em quadrinhos) alcançou enorme sucesso e o gosto popular dos japoneses, principalmente entre as crianças do país, contribuindo para fazer o jogo voltar à moda entre os jovens. O anime (desenho animado) foi produzido pelos Estúdios Pierrot e ficou na programação da TV Tóquio de 2001 a 2003, com direito a dois especiais de Ano Novo em 2003 e 2004. A produção desse anime foi toda supervisionada por uma profissional do GO, Yukari Umezawa, de 5º *Dan*, casada com um jogador de futebol profissional, Shinya Yoshihara. Umezawa ficou muito conhecida por fazer pequenas apresentações sobre como jogar GO, de cerca de um minuto, ao final dos episódios do Anime passados na TV Tóquio.

Além de ter sido um dos grandes responsáveis por repopularizar o GO entre os jovens japoneses, *Hikaru* tornou-se também muito popular em outros países, tais como China, Coréia do Sul, Taiwan e mais recentemente nos EUA (na América do Norte *Hikaru no GO* é transmitido pelo canal ImaginAsian TV). O anime recebeu o prêmio japonês Shogakukan Manga, em 2000, e os criadores da série receberam o prêmio Tezuka Osamu Cultural, em 2003.

O número de jogadores de GO no mundo triplicou por causa de *Hikaru no GO*, disse Joey Hung, um instrutor profissional dos EUA, de 8º *Dan*. No Campeonato Mundial de GO Amador, nas Olimpíadas de jogos Mentais que ocorreram em Beijing, muitos jogadores da Europa, da América do Sul e da Ásia disseram ter sentido um grande crescimento na população de jogadores de GO por influência do anime *Hikaru no GO*.⁴⁴ O mangá começou a ser publicado no Brasil em 2010.

⁴² FEENBERG, Andrew. Alternative modernity – playing the japonesse game of culture. University of Minnesota Press. *Cultural Critique*, No. 29, pp. 107-138, 1994. p. 134.

⁴³ FEENBERG, Andrew. Alternative modernity – playing the japonesse game of culture. University of Minnesota Press. *Cultural Critique*, No. 29, pp. 107-138, 1994. p. 134.

⁴⁴ <http://senseis.xmp.net/?HikaruNoGo>

O GO NO BRASIL

A história de como o GO chegou ao Brasil está intimamente relacionada com a história do Japão e com a história de vida de Iwamoto Kaoru. O Japão estava superpovoado no século XIX. Com as técnicas agrícolas da época, o Japão produzia apenas o alimento que consumia sem praticamente formação de estoques para períodos difíceis. Qualquer quebra de safra agrícola causava fome generalizada. Os camponeses sem terra foram para as principais cidades, que ficaram saturadas. As oportunidades de emprego tornaram-se cada vez mais raras, formando uma massa de trabalhadores miseráveis.

O “novo Japão” ia tomando configurações mais precisas. Em dez anos (de 1890 a 1900) o país passaria de 30 milhões de habitantes para 45 milhões. Com isso, verificou-se um desequilíbrio entre a população e território disponível obrigando o governo a desenvolver estratégias políticas de expansão territorial e a assinar tratados, como, por exemplo, o tratado de Amizade, Comércio e Navegação, que foi firmado com vários países do ocidente, inclusive com o Brasil. O governo destinou, então, um expressivo contingente de samurais e soldados-camponeses para a ilha de Hocaido, embora seu clima não favorecesse a rizicultura. Estimulou também a migração para a Coreia, as ilhas do Havaí e para os EUA.

A política emigratória colocada em prática pelo governo japonês tinha como principal objetivo aliviar as tensões sociais devido à escassez de terras cultiváveis e endividamento dos trabalhadores rurais, permitindo assim a implementação de projetos de modernização.

O Japão, que só tinha se aberto para o comércio mundial em 1846, até então era considerado muito distante física e politicamente do Brasil. O primeiro Tratado da Amizade, Comércio e Navegação entre Brasil e Japão foi assinado apenas em 5 de novembro de 1895. Somente no Brasil e Estados Unidos se formaram grandes colônias de descendentes de japoneses. Praticamente todos os imigrantes que formaram grandes colônias na Coreia e Taiwan retornaram ao Japão depois do fim da Segunda Guerra Mundial.

Iwamoto Kaoru

Iwamoto Kaoru nasceu no dia 5 de fevereiro de 1902 e foi um dos japoneses que vieram tentar a vida no Brasil trabalhando em uma lavoura de café, em 1929. Iwamoto retirou-se como jogador profissional de GO e imigrou para o Brasil para trabalhar como agricultor de café. No entanto, após o fracasso da empresa de café que o havia contratado, em 1931, ele retornou ao Japão e continuou sua carreira de jogador profissional de GO. Em 1935 Iwamoto Kaoru ganhou o Oteai, o

mais importante torneio no Japão até então.

Uma das histórias mais famosas desse grande patrocinador do GO é conhecida como o “Jogo da Bomba Atômica”. No dia 6 de agosto de 1945, um avião B-29, acunhado *Enola Gay*, decolou da ilha de Tinian com uma escolta de dois aviões e voou 2400 quilômetros até Hiroshima, uma cidade que tinha cerca de 280 mil habitantes e algumas fábricas de material bélico. Era essa a forma que o presidente norte-americano, Harry Truman, havia encontrado de encerrar de vez a guerra contra o Japão.

No momento em que a bomba explodiu Iwamoto Kaoru estava realizando o segundo jogo da disputa do título do Honinbo, que na época pertencia ao seu desafiante Hashimoto Utaro. Essa partida foi disputada na periferia de Hiroshima, a aproximadamente cinco km do eventual centro da explosão, e se tornou uma partida conhecida como o *Jogo da bomba atômica*. No momento da explosão o tabuleiro caiu ao chão espalhando as pedras que foram recolocadas pelos jogadores. Somente após o término da partida os jogadores souberam o que tinha de fato acontecido à cidade de Hiroshima. Um terceiro jogo aconteceu em 1946, Iwamoto ganhou dois jogos e o título de Honinbo. Ele assumiu o nome *Honinbo Kunwa*

Nas últimas três décadas, Iwamoto cruzou o globo ajudando a internacionalizar o jogo. Com a construção de um centro permanente de GO nas Américas, Kaoru realizou uma de suas mais antigas ambições. Sua visão tomou forma com a construção do prédio da sede da Nihon Ki-In⁴⁵ em São Paulo. Para Iwamoto, a escolha do Brasil como local do primeiro do que é planejado para ser uma série de centros internacionais de GO tem significado especial, pois após sua infrutífera aventura agrícola ele retornou ao Japão e ao GO, mas nunca perdeu sua ligação especial com o Brasil. Em sua homenagem foi criado o Torneio Iwamoto em vários países e também versões como o Torneio Iwamoto (modalidade Internet), como o que ocorreu em 2006.

A cerimônia de abertura do centro de GO teve lugar no dia 5 de Janeiro de 1989. Foi coroada com um torneio, ocorrido de 21 a 23 de Janeiro, a Classificatória Sul-Americana para a Copa Fujitsu, na qual participaram 135 jogadores. A construção está situada em um silencioso bairro residencial da cidade. Tem três andares, com um subterrâneo, e área total de 520 metros quadrados. O primeiro andar tem uma sala de jogo pública capaz de acomodar 100 jogadores. Há também quartos acomodar para profissionais em visita. É esperança de Iwamoto que a disponibilidade de acomodações encorajará jovens profissionais a fazerem visitas de longa duração.

Em 2007 foi criada a ABRAGO (Associação Brasileira de GO) com o objetivo de

⁴⁵ A Nihon Ki-In é uma associação com o objetivo de divulgar o GO mundialmente. A Nihon Ki-In do Brasil, com sede em São Paulo, possui uma ampla sala de jogos, biblioteca especializada e fitas de partidas de profissionais.

complementar as atividades da Nihon Ki-In do Brasil, que é atualmente a representante oficial dos jogadores de GO do Brasil junto a IGF (Federação de GO Internacional) e responde pelo Brasil em todas as questões internacionais. Na época a Nihon Ki-In necessitava expandir sua atuação na internet para divulgar mais o GO entre os jovens e para outros estados do Brasil. Assim começou a se desenvolver o projeto cuja principal característica inicial foi a atuação na internet. A principal forma de comunicação entre os associados é através da lista de e-mails do Google Groups (<http://groups.google.com.br/group/abrigo>).⁴⁶

Atualmente, precisamos juntar jogadores de GO pelo Brasil, abrir uma assembleia de fundação e eleger uma diretoria. Também estamos começando uma campanha para arrecadar dinheiro para virar OSCIP e poder ajudar os clubes e fazer trabalhos nas escolas do Brasil.⁴⁷

⁴⁶ <http://www.abrigo.org/sobre/historiaabrigo.html>

⁴⁷ <http://www.abrigo.org/sobre/historiaabrigo.html>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Deve haver um modo de concluir sem terminar – pois afinal, toda pesquisa em História é sempre uma jornada em busca do arco-íris -; nunca se atinge de fato o que era inicialmente buscado, sempre se encontram novos assuntos a serem abordados, bem como elementos (narrativos, dialéticos) que poderiam ter sido mais bem desenvolvidos.⁴⁸

Essa pesquisa tem a intenção de ser mais uma peça na busca do entendimento da importância do jogo como gerador de cultura e conhecimento. Os estudos acadêmicos sobre o assunto têm aumentado de forma exponencial na última década. Tentar entender um pouco mais sobre a história do GO e sobre a importância que esse jogo milenar representa para a cultura dos países do Extremo Oriente pode ser uma rica maneira de se conhecer um pouco mais da história e do modo de pensar desses povos. Fica claro que este jogo, tão popular há milênios no Oriente, somente começou a ser um pouco mais conhecido pelos ocidentais por volta do século XX. Segundo Frans Mayra:

A comunidade acadêmica internacional está direcionando as suas energias acerca do entendimento dos jogos, não apenas por causa de seu entusiasmo pelos jogos, mas também com o propósito de aprender lições importantes sobre as formas que a vida social e as práticas criativas estão presentes nas sociedades modernas ultimamente. Afinal de contas, os jogos são os maiores exemplos de tecnologias da informação e da comunicação se tornando domesticado, o que significa que os jogos evidentemente estão sendo integrados no dia-a-dia e nas práticas de grupos de pessoas.⁴⁹

Com certeza o advento da internet e a possibilidade de jogos *multi-player* revolucionou o mundo dos jogos. Mas, não são apenas os novos jogos eletrônicos que estão ganhando cada vez mais adeptos com o crescimento da rede mundial de computadores. Muitos jogos milenares, como é o caso do GO, estão tornando-se muito difundidos pela possibilidade e a facilidade de serem jogados a qualquer momento, mesmo sem ter tabuleiros ou peças. Segundo Luís Filipe B. Teixeira:

Os jogos são mais que “meros jogos” e a dimensão lúdica é (em termos antropológicos e culturais) mais antiga que o próprio Homem, este posicionamento da problemática ludológica no centro da nossa cultura contemporânea e a constatação de que, hoje, o lúdico nos acompanha

⁴⁸ BAY, Eduardo Kolody. *Qualquer bobagem: uma história dos Mutantes*. Brasília: Universidade de Brasília, 2009. p. 158.

⁴⁹ MAYRA, Frans. *An Introduction to game studies*. Finlândia: Universidade de Tampere, 2008. p. 19.

para todo o lado, cruzada com a questão técnica, tornou urgente que a Academia olhe para este objecto de estudo e este campo do humano como área científica fundamental.⁵⁰

Não é intenção dessa pesquisa tentar definir todas as ligações que o GO poderia ter com as características culturais dos países do Extremo Oriente. Para isso seria necessário um estudo muito mais aprofundado sobre o assunto. Roger Caillois parece concordar com isso:

É evidente que pretender definir uma cultura a partir, simplesmente, dos seus jogos seria uma operação arrojada e provavelmente enganadora de fato, cada cultura conhece e pratica simultaneamente um grande número de jogos de distintas espécies acima de tudo, não é possível determinar-se sem uma análise prévia, quais os que coincidem com os valores institucionais, quais os que confirmam, os reforçam e também quais, em sentido oposto, os contradizem, os ridicularizam e representam, na sociedade em causa, formas de compensação ou válvulas de segurança.⁵¹

Hoje em dia a Federação Internacional de GO (IGF) auxilia enviando professores e fomentadores de GO ao redor do mundo para contribuir para a popularização do jogo. Em muitos países a IGF ajudou a realizar a organização de uma comunidade local com o intuito de formar Associações Nacionais. Materiais para promover e ensinar GO foram produzidos e traduzidos em várias línguas. Desde 7 de abril de 2006 a IGF faz parte dos membros permanentes da *Associação Internacional de Esportes da Mente (IMSA)*, que é uma associação formada pelas federações internacionais de xadrez, bridge, damas, GO e pôquer. A IMSA foi fundada em 19 de abril de 2005 e faz parte da Associação Geral das Federações Esportivas Internacionais.⁵²

⁵⁰ <http://www.bocc.ubi.pt/pag/teixeira-luis-jogo1-nivel3.pdf> p. 2

⁵¹ CALLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotavia, 1990. p. 88.

⁵² <http://www.imsaworld.com/site/history.html>

APÊNDICES

1. Uma breve análise do conceito de jogo de Huizinga, Caillois e Sutton-Smith

Assim, desde o primeiro instante, cada um de nós se convence de que o jogo não passa de uma fantasia agradável e de uma vã distração, quaisquer que sejam o cuidado que nele se ponha, as faculdades que nele se mobilizem, o rigor que ele exija.⁵³

Durante muito tempo o estudo dos jogos limitou-se a ser apenas a classificação dos tipos de jogos, ou a história das regras ou dos materiais utilizados em cada jogo. Até o início do século XX, era muito raro algum estudioso atribuir-lhes o menor dos valores culturais. Normalmente os jogos eram tratados como simples diversões infantis ou passatempos de adultos. Mas afinal, o que são jogos? O que define o que é e o que não é um jogo? Se o jogo não é necessário para a sobrevivência do ser humano nem dos animais (porque os animais também jogam), para que serve o jogo?

Existem milhares de categorias de jogos (por exemplo: jogos de tabuleiro, jogos de mesa, jogos individuais, jogos coletivos, jogos de quadra, jogos de cartas, jogos de palavras, etc.) e é uma tarefa muito difícil definir em poucas palavras o que é o jogo. Começaremos investigando os aspectos do jogo como fenômeno cultural, observando brevemente algumas ideias dos autores Johan Huizinga, Roger Caillois e Brian Sutton-Smith e, posteriormente, os novos campos do conhecimento que estão se estabelecendo nos estudos dos jogos: os Game Studies e a Ludologia.⁵⁴

Existe uma rica tradição de se usar vários tipos de simulações para propósitos de aprendizagem – aprender jogando pode ser chamado de o método mais antigo de aprendizado existente. Afinal de contas, até os animais aprendem por imitação, e o comportamento de jogo, seja simulando esconder ou lutar, é familiar para todos que observam filhotes de gatos ou de cachorros aprendendo habilidades necessárias para a vida futura.⁵⁵

Podemos pensar que o termo jogo pode ter vários significados diferentes dependendo da

⁵³ CALLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotavia, 1990. p. 9.

⁵⁴ http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/ludologia-jogo-1-ni%C2%ADvel-1-do-instinto-jogo-aos-jogos/id/52515693.html

⁵⁵ MAYRA, Frans. *An Introduction to game studies*. Finlândia: Universidade de Tampere, 2008. p. 20.

língua em que esse termo é pronunciado. Muitas vezes a linguagem pode ser um fator limitante para desenvolvermos todo um conjunto de ideias que podem brotar quando tratamos de determinados tipos de assuntos. Algumas palavras de uma língua podem expressar ideias tão peculiares que às vezes é difícil traduzir todas as nuances que essa palavra possui para outra língua. É possível que algumas línguas tenham conseguido desenvolver melhor do que outras a ideia de jogo, em uma, ou em algumas palavras.

O historiador Johan Huizinga (1872 – 1945), é um autor de referência no que viria a se tornar os estudos do lúdico. Ele escreveu um dos livros mais marcantes do século XX sobre jogo e cultura. Em 1933, J. Huizinga, então reitor da Universidade de Leida (Holanda), escolheu como tema para o seu discurso solene: ‘Os limites do jogo e do sério na cultura’. Em 1938, Huizinga publicou o livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, que continua sendo uma obra de referência nos estudos sobre os jogos. Huizinga fez uma análise brilhante sobre as características fundamentais do jogo e sobre a importância do papel do jogo no desenvolvimento da cultura e da civilização. Segundo Roger Caillois, a obra de Huizinga não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura,⁵⁶ ou seja, nas estruturas das artes, da filosofia, do conhecimento, da poesia, do direito e da guerra, como estão divididos os capítulos do livro de Huizinga.

Huizinga, em seu livro, fez um estudo sobre os diversos significados do termo jogo em diversas línguas europeias, dentre elas o português:

Devemos aqui tomar como ponto de partida a noção de jogo em sua forma familiar, isto é, tal como é expressa pelas palavras mais comuns na maior parte das línguas europeias modernas, com algumas variantes. Parece-nos que essa noção poderá ser razoavelmente bem definida nos seguintes termos: o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado em um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogos fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida.⁵⁷

Roger Caillois, um intelectual francês que dedicou boa parte dos seus estudos às noções de

⁵⁶ CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Ed. Cotavia, 1990. p. 23.

⁵⁷ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (tradução João Paulo Monteiro). São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 34.

Sagrado e de Jogo – e cuja principal obra sobre o nosso assunto é o livro *Os Jogos e os Homens*, publicado em 1957 –, parece concordar com a classificação de Huizinga em vários aspectos:

Com efeito, o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral dentro de limites preciosos de tempo e de lugar. Há um espaço próprio para o jogo. Conforme os casos, o tabuleiro, o estádio, a pista, a liça, o ringue, o palco, a arena, etc. Nada do que é exterior à fronteira ideal entra em linha de conta. Sair do recinto por erro, por acidente ou por necessidade, atirar a bola para fora do campo, ora desqualifica ora implica uma penalização.⁵⁸

Caillois, assim como Huizinga, afirma que as regras do jogo são absolutas, imperiosas e irrecusáveis, ou seja, depois que o jogo começa, devem ser sempre respeitadas até o fim do jogo, senão o jogo corre o risco de ser destruído.

As emaranhadas e confusas leis da vida diária são substituídas, nesse espaço definido e durante esse tempo determinado, por regras precisas, arbitrárias, irrecusáveis, que têm de aceitar como tais e que presidem ao correto desenrolar da partida. (...) O que destrói (o jogo) é o pessimista que denuncia o caráter absurdo das leis, a sua natureza meramente convencional, e que se recusa a jogar porque o jogo não tem sentido. Os seus argumentos são irrefutáveis. O jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo. É precisamente por isso que as suas regras são imperiosas e absolutas, transcendendo toda e qualquer discussão. Não há nenhuma razão para que elas sejam desta e não daquela forma. Quem não as admitir de acordo com esta perspectiva tem necessariamente de as considerar uma manifesta extravagância.⁵⁹

Segundo Roger Caillois, no jogo há deslocação de propriedades, porém não há produção de bens. Com efeito, uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. Por isso se diferencia do trabalho e da arte. No fim do lance, tudo pode e deve voltar ao ponto de partida, sem que nada de novo tenha surgido: nem colheitas, nem objetos manufaturados, nem obra-prima, nem capital acrescido.⁶⁰ Huizinga afirma que o jogo é uma ação destituída de qualquer interesse material, no entanto, Caillois não concorda com essa definição no caso dos jogos de azar. Caillois acredita que dessa forma os jogos de azar e as apostas, ou seja, as casas de jogos, os casinos, os hipódromos e as loterias, que inegavelmente ocupam uma boa parte da vida e da economia quotidiana de vários povos, não estariam contemplados nessa definição de Huizinga.⁶¹ Ainda segundo Caillois:

⁵⁸ CALLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotavia, 1990. p. 26.

⁵⁹ CALLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotavia, 1990. p. 27.

⁶⁰ CALLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotavia, 1990. p. 25.

⁶¹ CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotavia, 1990. p. 24.

A questão de saber quem precedeu quem, o jogo ou a estrutura séria, parece não ter muita importância. Explicar os jogos a partir das leis, costumes ou rituais ou, pelo contrário, explicar a jurisprudência, os rituais sagrados, as regras da estratégia, do silogismo ou da estética pelo espírito do jogo, são operações complementares, igualmente fecundas, se não se tomarem por exclusivas. As estruturas do jogo e as estruturas úteis são frequentemente idênticas, enquanto que as respectivas atividades por elas governadas são irredutíveis, num lugar e num tempo determinados. Atuam, em todo o caso, em domínios incompatíveis.⁶²

Brian Sutton-Smith também é um grande pesquisador que gastou boa parte da vida estudando sobre os aspectos culturais do jogo na vida humana. Sutton-Smith é autor de mais de 350 livros e artigos sobre jogos. Um dos seus livros mais famosos foi lançado em 1997 e se intitula *A ambiguidade do jogo*. Atualmente Sutton-Smith trabalha como pesquisador do Museu do Jogo em Nova York (Rochester), que é conhecido atualmente como Strong Museum. Em 2007 Sutton-Smith doou a Strong sua biblioteca pessoal com 2.500 livros e 45 caixas com papéis de pesquisas acumulados ao longo dos mais de 50 anos de carreira. Hoje em dia ele mora em Sarasota, Florida, e com o cargo de pesquisador na Biblioteca Brian Sutton-Smith e Arquivos sobre Jogos, onde ele continua estudando escrevendo, e discursando sobre jogos.⁶³ Segundo Sutton-Smith:

1. [...] a definição de jogo deve ser mais ampla do que restritiva [...].
2. [...] essa teoria deve ser aplicada aos animais assim como aos humanos, e as crianças assim como aos adultos [...].
3. [...] não deve ser definido somente nos termos dos restritos valores Ocidentais.
4. [...] jogar não é somente uma atitude ou uma experiência; é sempre caracterizado por suas performances distintas e suas estilizações.
5. [...] Jogar pode restringir bastante ou alargar muito, ambos em termos de espaço e tempo.
6. [...] o jogo é como a linguagem; um sistema de comunicação e expressão [...].⁶⁴

⁶² CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Ed. Cotavia, 1990. p. 102.

⁶³ <http://www.libraryandarchivesofplay.org/about/bio>

⁶⁴ FRASCA, Gonzalo. *Play the message*. Dinamarca: IT University of Copenhagen, 2007. p. 49.

2. Os ‘games studies’ e a ‘ludologia’

Analisando a história dos Game Studies por uma perspectiva geográfica, fica claro que o âmbito internacional dessas pesquisas tem alcançado locais distantes das suas origens, mas a maioria das atividades acadêmicas em vigor concentram-se na Europa, na América do Norte, e na Austrália – um efeito óbvio da barreira linguística. (...) atualmente, países da Ásia e particularmente os países do Extremo Oriente, como o Japão, Coréia do Sul e China, estão entrando para a comunidade de pesquisas acadêmicas, e estão contribuindo com pesquisas baseadas na suas ricas culturas de jogos nativos. América do Sul, Índia, África e outras partes do mundo provavelmente seguirão os exemplos em algum momento. Não há país ou sociedade em que os jogos não são praticados e apreciados.⁶⁵

Game Studies é um campo multidisciplinar que abarca vários ramos do conhecimento como a **Psicologia**, a **Antropologia**, a **Sociologia**, a **História**, a **Ciência da Computação**, a **Inteligência Artificial**, a **Comunicação**, a **Educação**, a **Literatura** e o estudo das **Artes**. Portanto, precisamos entender como e por que os *Game Studies* surgiram de certa maneira e por que algumas indagações parecem mais importantes, para alguns profissionais da área, do que outras.⁶⁶

Resumidamente: *Game Studies* é um novo campo acadêmico e um campo interdisciplinar do conhecimento, cujo foco é o jogo, os jogadores e os fenômenos associados. Sua recente ascensão está relacionada com o aparecimento dos jogos digitais como uma força cultural, mas seus estudos não estão restritos a nenhuma tecnologia ou instrumento. Nos últimos anos a comunidade internacional de pesquisadores de jogos tem tido um significativo crescimento devido ao aumento de publicações de livros, seminários, conferências e com a criação de associações na área dos estudos dos jogos.

Recentemente tem havido um grande crescimento na comunidade acadêmica que pesquisa sobre jogos, com publicações de pesquisas, livros, seminários, conferências, jornais e associações no campo dos *Game Studies*. A história da pesquisa sobre jogos avança em diversos campos do conhecimento. Tem sido sugerido que o estudo dos jogos e as atividades de jogo deveriam formar

⁶⁵ MAYRA, Frans. *An Introduction to game studies*. Finlândia: Universidade de Tampere, 2008. p. 23.

⁶⁶ MAYRA, Frans. *An Introduction to game studies*. Finlândia: Universidade de Tampere, 2008. p. 19.

um ramo acadêmico próprio, chamado *ludologia*.⁶⁷

Espen Aarseth, um dos maiores especialistas em jogos de computadores da atualidade, ocupa o cargo de editor chefe de um periódico internacional⁶⁸ que contém pesquisas acadêmicas sobre jogos de computadores e sobre qualquer tema relacionado a jogos. No primeiro edital desse periódico, Espen Aarseth elegeu 2001 como o “Ano Um” da Odisseia no campo científico dos jogos eletrônicos e do estudo dos jogos como um campo acadêmico. Foi nesse ano que se realizou o 1º congresso acadêmico internacional dedicado aos *Game Studies*, e foi nesse ano que foi fundado o primeiro periódico acadêmico, coordenado pelo próprio Aarseth.

Aarseth acredita que os “antigos meios de comunicação”, que ele considera sendo o teatro, o cinema, a televisão e as novelas, não alcançaram o poder de envolver o usuário como, por exemplo, o alcance obtido pelos jogos *multi-player*, ou seja, jogos em que várias pessoas atuam on-line, ao mesmo tempo, em um espaço delimitado, com personagens e possibilidades de ações diferentes, formando uma narrativa. Segundo Espen Aarseth:

Os antigos meios de comunicação de massas criaram uma audiência de massas, que dividia valores e sustentava mercados, mas as comunidades dos meios de comunicação de massas permaneciam figuradas (segundo Benedict Anderson), com pouca e/ou não direta comunicação entre os participantes. Claramente, jogos *multi-player* não são assim. Em jogos como *MUD1*, *Ultima Online* ou *Quake Arena*, a estética e o social são partes integradas, e isso pode ser considerado como a maior inovação na estrutura da audiência desde a invenção do canto em coro, há milhares de anos. Ver os jogos de computadores meramente como a mais nova reinvenção de Hollywood, como alguns fazem, é desconsiderar esses aspectos sócio-estéticos e também forçar paradigmas antiquados para um novo objeto cultural.⁶⁹

O termo Ludologia não foi criado, porém foi popularizado pelo uruguaio Gonzalo Frasca, doutor em estudos sobre videogames desde 2007. Ele sugeriu que o termo Ludologia deveria ser usado para se referir aos estudos dos jogos, em um artigo publicado em 1999, chamado: *Ludologia encontra a Narratologia: semelhanças e diferenças entre vídeo-games e narrativa*. Neste primeiro momento, a Ludologia parece receber claras influências do método estruturalista de classificação das atividades lúdicas desenvolvido por Roger Callois em seu livro *Os jogos e os Homens*, de 1957. Mais tarde, a teoria ludológica passou a também abranger estudos cognitivos sobre o

⁶⁷ MAYRA, Frans. *An Introduction to game studies*. Finlândia: Universidade de Tampere, 2008. p. 24.

⁶⁸ O sítio desse periódico é: www.gamestudies.org.

⁶⁹ <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

comportamento do jogador em sua interação com os jogos.⁷⁰

A professora de Narratologia Janet H. Murray, que foi orientadora de doutorado de Gonzalo Frasca, alega que tanto a Narratologia quanto a Ludologia são ramos completamente opostos dos *Game Studies*; o primeiro se concentraria apenas nas narrativas possibilitadas pelos objetos lúdicos eletrônicos, enquanto o segundo trabalharia somente com os aspectos formais dos jogos, como regras e ações permitidas. Porém, segundo Gonzalo Frasca, o termo Ludologia:

[...] não é novo, e foi previamente relacionado aos jogos não eletrônicos, particularmente entre as comunidades de jogos de tabuleiro. Em 1999, eu indiquei a falta de uma disciplina formal e coerente para lidar com os jogos como uma das razões porque pesquisadores estavam procurando por ferramentas teóricas na literatura, na teoria de filmes e na narratologia. Desde então, o termo “ludologista” cresceu em popularidade no meio dos pesquisadores sobre Jogos na comunidade acadêmica para descrever alguém que é contra o senso comum que videogames deveria ser visto como uma extensão da narrativa. Pessoalmente, acho que isso é uma grande simplificação. É óbvio que precisamos de um melhor entendimento dos elementos que os jogos dividem com as narrativas, tais como os personagens, os cenários e os eventos. A Ludologia não desdenha essa dimensão dos videogames, mas reivindica que eles não estão presos as estruturas da narrativa. Todavia, é importante lembrar que o objetivo principal da Ludologia não é tentar, caprichosamente, descobrir a inexatidão técnica do paradigma da narrativa. Como uma disciplina formalista, a Ludologia deve focar no entendimento da sua estrutura e elementos – particularmente nas suas regras – assim como criar tipologias e modelos para explicar a mecânica dos jogos.⁷¹

Chegados aqui, diríamos existirem diversas abordagens possíveis do fenômeno ludológico, entre as quais destacaríamos as que consideramos principais: A **Filosófica** (Fenomenologia, Hermenêutica, Estética, etc.); a **Histórica** (história dos jogos, história das tecnologias lúdicas, história das narrativas, etc.); a **Cultural** (cultura de massas, cibercultura e cultura digital, cultural Studies, estudos de gênero, etc.); a das **Ciências da Comunicação** (teoria da comunicação, Estudos Comparativos dos Média, Genealogia dos Média, Cibertextualidade, Semiótica, etc.); a **Sociológica** (Estudo social dos jogos, Media Studies, etc.); e a **Psicológica** (estudos comportamentais, cognitivos, arquetípicos, etc.).⁷²

Também refletindo esta percepção da necessidade de organizar os objetos e modos de

⁷⁰ PERANI, Letícia. *Game Studies Brasil: Um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos*. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro. p. 3

⁷¹ http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/W3_Simulation_vs_Narrative.pdf p.2

⁷² <http://www.bocc.ubi.pt/pag/teixeira-luis-jogo1-nivel3.pdf> p.7

trabalho, Espen Aarseth sugere que a análise de jogos eletrônicos devem se concentrar em três áreas: **no estudo do jogar** (*gameplay*, i.e., as ações dos jogadores, suas estratégias e motivações), **da estrutura dos jogos em si** (suas regras gerais de funcionamento, tanto das ações quanto do ambiente), e o **“mundo” do jogo** (seu conteúdo ficcional, o *design* de suas fases). Segundo Aarseth, estas qualidades seriam estudadas a partir de distintas escolas de pensamento, de acordo com seus objetivos.⁷³

Acompanhando este desenvolvimento do estudo sobre os Jogos, atualmente as explorações acadêmicas brasileiras são apresentadas em eventos científicos que surgiram para concentrar as comunicações acadêmicas da área, como o Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital (SBGames). O SBGames, realizado desde 2002 pela Comissão Especial em Jogos e Entretenimento Digital da SBC (Sociedade Brasileira de Computação), é considerado o evento mais importante de pesquisa e desenvolvimento na área de jogos eletrônicos da América Latina, e reúne pesquisadores, artistas e designers de diversas partes do país, e também do exterior. Em sua sexta edição, em 2007, o SBGames abriu espaço para os *Game Studies*, com a abertura da trilha *Game and Culture*, dedicada aos impactos sócio culturais dos jogos, chefiada por Lynn Alves.

Na trilha *Game and Culture*, foram registrados onze artigos em seus anais, sendo nove destes apresentados por pesquisadores brasileiros e dois de pesquisadores de Portugal. Os nove artigos brasileiros foram escritos por acadêmicos de dez diferentes instituições: Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), com dois artigos; Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Universidade de São Paulo (USP), Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL), Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Universidade Presbiteriana Mackenzie, Universidade Federal de Lavras (UFLA), Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), com um artigo cada. As áreas do conhecimento representadas no track *Game & Culture* também foram uma mostra da interdisciplinaridade do campo dos jogos eletrônicos no Brasil: dos nove trabalhos analisados, quatro eram de autores provenientes das Ciências da Comunicação, três de autores da Educação e dois das Ciências da Computação.⁷⁴

Em 2011 o SBGames acontecerá em Salvador, na Bahia. Um ponto importante é que a realização do evento na Bahia será fundamental para fortalecer as ações que já vem sendo desenvolvidas através do *Game Network*, que intensifica a parceria entre indústria de games e

⁷³ PERANI, Letícia. *Game Studies Brasil: Um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos*. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro. p. 2\3

⁷⁴http://encipecom.metodista.br/mediawiki/index.php/Games_Studies_Brasil:_um_panorama_dos_estudos_brasileiros_sobre_jogos_eletr%C3%B4nicos p.7

academia. Assim, a realização do SBGames irá intensificar e fortalecer o que já vem sendo realizado, fomentando novas pesquisas, novos produtos, potencializando ainda mais a emergência de novas indústrias criativas, inovando, produzindo novos conhecimentos científicos e tecnologias.

3. Os primeiros rastros do GO na Europa

É muito pouco provável que o GO tenha chegado à Europa antes do século XVI, data em que encontramos os primeiros registros desse jogo mencionado em textos de europeus. Estudiosos aprenderam sobre o jogo através das rotas comerciais com a Ásia, mas o jogo começou a tornar-se conhecido entre os europeus, inicialmente entre jogadores de xadrez, somente no século XIX. E, no entanto, pode-se dizer que o GO começou de fato popularizar-se na Europa apenas na depois da segunda metade do século XX.

Com o início das grandes navegações é que se têm os primeiros registros de contatos dos europeus com o GO. Principalmente com os portugueses, os espanhóis, os holandeses e os ingleses, que atingiram o extremo oriente e estabeleceram postos comerciais, é que se tem início de um contato com o jogo. É notável que nessa época os europeus não soubessem quase nada a respeito da Ásia ou da cultura dos países desse continente. Contavam-se muitas fantasias sobre esses países durante a idade média e tinha-se muito pouco conhecimento sobre os povos asiáticos.

O historiador inglês Charles R. Boxer, especialista em história colonial portuguesa e holandesa, nos conta que

Nas terras eurasiáticas do mundo medieval, Marco Polo e outros viajantes – quase todos italianos – percorreram por terra desde as praias do mar Negro até às do mar da China durante anos (1240 – 1350) em que clãs mongóis impunham sua *Pax tartarica* por toda a Ásia Central, e mais além. Mas os relatos desses viajantes europeus sobre os prodígios e as maravilhas do Oriente ou não eram considerados verdadeiros por seus compatriotas ou eram fantasiosos e fragmentados demais para darem ao mundo ocidental uma ideia clara da Ásia. É significativo que a fabulosa “carta de Preste João” e as viagens fantásticas do (inexistente) sir John Mandeville tivessem alcançado muito mais popularidade junto ao público leitor europeu do que as narrativas mais concretas de Marco Polo e de frei Odorico de Pordenone – embora estas tivessem também muitos exageros e equívocos.⁷⁵

Por volta do século XVI, as grandes potências europeias estavam se lançando aos mares para tentar conquistar postos comerciais, principalmente na Ásia, na África e na América. Charles R. Boxer, que já foi professor de História do Extremo Oriente na Escola de Estudos Orientais e Africanos da Universidade de Londres conta em seu livro *O império marítimo português, 1415-1825*, que:

Quando os holandeses passaram à ofensiva em sua Guerra dos Oitenta Anos pela independência contra a Espanha, no final do século XVI, foi nas possessões portuguesas mais do que nas

⁷⁵ BOXER, Charles. *O império marítimo Português 1415-1825* (tradução Inês Silva). Lisboa: Edições 70, 2001. p. 32

espanholas que se concentraram seus ataques mais pesados e persistentes. Uma vez que as colônias espanholas estavam espalhadas pelo mundo todo, a luta subsequente foi travada em quatro continentes e nos sete mares; e essa conflagração seiscentista merece muito mais ser chamada de Primeira Guerra Mundial do que a carnificina de 1914-18, a que geralmente se atribui essa honra duvidosa.⁷⁶

Durante a segunda metade do século XVII a Holanda era um dos principais centros Europeus para o colecionamento e disseminação de informações referentes ao Extremo Oriente. Uma das razões para essa situação era a atividade comercial da Companhia das Índias Orientais, que realizava atividades no sul da costa Chinesa, no Japão e em Taiwan. Os Holandeses conseguiram a sua independência em relação a Espanha em 1648 quando a guerra entre os dois países teve seu término oficial com o tratado hispano-holandês, que pôs fim à Guerra dos Oitenta Anos, o qual foi assinado no dia 30 de janeiro, na cidade de Münster.

No entanto, essas tentativas dos países europeus de estabelecer postos comerciais nos países Asiáticos nem sempre foram recebidas de forma agradável pelos comandantes locais. Quando os portugueses conseguiram finalmente contornar o Cabo da Boa Esperança no sul da África eles encontraram mar aberto para explorarem o comércio na região do oceano Índico e Pacífico. Os portugueses atingiram a costa da China em 1517, mas foram recebidos com hostilidade pelos comandantes locais. Eles somente conseguiram estabelecer um posto comercial na pequena ilha de Macau ao sul da China, em 1577, e tinham que pagar uma taxa significativa para os comandantes locais.

Matteo Ricci, missionário católico de origem italiana e famoso sacerdote da Companhia de Jesus, participou das missões jesuíticas na China e foi um dos poucos europeus que teve acesso à elite chinesa. Em 1582, Ricci chegou a Macau com o objetivo aprender a língua chinesa para poder evangelizar o país. Matteo Ricci aprendeu a ler, escrever e a falar em chinês fluentemente.

Em 1595, quando ele já tinha se tornado fluente na língua chinesa, ele fixou residência no próspero centro administrativo e comercial de Nanchang, na região ao oriente de Jiangxi. Ao final de 1595 ele deu expressão as suas novas descobertas sobre a fé utilizando suas habilidades linguísticas ele escreveu, em ideogramas chineses, um livro de máximas sobre amizade tirados de vários autores clássicos e de santos da igreja. Ele presenteou um príncipe da casa do governo Ming que estava vivendo em Nanchang e que tinha frequentemente convidado Ricci para o seu palácio para festas regadas a bebidas.⁷⁷

⁷⁶ BOXER, Charles. *O império marítimo Português 1415-1825* (tradução Inês Silva). Lisboa: Edições 70, 2001. p. 120-121.

⁷⁷ SPENCE, Jonathan D.: *The memory Palace of Matteo Ricci*. Nova Iorque: Viking Penguin, 1984. p. 3

Foi se envolvendo no seio da elite chinesa e observando os aspectos históricos, culturais e os costumes desse povo que Matteo Ricci observou a relação dos chineses com o jogo GO. Ricci foi o primeiro europeu a escrever uma pequena nota sobre o GO em um dos seus manuscritos editado por volta de 1609 em Pequim:

Os chineses possuem diversos jogos deste estilo, mas o que eles levam mais a sério é um jogado sobre um tabuleiro vazio com de trezentos espaços quadrados jogado com duzentas pedras brancas e pretas. O objetivo desse jogo é dominar um maior número de espaços. Os magistrados tem muito interesse nesse jogo e frequentemente passam uma grande parte do dia jogando-o. Às vezes demora-se uma hora para jogar apenas um jogo. Um especialista nesse tipo particular de jogo irá ter sempre muitos seguidores, e ele estará certo de ser bem reconhecido mesmo que essa seja a sua única habilidade. Na verdade, algumas pessoas selecionam esses especialistas como instrutores e os concedem favores especiais em troca de adquirir um conhecimento apurado sobre esse jogo complexo.

No caso de Matteo Ricci, pode ser observar que ele, que era tão afeiçoado a cultura chinesa, obviamente não conheceu realmente o GO. Sua breve descrição carecia de precisão, seria impossível jogar o jogo de acordo com as suas informações. Sem ao menos dizer o nome do jogo, as informações sobre o tamanho do tabuleiro e a quantidade de pedras são imprecisas. Por outro lado ele descreve com muito mais detalhes a diferença entre o xadrez chinês e o xadrez europeu, que lhe era muito mais familiar.

O alemão Oskar Korschelt ficou conhecido como o primeiro europeu a espalhar e popularizar o GO na sociedade europeia (principalmente na Alemanha e na Áustria) e a escrever sobre o jogo para o mundo Ocidental. Após o início da Era Meijin e com a abertura dos portos japoneses para o comércio com o Ocidente, o Japão começou a financiar a ida de estudiosos ocidentais para o país. Foi nessa onda que Korschelt chegou ao Japão, em 1875, para contribuir para a modernização do país. Ele morou na terra do sol nascente por aproximadamente dez anos.

Korschelt aprendeu GO devido a uma doença que o deixou de cama por muito tempo durante a sua passagem pelo Japão. É notável que este alemão tenha procurado por um mestre de GO e tenha tido aulas com Murase Shuho, o 18º Honinbo e o jogador de GO mais forte do Japão daquela época.

Seu trabalho sobre o GO foi publicado em 1881 em quatro partes em uma revista científica (*Mitteilungen der Deutschen Gesellschaft für Natur und Volkerkunde Ostasiens* [Textos da Sociedade Alemã para a Natureza e o Folclore da Ásia Oriental]) e reimpresso no mesmo ano com o título “Japanisch-Chinesische Spiel GO [O jogo nipo-chinês GO]”. Essa produção tem um grande

peso no mundo do GO no Ocidente, pois foi o primeiro livro no Ocidente dedicado ao GO. Seus escritos serviram de base para outros manuais de GO publicados posteriormente em vários países europeus. O livro de Korschelt foi traduzido para a língua inglesa 85 anos após a sua primeira edição, em 1966, e continua sendo impresso até hoje. Em 1905 o jogador de xadrez Edward Lasker, um dos fundadores da Associação Americana de GO, aprendeu sobre o jogo com Korschelt e depois foi um dos principais pioneiros em divulgar o GO na América do norte.

Em 1957 foi fundada a Federação Europeia de GO com os objetivos de coordenar, regulamentar e disseminar o jogo de tabuleiro GO pela Europa. Nesse mesmo ano foi inaugurado o primeiro Congresso Europeu de GO, na cidade de Cuxhaven, na Alemanha. É no Congresso Europeu de GO que ocorre o Campeonato Europeu de GO.

Em 1990 o japonês Iwamoto Kaoru vendeu o seu clube de GO em Tóquio e doou a renda para a Nihon Ki-In com o objetivo de financiar a construção de centros de GO ao redor do mundo. Ele fundou centros em São Paulo na América do Sul, em Nova York e Seattle na América do Norte e em Amsterdam (Amstelveen) na Europa. O local que abriga o Centro Cultural Europeu de GO fundado por Iwamoto é bem grande e é também o mesmo local onde se encontram instaladas a Federação Europeia de GO e a Associação Holandesa de GO. Para melhor aproveitamento financeiro do local algumas salas do Centro Cultural de GO Europeu foram reservadas para o funcionamento de clubes de bridge, de xadrez e de checkers (gamão?) e, com o intuito de enfatizar o aspecto cultural do Centro, também estão instalados diversos cursos sobre a cultura japonesa, como pintura e arranjo de flores.

4. Como o GO chegou aos EUA

Por volta de 1865, com o fim da Guerra Civil dos EUA, havia cerca de 60.000 chineses vivendo na Costa Oeste dos Estados Unidos. Provavelmente esses chineses, que foram para a costa Oeste dos EUA em meados do século XIX para trabalharem como mão de obra barata, principalmente na construção de ferrovias, devem ter levado em suas bagagens algum equipamento de GO, e foram os primeiros jogadores de GO na América.

Temos um relato do que possivelmente foi um dos primeiros contatos dos americanos com o GO, no dia 16 de junho de 1869. Uma matéria no Philadelphia Evening Bulletin descreve a visita de uma companhia de diplomatas e políticos japoneses aos Estados Unidos, um pouco depois do fim da Era Tokugawa e da abertura do Japão ao Ocidente. Quando esses japoneses chegaram a Filadélfia, o clube de xadrez local os convidou para uma demonstração de Shogi. O repórter que cobria a visita conclui que o xadrez Ocidental “é um débil e acanhado descendente do maravilhoso original”. E o repórter continua: “Eles também nos apresentaram outro jogo japonês, algo similar a damas, jogado em um tabuleiro de 19 por 19 quadrados.” Após ficarem intrincados com o jogo por alguns instantes, os jogadores do Clube de xadrez da Filadélfia preferiram retornar as demonstrações de Shogi. Esse provavelmente foi um dos primeiros contatos dos americanos com o GO.

No início do século XX, em Zurique, Albert Einstein publicou algumas linhas sobre a “relatividade” que mudariam o mundo para sempre. Em Viena, Sigmund Freud escreveu três ensaios que começariam a revolução no conceito básico da pessoa no Ocidente. Próximo a Berlin, um mestre de xadrez estava próximo de conhecer um jogo que disputaria com sua grande paixão até então. Doutor Edward Lasker, sobrinho do legendário mestre internacional de xadrez Emanuel Lasker, foi também um dos grandes jogadores da sua geração. Quando Lasker era um estudante, seu amigo, o mestre de xadrez Max Lange, mostrou-lhe uma manchete em uma revista sobre cultura Oriental, que dizia: “O jogo GO: rival do xadrez.”

Em uma entrevista para revista *Go Monthly Review*, em 1961, o Doutor Lasker recordou o que aconteceu depois:

Nós naturalmente não acreditamos que poderia haver um jogo que remotamente poderia ser comparado com o xadrez... após jogarmos alguns exemplos do jogo que continham no artigo, nos refizemos o jogo novamente porque não pudemos descobrir nenhum aspecto no jogo que pudesse colocá-lo na mesma categoria que o xadrez, até onde minha atração intelectual dizia a respeito. Um dia nós [...] notamos um senhor japonês lendo um jornal japonês. A página final do

jornal continha um diagrama de GO, e nós percebemos que os jornais japoneses continham colunas de GO assim como os jornais alemães continham colunas de xadrez. Quando o japonês saiu, examinamos o jornal que ele deixou. Uns dias depois, o senhor japonês retornou a cafeteria. Ele explicou o jogo e contou que Preto havia resignado o jogo que vimos no jornal. [Dr. Lange e eu] estávamos pasmados. Nos pensávamos que Preto estava ganhando com uma larga vantagem, e que se alguém devesse renunciar, deveria ser o branco. Dr. Lange finalmente encontrou uma variação de vinte movimentos que acabava com o jogo na captura de um grande grupo de pedras Pretas. Isso era prova para nós que o jogo realmente era um rival do xadrez e que manobras estratégicas profundas eram possíveis nesse jogo.

Quando o tio famoso de Lasker, Emanuel, o visitou em Viena no outro ano, ele rapidamente aprendeu o jogo, jogando com Edward e seus amigos sem vantagens. Um dia, um matemático japonês e forte jogador de GO estava de passagem pela cidade e os dois Laskers marcaram um jogo com ele simultaneamente. Quando ele sugeriu que eles deveriam começar com nove pedras de vantagem, eles pensaram: “Não existe ninguém no mundo que pode nos vencer com nove pedras. Nós estamos estudando esse jogo há um ano”. Mas eles perderam feio, e nem conseguiram fazer o rápido japonês parar para pensar em alguma jogada.

Depois disso Emanuel Lasker voltou para sua carreira no xadrez, mas o seu sobrinho Edward estava determinado a ir ao Japão e estudar com os mestres do GO. Quando soube que sua companhia apenas empregava engenheiros que falavam inglês no Japão, ele se mudou de Berlim para Londres com a finalidade de aprender inglês. Quando começou a Primeira Guerra Mundial, ele se tornou um prisioneiro de guerra, vivendo por cinco anos em um campo de concentração inglês.

Em 1914, Lasker se mudou para os Estados Unidos e esqueceu o GO, viveu em Chicago até 1925, e se mudou para Nova York. Lá ele encontrou Lee Hartmann (editor da revista Harper) e Karl Davis Robinson (uma autoridade reconhecida nacionalmente por seus trabalhos com fotografia, litografia e artes gráficas). Alguns anos depois eles fundaram o Clube de GO de Nova Iorque. Em 1934, Lasker escreveu um livro chamado “GO e GO-Moku” que ele dizia ser um livro básico de GO. Não era a primeira publicação de um livro sobre GO em inglês, mas alcançou uma popularidade considerável. Em 1935 Lasker, Robinson e Hartmann formaram a Associação Americana de GO.

Entretanto Edward Lasker e seus amigos não eram os únicos que estavam interessados em GO nos EUA. Na costa Oeste, no prédio da primeira sinagoga de São Francisco, que foi estabelecido em um prédio histórico com o nome Templo Zen de São Francisco, funcionava um forte centro de jogadores de GO e se tornou o local do Clube de GO de São Francisco. Em 1936 o Clube de GO de São Francisco se tornou a primeira filial internacional da Nihon Ki-In. Esse clube

funcionou nesse local até a década de 1990, quando o prédio foi tomado pela Sociedade de Preservação Histórica Judaica.

Um dos grandes nomes da história do GO é o de Richard Bozulich, o mais prolífico autor de livros sobre GO na língua inglesa. No começo da década de 1960, Bozulich era um estudante de matemática da Universidade da Califórnia em Berkeley. Bozulich resolveu se mudar para o Japão em 1968 e fundou Ishi Press, uma sociedade montada com a finalidade de produzir livros em inglês para jogadores de GO de nível avançado e que acabou se tornando uma das maiores fornecedoras mundiais de livros de GO e equipamentos, e publicou a revista GO World. É válido destacar que na época que Bozulich fundou a Ishi Press havia pouquíssimas publicações sobre GO na língua inglesa. Os principais livros eram compostos de alguns volumes introdutórios de Otto Korschelt, Arthur Smith, Lasker e Shukaku Takagawa.

Em 1959, a Associação Americana de GO – AGA estabeleceu um campeonato nacional. O jogador americano mais forte daquele tempo era Takao Matsuda, que ganhou quinze vezes o US Opens entre 1959 e 1975. O primeiro Congresso de GO dos EUA aconteceu em 1984, com 64 participantes, e foi idealizado pelo pianista Haskell Small após participar de um Congresso de GO Europeu. O segundo Congresso em Seattle atraiu cerca de 200 participantes. Assim como o Congresso europeu, no americano acontece o Campeonato Nacional, que garante ao vencedor o direito de participar do Campeonato Mundial de GO Amador. Além do campeonato nacional, o Congresso Americano de GO também realiza um torneio especial para crianças, a Copa Redmond, que seleciona os representantes para o Campeonato Mundial de Jovens, além de outras competições, demonstrações e vendas de materiais.

5. Uma brevíssima história dos jogos de tabuleiro modernos

O jogo **Banco Imobiliário** (*Monopoly*) surgiu em 1935, publicado pela Parker Brothers (hoje também é uma subdivisão da Hasbro) e aproximadamente 750 milhões de pessoas já jogaram esse jogo tornando-o “o jogo de tabuleiro mais jogado no mundo”. O objetivo principal do jogo é comprar terrenos e alugá-los, tentando comprar todos os terrenos de certos bairros e por fim, manter o monopólio imobiliário. O movimento dos jogadores era baseado no lance de dois dados de seis faces. O próprio jogo tem uma história interessante. Ele foi baseado no jogo *The Landlord's Game* de Elizabeth J. Magie Phillips de 1904, que surgiu com a proposta de criar uma “ferramenta” para ensinar a teoria do economista Henry George sobre taxa simples. O jogo foi reformulado em 1924 ganhando bastante popularidade, e algumas empresas fizeram registro de suas próprias regras para o jogo.⁷⁸

Outro jogo famoso foi o **Detetive** (*Clue*), criado 1949 pela Waddingtons no Reino Unido. Hoje é produzido pela Hasbro. O jogo se passa numa mansão, onde os jogadores têm que descobrir quem matou o dono da casa, relatando em que quarto e com qual arma o assassinato ocorreu. Os jogadores andam pela mansão por quadrados e definindo o seu movimento com dados.

O jogo **War** (sua versão em inglês seria *Risk*) foi inventado pelo diretor de cinema francês Albert Lamorisse como *La Conquête Du Monde* (a Conquista do Mundo) em 1957, na França e logo foi comprado pela Hasbro e distribuído nos Estados Unidos. Nesse jogo, o tabuleiro é um mapa mundial dividido em territórios que são ganhos e perdidos pelos jogadores. Na versão brasileira do jogo cada jogador recebe uma carta com um objetivo e vence aquele que conseguir completá-lo. As batalhas por territórios são definidas por lances de dados de seis faces.

Após 1960, os jogos de tabuleiro nos Estados Unidos começaram a evoluir rapidamente, surgindo várias companhias voltadas à produção de jogos de tabuleiro e o surgimento de designers profissionais de jogos. Em 1995 houve uma virada nos jogos de tabuleiro, com a Europa produzindo e conseguindo espaço e popularidade nos Estados Unidos, fazendo o próprio mercado e produção de jogos de tabuleiro na América aquecer e crescer novamente.

Os Descobridores de Catan (*Die Siedler von Catan*), de 1995, foi o primeiro jogo europeu a conseguir sucesso em vendas e popularidade nos Estados Unidos. Foi publicado na Alemanha pela empresa Kosmos. Os jogadores coletam recursos, constroem estradas, aldeias, cidades na tentativa

⁷⁸ <http://demonweb.wordpress.com/2008/06/18/uma-breve-historia-dos-jogos/>

de ganhar o maior número de pontos de vitória, ganhando o jogo.⁷⁹

⁷⁹ <http://demonweb.wordpress.com/2008/06/18/uma-breve-historia-dos-jogos/>

BIBLIOGRAFIA

- BAY, Eduardo Kolody. Qualquer bobagem: uma história dos Mutantes. Brasília, Universidade de Brasília, 2009.
- BOXER, Charles. O império marítimo Português 1415 – 1825 (tradução Inês Silva) Lisboa: Edições 70, 2001.
- BOZULICH, Richard. The magic of Go. The Yomiuri Shimbun, 1999.
- BROWN, Ernest. Go: The study of Buddhist ideals. The American Go Journal Volume 24:1, 1990.
- CALLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotavia, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. As máscaras de Deus - mitologia oriental (tradução Carmen Fischer). São Paulo: Palas Athena.
- EES, Theo Van. The slow way West: or how baduk travelled from China to Europe.
- FEENBERG, Andrew. Alternative modernity – playing the japonese game of culture. University of Minnesota Press. Cultural Critique, No. 29, pp. 107-138, 1994.
- FRASCA, Gonzalo. Play the message. Dinamarca: *IT University of Copenhagen*, 2007.
- FROST, Peter K. The golden age of China and Japan. Ohio: Bell & Howell, 1971.
- Go – The Game to beat all games: The most intellectually testing game ever devised? Publicado no jornal Economist Newspaper, em Dezembro de 2004.
- HAMBY, Gary W. e LAI, David. East meets west: an ancient Game sheds new light on US-Asian Strategic Relations
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura (tradução João Paulo Monteiro) São Paulo: Perspectiva, 2010.
- LAI, David. Learning from the stones: A GO approach to mastering China's strategic concept, Shi, 2004.
- LAIRD, Roy. Baduk in America. The American Go Association. Seoul, Department of Go Studies, Myong-Ji University, 2001.
- MAYRA, Frans. An Introduction to game studies. Finlândia: Universidade de Tampere, 2008.
- NAM, Chihyung. Sunjuang and the origin of baduk. Seoul: Universidade Myongji da Coréia do Sul.
- PAPINEAU, Elisabeth. The game of Go: a chinese way of seeing the world. Center for East-Asian Studies of Université de Montréal, 2001
- PARLETT, David. *Oxford History of Board Games*. Oxford University Press, 1999.
- PERANI, Letícia. *Game Studies Brasil: Um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos*. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- PERNIA, Horacio. Las Escuelas de GO. Nikkai, 2004
- SAID, Edward W. Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente (tradução Rosaura Eichenberg). São

Paulo: Companhia das letras, 2007.

SANSON, G. B. Japan: A short Cultural History. Stanford University Press: Stanford, 1978.

SCHADLER, Ulrich. Some games travel, some games don't. Museu Suiço de Jogos, 2002.

SHOTWELL, Peter. To Be of Good Heart: A Re-dating and Re-Interpretation of How *Wei Qi* was Used by the Confucian Writers of the *Zuo Zhuan*, the *Analects*, and the *Mencius*.

SPENCE, Jonathan D.: The memory Palace of Matteo Ricci. Nova Iorque: Viking Penguin, 1984.

TZU, Sun. A Arte da Guerra: adaptação e prefácio de James Clavell; tradução de José Sanz. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SITES CONSULTADOS:

<http://www.demonweb.wordpress.com> (consultado em julho de 2011)

<http://www.imsaworld.com> (consultado em julho de 2011)

<http://senseis.xmp.net> (consultado em julho de 2011)

<http://www.abrago.org> (consultado em julho de 2011)

<http://www.wikipedia.org> (consultado em julho de 2011)

<http://www.nihonkiin.or.jp/index-e.htm> (consultado em julho de 2011)

<http://www.figg.org> (consultado em julho de 2011)

<http://www.gamestudies.org> (consultado em julho de 2011)

<http://www.libraryandarchivesofplay.org> (consultado em julho de 2011)

<http://pt.fifa.com> (consultado em julho de 2011)

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/teixeira-luis-jogo1-nivel3.pdf> (consultado em julho de 2011)

http://encipecom.metodista.br/mediawiki/index.php/Games_Studies_Brasil:_um_panorama_dos_estudos_brasileiros_sobre_jogos_eletr%C3%B4nicos (consultado em julho de 2011)

http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/W3_Simulation_vs_Narrative.pdf (consultado em julho de 2011)

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/teixeira-luis-jogo1-nivel3.pdf> (consultado em julho de 2011)

http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/ludologia-jogo-1-ni%C2%ADvel-1-do-instinto-jogo-aos-jogos/id/52515693.html (consultado em julho de 2011)